



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



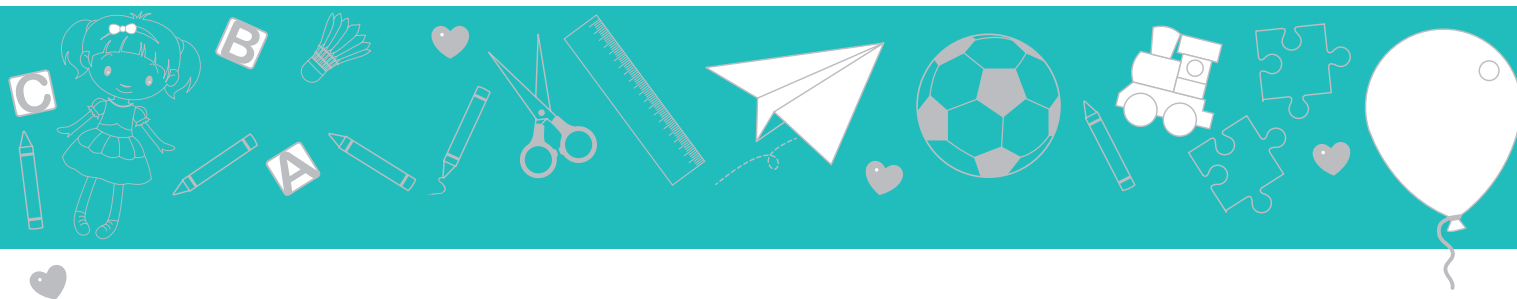
**SZKOŁA
MYŚLENIA**

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„Człowiek – najlepsza inwestycja”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Program Operacyjny Kapitał Ludzki
Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty
Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia



Zbiór instrukcji wdrażania programu nauczania i obudowy dydaktycznej dla kl I–III szkoły podstawowej

opracowany w ramach projektu
„Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”

Publikacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Przygotowanie:

Magdalena Anioł

(na podstawie materiałów i informacji merytorycznych dostarczonych przez

metodyk: Annę Lesińską-Gazicką oraz

koordynator: Agnieszkę Binek-Kaszyńską)

Redakcja z korektą

Marta Łykowska

Lider projektu:

La Tinta Agnieszka Binek-Kaszyńska

Partner:

Domino Project Marek Sangórski



Spis treści

I.	Wstęp	7
II.	Zintegrowanie edukacji wczesnoszkolnej z językiem obcym	8
1.	Główne zasady integracji treści nauczania wczesnoszkolnego i języka obcego	8
a.	Podjęcia do nauczania języka obcego przy zastosowaniu integracji treści nauczania wczesnoszkolnego i języka obcego	8
b.	Integracja treści nauczania poprzez tworzenie kręgów tematycznych	9
c.	Kręgi tematyczne i praktyczne sposoby ich wyróżniania	12
d.	Spójność kręgów tematycznych z podstawą programową	13
e.	Procedury nauczania języka angielskiego przydatne przy integracji treści nauczania	17
III.	Indywidualizacja procesu nauczania	19
1.	Czynniki warunkujące gotowość szkolną – różnicowanie pracy z 6- i 7-latkami	21
a.	Dojrzałość społeczna	21
–	Wdrażanie oceniania kształtującego	22
–	Uczenie się od siebie nawzajem	22
b.	Dojrzałość fizyczna	23
–	Nauczanie polisensoryczne oraz nauczanie przez działanie	23
•	Kinezylogia edukacyjna	24
–	Aktywności nakierowane na ruch	30
c.	Dojrzałość intelektualna	30
–	Aktywności nakierowane na rozwój krytycznego, naukowego myślenia	30
•	Eksperymenty	31
–	Aktywności nakierowane na rozwój twórczego myślenia	33
•	Metoda projektu edukacyjnego	33
•	Tworzenie flashcards	35
•	Tworzenie filmów z dziećmi	36
•	Tworzenie domina	39



–	Aktywności nakierowane na rozwój myślenia matematycznego	40
–	Aktywności nakierowane na rozwój umiejętności zapamiętywania	42
•	Łańcuchowa metoda zapamiętywania.....	42
•	Zakładki cyfrowe.....	43
•	Piktogramowa metoda uczenia wierszy.....	45
–	Aktywności nakierowane na rozwój umiejętności notowania	46
•	Zasady tworzenia map myśli	47
–	Aktywności nakierowane na rozwój umiejętności czytania	48
•	Trening czytania ze wskaźnikiem	48
•	Kości	50
d.	Dojrzałość emocjonalna.....	52
–	Aktywności nakierowane na rozwój inteligencji emocjonalnej.....	53
e.	Procesy motywacyjne	55
–	Uczeń uzdolniony	56
–	Zasady pracy z uczniem zdolnym	57
IV.	Wybrane metody aktywizujące	59
•	Burza mózgów	59
•	Debata „za” i „przeciw”	60
•	Elementy dramy – wchodzenie w role.....	60
•	Graffiti	61
•	Metaplan	61
•	Gry dydaktyczne	62



I. WSTĘP

Program nauczania dla klas I–III opracowany w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej” wdraża treści nauczania zawarte w podstawie programowej dla I etapu edukacyjnego.

Główną ideą programu jest wprowadzenie innowacyjnych komponentów w proces edukacji, do których należą: integracja treści nauczania wczesnoszkolnego i języka obcego, aktywności nakierowane na rozwój krytycznego oraz twórczego myślenia, inteligencji emocjonalnej a także nauczanie polisensoryczne, użycie nowoczesnych metod nauczania, np. mnemotechniki, mapy myśli, metody projektu edukacyjnego, burzy mózgów czy wykorzystanie piktogramów jako metody wspomagającej uczenie. Wśród tych elementów należy wyróżnić także: aktywności nakierowane na rozwój myślenia matematycznego, różnicowanie pracy z 6- i 7-latkami, ale też uczniem zdolnym i nauczanie przez działanie.

Podstawa programowa dla klas I–III realizowana jest w formie kręgów tematycznych, którym zostały podporządkowane zarówno scenariusze, jak również wszystkie materiały dydaktyczne: piosenki, karty pracy, flashcards, prezentacje multimedialne i filmy. Kręgi tematyczne są bliskie dzieciom i ich zainteresowaniom. Są także podstawą do integracji treści nauczania wczesnoszkolnego z nauczaniem języka nowożytnego¹.

¹ Założenia programu nauczania, opis elementów innowacyjnych a także cele kształcenia i wychowania znajdują się w *Programie nauczania dla klas I–III opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*.



II. ZINTEGROWANIE EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ Z JĘZYKIEM OBCYM

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych precyzuje konieczność kształtowania systemu wiadomości i umiejętności potrzebnych dziecku do poznawania świata oraz wyposażenia go w wiedzę, iż ludzie posługują się różnymi językami i aby się za nimi porozumieć, trzeba nauczyć się ich języka. Zasadnym zatem jest zintegrowanie edukacji wczesnoszkolnej z językiem obcym. Zaplanowane w niniejszej obudowie dydaktycznej scenariusze zajęć z edukacji wczesnoszkolnej są ściśle powiązane ze scenariuszami zajęć z języka obcego. Wzajemnie się przenikają i uzupełniają. Dodatkowo innowacyjne jest zastosowanie wspólnych metod nauczania do języka obcego i do nauczania wczesnoszkolnego.

1. GŁÓWNE ZASADY INTEGRACJI TREŚCI NAUCZANIA WCZESNOSZKOLNEGO I JĘZYKA OBCEGO

a) Podejścia do nauczania języka obcego przy zastosowaniu integracji treści nauczania wczesnoszkolnego i języka obcego²

NAUCZANIE CAŁOŚCIOWE (*the Holistic Approach*) to takie podejście do nauczania, poprzez które pragniemy zaangażować w pełni dzieci w proces edukacji. To oznacza, że bierzemy pod uwagę nie tylko kognitywne aspekty nauczania (czyli te, które prowadzą do rozwoju umysłowego dziecka), lecz także czynniki emocjonalne i zdrowotne, jak również uwzględniamy cechy charakterystyczne dla dziecka w młodszym wieku, czyli: gotowość do zabawy, potrzebę ruchu, umiejętność korzystania ze świata wyobraźni, kreatywność i wrażliwość. Często te obszary nauczania nie mogą funkcjonować oddzielnie i stąd potrzeba integrowania przedmiotów i łączenia różnych dziedzin i umiejętności w KRĘGI TEMATYCZNE (*Topic-based Teaching*).

KRĘGI TEMATYCZNE (*Topic-based Teaching*) to sposób na wdrażanie CAŁOŚCIOWEGO PODEJŚCIA w kontekście szkoły i klasy. Kręgi tematyczne pozwalają na:

- wybór tematów bliskich dzieciom i ich zainteresowaniom;

² Największym jednak wyzwaniem dla nauczyciela jest nieustanna praca nad motywowaniem dzieci do nauki. By to osiągnąć i by w pełni realizować potrzeby intelektualne oraz emocjonalne dziecka, niezbędne jest wprowadzenie nauczania całościowego (*holistic approach*). Punktem wyjścia są interesujące i bliskie dziecku kręgi tematyczne (*topic-based teaching*) łączące różne dziedziny wiedzy i umiejętności. Tematy, słownictwo i struktury wprowadzane są spiralnie (*spiral syllabus*), to znaczy materiał, cyklicznie powtarzany, jest poszerzany o coraz to nowe słowa i struktury. Zadania językowe powinny być też źródłem nowej wiedzy o świecie i o samym sobie i jednocześnie kształtować umiejętności twórczego oraz krytycznego myślenia. Dzięki takim zadaniom zachęcamy dzieci do eksperymentowania z językiem obcym, budujemy ich wiarę we własne możliwości, a nie tylko zmuszamy do odtwórczego prezentowania wyuczonych słówek i struktur. Mariola Bogucka, Program nauczania języka angielskiego. Szkoła podstawowa, edukacja wczesnoszkolna, Pearson Central Europe, 2009.



- tworzenie zadań językowych, które są źródłem wiedzy o świecie, o samym sobie i które jednocześnie kształtują umiejętność twórczego i krytycznego myślenia;
- wprowadzenie szerokiego kręgu tematów i różnorodnych aktywności i zadań;
- skupienie uwagi dzieci na realnych i prawdziwych sytuacjach i kontekstach językowych;
- zastosowanie indywidualnych stylów nauczania zarówno dzieci, jak i nauczycieli;
- zastosowanie podejścia „nauczanie przez działanie” (*learning-through-doing*);
- łączenie kreatywnych działań, jakimi są zajęcia plastyczne i muzyczne, z innymi obszarami tematycznymi;
- zaadaptowanie do zajęć szkolnych pomysłów uczniów i ich indywidualnych umiejętności;
- zastosowanie nauczania zintegrowanego w nauczaniu języka obcego (*Language Across the Curriculum*).

Kręgiem tematycznym, na którego przykładzie można zobrazować integrację treści nauczanych w ramach edukacji wczesnoszkolnej z językiem angielskim, jest *Wiosna*. Część pierwsza scenariusza obejmuje edukację polonistyczną, przyrodniczą i społeczno-przyrodniczą, część druga: polonistyczną, muzyczną oraz plastyczną, zaś trzecia integruje język angielski z nauczaniem w zakresie edukacji przyrodniczej, muzycznej i technicznej. W ramach zajęć dzieci uczą się piosenki o wiosnie i wykonują „aparat fotograficzny” z kartki papieru. W części czwartej język angielski jest zintegrowany z edukacją plastyczną, przyrodniczą i społeczną. Dzieci oglądają film instruktażowy w języku angielskim „Jak wykonać kolaż?”, następnie wykonują pracę plastyczną, którą mają za zadanie zaprezentować pozostałym uczniom³.

b) Integracja treści nauczania poprzez tworzenie kręgów tematycznych

Kręgi tematyczne w pierwszych etapach nauki doskonale sprawdzają się przy integracji edukacji wczesnoszkolnej z nauczaniem języka obcego.

Tworząc krąg tematyczny, należy zwrócić uwagę nie tylko na potrzebne słownictwo czy struktury językowe, ale i na umiejętności, jakie można kształtować u dzieci. Zatem integrując treści, należy pamiętać o zgodności z podstawą programową i pomyśleć możliwie szeroko⁴ o umiejętnościach, jakie można by podczas realizacji kręgu tematycznego kształcić. Warto też pracować w zespole (nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej i nauczyciel języka angielskiego), by scenariusze zajęć dla nauczania wczesnoszkolnego i języka nowożytnego korzystały z tych samych treści wizualnych i pojęciowych przedstawionych w obszarze jednego kręgu tematycznego. W ramach tego samego kręgu też uczniowie powinni utrwalać umiejętności przedmiotowe zdobywane na innych lekcjach.

W przypadku kręgu tematycznego *Poznajmy się* są to: umiejętność wypowiedzania się na swój temat, zadawania pytań (edukacja polonistyczna, nauka języka nowożytnego), tworzenia pracy plastycznej (edukacja plastyczna), czyli i komunikacji w grupie rówieśniczej (edukacja społeczna). Uczniowie, idąc do pierwszej klasy, pragną poznać szkołę, jej pracowników i pomieszczenia. Ale muszą wiedzieć także, co mogą, a czego im robić nie wolno. Tworząc Ilustrowany Kodeks Pierwszoklasisty, poznają zasady kulturalnego i bezpiecznego zachowania się (edukacja społeczna i zdrowotna). A spacerując po szkole, doskonałą orientację przestrzenną (edukacja matematyczna). Część z tych kompetencji można uczyć i w języku angielskim, dlatego uczniowie przedstawiają się i pytają o imię po angielsku, a także wykonują pracę plastyczną, w ramach której przedstawiają swoją klasę.

³ Przykłady str. 10 – 11.

⁴ Pomoże ci w tym metoda burzy mózgów i MM.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wiosna – cz. 1

CZAS
2 × 45 min

Zapis w dzienniku:	
Edukacja polonistyczna:	Układanie rozsypanki wyrazowej oraz analizowanie i próba odpowiedzi na pytanie: Czy wiosna jest na pewno radosna?
Edukacja przyrodnicza:	Praca badawcza dotycząca wiosny z wykorzystaniem zmysłu wzroku, słuchu, dotyku i węchu oraz zainicjowanie eksperymentu z trawą.
Edukacja społeczno-przyrodnicza:	Debatą na temat: wiosna ma więcej wad czy zalet?

Cele operacyjne:

Uczeń:

- uczestniczy we wspólnych dyskusjach i rozumie temat tych rozmów,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- aktywnie uczestniczy w obserwacji przyrody.

Kryterium sukcesu:

- wymienisz cztery rodzaje zmysłów, którymi poznajesz świat (wzrok, słuch, węch, dotyk),
- w dyskusji posłyszysz się pojęciami: wada i zaleta.

Kryteria innowacyjności:

- 1 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wiosna – cz. 1

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- do pobrania:**
 - scenariusz „Wiosna radosna?” cz. 1,
 - flashcards z rysunkami na temat wiosny;
- do przygotowania:**
 - kartki z rozsypanką wyrazową – wyrazy,
 - deska i kamienie,
 - kartki do losowania dla każdego ucznia z hasłami: *wady wiosny – zalety wiosny.*

Przebieg zajęć:

- 1. WSPÓLNE UKŁADANIE Z ROZSYPANKI WYRAZOWEJ PYTANIA KLUCZOWEGO:**
 - N. na tablicy rozmieszcza kartki z poszczególnymi wyrazami, a dzieci głośno je odczytują;
 - U. proponują właściwą kolejność wyrazów tak, że na tablicy lub w innym widocznym miejscu klasy umieszczone jest pytanie problemowe do rozpatrzenia na zajęciach: **CZY WIOSNA NA PEWNO JEST RADOSNA?**
 - Dzieci mogą podzielić się pierwszym wrażeniem, jakie wywołało tak postawione pytanie, jakie rodzaj się odpowiedź.
- 2. „ZBADAJMY SPRAWĘ WIOSNY!” – spacer w środowisko przyrodnicze**
 - Wszystkie dzieci wychodzą na dwór i gromadzą się na trawniku przy szkole. N. zapowiada przeprowadzenie eksperymentu, którego efekt omówimy za kilka dni. U. obserwują trawnik, mogą z wykorzystaniem lup zająrzeć nieco głębiej.

- 2 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wiosna – cz. 1

Następnie N. kładzie na trawniku kawałek deski i przyciska ją kamieniami. N. wyjaśnia pojęcie „eksperyment”. Prosi też dzieci, aby do zakończenia eksperymentu nikt nie dotykał instalacji.

Po kilku dniach klasa sprawdza jego wynik – podnosi deskę i obserwuje kolor trawy. Dzieci mogą podejmować próby samodzielnego wyciągania wniosków, a następnie N. podsumowuje eksperyment, wyjaśniając, że trawie brakuje promieni słonecznych, które są potrzebne do procesu fotosyntezy.

W fotosyntezie bierze udział chlorofil, czyli zielony barwnik znajdujący się w liściach i łodygach. Równocześnie wytwarza się też tlen. Zielone liście pochłaniają energię słoneczną, a dzięki niej roślina wytwarza pokarm z wody i dwutlenku węgla zawartego w powietrzu. Bez światła słonecznego rośliny nie wytwarzają pożywienia i umierają.

- Następnie klasa dzieli się na cztery równoliczne zespoły, a N. losowo przyporządkowuje każdej grupie jeden ze zmysłów: wzrok, słuch, dotyk i węch.
- Zespoły obserwują otoczenie za pomocą „przydzielonego zmysłu” i starają się zapamiętać jak najwięcej zbadanych szczegółów.
- Po powrocie do klasy zespoły zdają relację ze swoich badań i opowiadają, co udało im się usłyszeć, zobaczyć, poczuć i dotknąć.

- 3. ROZPRAWA SĄDOWA NA TEMAT: „WIOSNA MA WIĘCEJ WAD CZY ZALET?”**
 - N. w krótkiej rozmowie przypomina znaczenie pojęć: *zaleta* i *wada*.
 - U. losują karteczki z dwoma rodzajami wyrazów: *WADY WIOSNY* – *ZALETY WIOSNY* i dzielą się na dwie grupy;
 - grupy gromadzą się w dwóch odrębnych miejscach sali i przygotowują w określonym przez N. czasie jak najwięcej pomysłów – argumentów na to, że wiosna ma więcej wad lub zalet. Dzieci podczas pracy w zespole, dla dobrego przygotowania się do dyskusji mogą zapisywać hasła lub symbole poszczególnych argumentów. N. zachęca, by tworzyły mapy myśli;

- 3 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wiosna – cz. 1

- grupy siadają naprzeciw siebie i próbują przekonać zespół przeciwny do swoich argumentów na temat wiosny. N. podczas dyskusji jest sędzią sprawiedliwie udzielającym głosu i pilnującym porządku.
- Nauczyciel – sędzia dokonuje podsumowania dyskusji, zauważa trafne, mocne i przekonujące argumenty.

- 4. PODSUMOWANIE LEKCJI i powrót do pytania kluczowego: dzieci rozważają, czy wiosna jest radosną porą roku, jakie ma wady, a jakie zalety.**

- 4 -



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wiosna – cz. 4
Spring

ZAS
45 min

**Zapis w dzienniku:
Projekt Happy Spring – wykonanie wiosennego kolażu**

**Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji:
plastycznej, przyrodniczej, społecznej**

Cele operacyjne:
Uczeń:

- rozpoznaje słownictwo związane z wiosną,
- ślicza i wykonuje proste polecenia nauczyciela,
- rozwią swoje własne działania twórcze poprzez stworzenie wiosennego kolażu na podstawie instrukcji przedstawionej na filmie.

Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał wymienić 3 słowa związane z wiosną,
- wykonasz pracę plastyczną.

Kryteria innowacyjności:

Wiosna – cz. 4

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- do pobrania:**
 - scenariusz „Wiosna” cz. 4 „Spring”,
 - film „Happy Spring Collage”,
 - flashcards z rysunkami na temat wiosny;
- do przygotowania:**
 - magnes;
- dotychczasowe pomoce:**
 - karton A4,
 - skrawki papieru,
 - wycinki z gazet i czasopism,
 - folia,
 - papier do pakowania prezentów,
 - wata,
 - materiały takie jak: wstążki, sznurki, koraliki, pióra i kawałki materiału.

Przebieg zajęć:

1. ROZGRZEWKĄ JĘZYKOWĄ

- N. wita się z dziećmi.
- N. powtarza słownictwo z ostatnich zajęć. N. zachęca dzieci do chóralnego i indywidualnego powtarzania wyrazów, jednocześnie wskazując na flashcards zawieszony na tablicy za pomocą magnesów.

Wiosna – cz. 4

2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

- N. proponuje dzieciom obejrzenie filmu: *Let's watch!*
- Projekcja filmu z instrukcją – *Jak wykonać wiosenny kolaż?*
Uczniowie oglądają film instruktażowy składający się z 4 elementów:
 - Prezentacja materiału – co jest potrzebne?
 - Powtórzenie słownictwa.
 - Przedstawienie kolejnych etapów pracy.
 - Prezentacja gotowych prac przez uczniów.
- Po obejrzeniu filmu N. pokazuje potrzebne do wykonania pracy plastycznej przedmioty (*brush, newspaper, magazine, glue*) i nazywa je wspólnie z uczniami.
- N. powtarza polecenia z filmu instruktażowego.
- Uczniowie wykonują pracę plastyczną samodzielnie według własnego pomysłu.

3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

- N. zaprasza na środek klasy chętnego ucznia i wspólnie prezentują pracę plastyczną. Nauczyciel wypowiada przy jednoczesnym pokazaniu gestem:

N.: *I can see a stork.*
U.: *I can see a butterfly.*

N.: *I can smell grass.*
U.: *I can smell a flower.*

N.: *I can touch a tree.*
U.: *I can touch a nest.*
- Uczniowie pracują w parach, pokazują i nazywają poszczególne elementy kolażu. Na zmianę wypowiadają zdania. N. monitoruje pracę dzieci i wspiera w wypadku trudności.
- N. wraz z dziećmi wieszka prace plastyczne w widocznym miejscu w klasie.



Zatem:

1. Stwórz krąg tematyczny.
2. Pomyśl o umiejętnościach, jakie można by kształcić u dzieci (myślenie krytyczne, twórcze, matematyczne, inteligencja emocjonalna itp).
3. Zastanów się, w jaki sposób chcesz te umiejętności kształcić – formy i metody pracy. Pamiętaj o metodach aktywizujących, nowoczesnych technikach pracy, aktywnościach nakierowanych na ruch itp.
4. Pomyśl, w ramach jakich przedmiotów/edukacji możesz realizować dany krąg tematyczny.
5. Dobierz słownictwo i struktury językowe związane w danym kręgiem tematycznym.
6. Napisz scenariusz zajęć.

c) Kręgi tematyczne i praktyczne sposoby ich wyróżniania

Punktem wyjścia dla zintegrowania zajęć może być wyłonienie kręgu tematycznego, wokół którego zostaną dobrane przedmioty edukacji i treści językowe.

Praktyczne sposoby wyróżniania kręgów tematycznych, dobierania treści przedmiotowych i językowych:

1. Pomyślcie o temacie, który jest bliski uczniom na danym etapie rozwoju. Możecie zrobić burzę mózgów albo spisać swoje pomysły w sposób bardziej rozbudowany przy pomocy mapy myśli.
2. Jeśli już wyłonicie jeden dość szeroko rozumiany krąg tematyczny, np. rośliny, starajcie się go jak najbardziej zawęzić, np.: rośliny – rośliny występujące w Polsce – rośliny z najbliższego otoczenia – drzewa – dąb (jeśli takie drzewo/drzewa znajdziemy w najbliższym otoczeniu).
3. Wyjście od szczegółu zamiast ogólnego tematu pozwoli wam skupić się na dość precyzyjnych treściach i bardziej zróżnicowanych aktywnościach, co znacznie zwiększy atrakcyjność zajęć, rozbudzi ciekawość uczniów i zmotywuje ich do działania.
4. Zdecydujcie wspólnie, jakie treści przedmiotowe mogą być powiązane z tematem i w jaki sposób odnoszą się one do podstawy programowej. Starajcie się poszerzyć zakres doboru przedmiotów o treści, które nie są w sposób oczywisty związane z tematem. Tak np. temat drzewa to nie tylko edukacja przyrodnicza, ale być może i polonistyczna, matematyczna czy plastyczna.
5. Jeśli zdecydowaliście, na jakich treściach przedmiotowych zamierzacie się skupić, przejdźcie do planowania aktywności dla każdej z wybranych edukacji. Starajcie się, by aktywności w jak najszerszym zakresie odnosiły się do kształcenia umiejętności i by motywowały naszych uczniów do działań.



6. W ramach planowania aktywności starajcie się zebrać razem jak najwięcej pomysłów. Na przykład do tematu *Dąb* można: wybrać się na wycieczkę poza klasę, by zidentyfikować dęby w otoczeniu, poznać ich wygląd, najbliższe otoczenie, liście – każdy uczeń może mieć tabelkę do obserwacji; możemy nasz dąb sfotografować i robić zdjęcia o różnych porach roku; możemy poprosić uczniów, by wybrali i zaadoptowali swoje ulubione drzewo, nadali mu imię i obserwowali drzewo przez cały rok; uczniowie mogą zrobić pracę plastyczną (plakat, stemple/drukowanie przy pomocy liści, itd.); możemy ułożyć historyjkę o naszym drzewie lub zdecydować, jak najlepiej możemy nasze drzewo chronić.
7. Kiedy podejmiemy decyzję o wyborze edukacji i aktywności, przyjrzyjmy się, jakie możemy do naszego tematu słowa i struktury językowe w języku obcym. Starajmy się, by w ramach aktywności uczniowie mogli zadawać pytania i udzielać odpowiedzi w parach, by zaśpiewali piosenkę, wzięli udział w zabawie ruchowej lub wykonali pracę plastyczną w języku obcym.

d) Spójność kręgów tematycznych z podstawą programową

Spójność kręgów tematycznych z podstawą programową omówiona zostanie na przykładzie scenariusza *Poznajmy się, cz. 1* i *Sposoby na nudę, cz. 3*.

<p style="text-align: center;">Scenariusz zajęć z kręgu tematycznego Poznajmy się, cz. 1</p>	<p style="text-align: center;">Zgodność z podstawą programową</p>								
<p>Scenariusz zajęć z kręgu tematycznego Poznajmy się, cz. 1</p> <p style="text-align: right;">CZAS 2 × 45 min</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Zapis w dzienniku:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 20%;">Edukacja polonistyczna:</td> <td>Zabawy integrujące zespół klasowy. Wypowiedzi uczniów o sobie. Zadawanie pytań.</td> </tr> <tr> <td>Edukacja muzyczna:</td> <td>Nauka piosenki pt. „Jestem uczniem”, ćwiczenia rytmiczno-ruchowe.</td> </tr> <tr> <td>Edukacja plastyczna:</td> <td>Wykonanie pracy plastycznej pt. „Stworek - Wesolek”.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Cele operacyjne: Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wypowiada się na swój temat, • zadaje pytania kolegom, • śpiewa piosenkę pt. „Jestem uczniem” i wykonuje ćwiczenia rytmiczne, • tworzy wspólnie z kolegą pracę plastyczną, • uczestniczy w zabawach integracyjnych. <p>Kryteria innowacyjności:</p> <p style="text-align: center;">-1-</p>	Zapis w dzienniku:		Edukacja polonistyczna:	Zabawy integrujące zespół klasowy. Wypowiedzi uczniów o sobie. Zadawanie pytań.	Edukacja muzyczna:	Nauka piosenki pt. „Jestem uczniem”, ćwiczenia rytmiczno-ruchowe.	Edukacja plastyczna:	Wykonanie pracy plastycznej pt. „Stworek - Wesolek”.	<p>1. Edukacja polonistyczna. Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedzania się. Dbalność o kulturę języka. Początkowa nauka czytania i pisania. Kształtowanie umiejętności wypowiedzania się w małych formach teatralnych.</p> <p>Uczeń kończący klasę I:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) w zakresie umiejętności społecznych warunkujących porozumiewanie się i kulturę języka: <ol style="list-style-type: none"> a) obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia, b) w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania i odpowiada na pytania innych osób, dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno.
Zapis w dzienniku:									
Edukacja polonistyczna:	Zabawy integrujące zespół klasowy. Wypowiedzi uczniów o sobie. Zadawanie pytań.								
Edukacja muzyczna:	Nauka piosenki pt. „Jestem uczniem”, ćwiczenia rytmiczno-ruchowe.								
Edukacja plastyczna:	Wykonanie pracy plastycznej pt. „Stworek - Wesolek”.								



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Poznajmy się – cz. 1

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
 - scenariusz zajęć „Poznajmy się” cz. 1,
 - piosenka „Jestem uczniem” z wokalem,
 - piosenka „Jestem uczniem” z podkładem;
- **do przygotowania:**
 - „Skrzynia różności” – pudełko ze zbiorom różnych przedmiotów (przy licznej klasie powinny to być dwie lub trzy skrzynie – tak, żeby każde dziecko swobodnie mogło znaleźć coś dla siebie),
 - zestaw materiałów plastycznych na każdą ławkę: kartka A-4, kilka figur geometrycznych z kolorowego papieru, kawałki wólczy, kolorowe koleczka z dziurkacza, itp., klej, kredki.

Przebieg zajęć:

1. SKRZYNIA ROZMAITOŚCI

N. zaprasza dzieci na dywan i zachęca, żeby każdy wybrał sobie ze „Skrzyni różności” jakiś przedmiot, który mu się spodoba.

2. PRZEDSTAWMY SIĘ SOBIE

N. zaprasza dzieci, żeby usiadły w kręgu i przedstawia się pierwszy, mówiąc np.: *Jestem Kasia i wybrałam muszelkę, ponieważ lubię spacerować po plaży.* U. kolejno przedstawiają się, prezentując wybrane przez siebie przedmioty.

- 2 -



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Poznajmy się – cz. 1

3. NAUKA PIOSENKI pt. *Jestem uczniem*

*Mądrość macha do nas ręką
i uśmiecha się wesoło
zaczynamy dzień piosenką
wszyscy już siedliśmy w kole*

ref:
*szkoła ta lubić się da
Ty ją lubisz, lubię ja*

*szkoła ta lubić się da
kto ją lubi, – JA!!!*

*W klasie imion dzieci wiele
Zapamiętać trudna sztuka
Ale chcieć to móc podobno,
więc nie straszna nam nauka*

ref:
*szkoła ta lubić się da
Ty ją lubisz, lubię ja*

*szkoła ta lubić się da
kto ją lubi, – JA!!!*

*Wróćcie lepiej się poznamy
I przyjaciół odnajdziemy
Wspólnie wszyscy wyruszamy
Bo przygodę przeżyć chcemy*

ref:
*szkoła ta lubić się da
Ty ją lubisz, lubię ja*

*szkoła ta lubić się da
kto ją lubi, – JA!!!*

- U. słuchają piosenki i gestami, w dowolny sposób interpretują jej treść.
- Podczas śpiewania refrenu, dłońmi wskazują na kolegę – *ty ją lubisz*, a później na siebie – *lubię ja*.
- Chętni U. prezentują ćwiczenia rytmiczno-ruchowe do piosenki, a reszta klasy je naśladuje, jednocześnie śpiewając.

Przykładowe ćwiczenia rytmiczno-ruchowe:

- marsz po obwodzie kola,
- marsz w miejscu,
- klaskanie w dłonie, o uda, w dłonie kolegi,
- pstrykanie palcami,
- odtwarzanie rytmów na instrumentach perkusyjnych.

- 3 -

2. Edukacja muzyczna. Wychowanie do odbioru i tworzenia muzyki: śpiewanie i muzykowanie, słuchanie i rozumienie. Uczeń kończący klasę I:

- a) powtarza prostą melodię; śpiewa piosenki z repertuaru dziecięcego, wykonuje śpiewanki i rymowanki;
- b) realizuje proste schematy rytmiczne (tataizacją, ruchem całego ciała).

3. Edukacja plastyczna. Poznawanie architektury, malarstwa i rzeźby. Wyrażanie własnych myśli i uczuć w różnorodnych formach plastycznych. Przygotowanie do korzystania z medialnych środków przekazu. Uczeń kończący klasę I:

- a) wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni; posługuje się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura.

4. Edukacja społeczna. Wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami i dorosłymi. Uczeń kończący klasę I:

- 1) współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy.

KAPITAŁ LUDZKI NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego


Poznajmy się – cz. 1

4. PRZEPROWADZAMY WYWIAD – ćwiczenia w mówieniu

U. zajmują miejsca przy stolikach. N. prosi, żeby każdy przeprowadził wywiad z koleżanką lub z kolegą, z którym siedzi w ławce i zdobył jak najwięcej informacji na jego (jej) temat.
Na początek N. może zasugerować kilka pytań np.: *Jaki kolor lubisz? Czy masz psa? Czy lubisz lody? Czy widziałeś kiedyś słońca?* itp.
Po przeprowadzeniu wywiadów, chętni uczniowie dzielą się najciekawszymi informacjami z resztą klasy i nauczycielem.

5. WSPÓLNY „STWOREK - WESOLEK” – praca plastyczna

N. rozdaje na każdą ławkę jeden karton i materiały plastyczne (kilka figur geometrycznych z kolorowego papieru, kawałki włóczki, kolorowe kółeczka z dziurką, itp., klej, krecki).
Zadaniem U. jest wykonanie w parach wspólnego „Stworka - Wesolka”. Dzieci na zmianę rysują lub przyklejają po jednym elemencie – raz jedna osoba, raz druga. Stworki nie muszą przypominać prawdziwych ludzi. Mogą być dziwaczne i śmieszne. Gotowe prace N. umieszcza na wystawie.



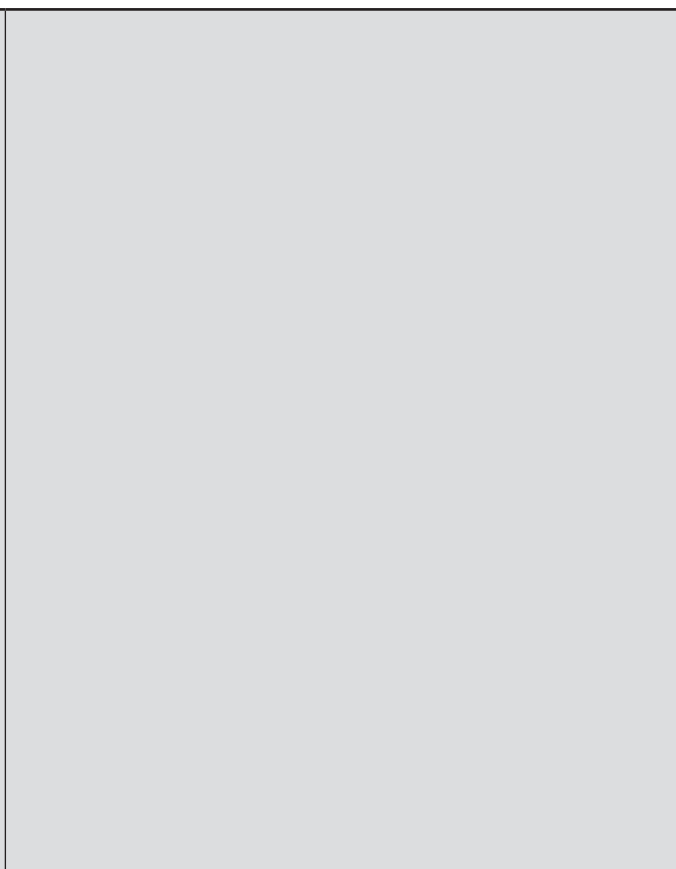
6. JESTEŚMY DO SIEBIE PODOBNI – poszukiwanie cech wspólnych

U. siedzą w kręgu. N. włącza muzykę i prosi, żeby dzieci uważnie się sobie przyjrzały i znalazły cechę wspólną łączącą trzy osoby z klasy.
Kto taką cechę znajdzie, podnosi rękę do góry. N. wyłącza muzykę, a U. wywołuje tę osobę na środek. Pozostali U. odgadują, jaka to cecha. Zabawę należy powtórzyć kilka razy.

7. MIŁO BYŁO CIĘ POZNAĆ – zabawa integracyjna na pożegnanie

U. ustawiają się w dwóch kołach (jedno w drugim), przodem są zwrócenie do siebie.
Na znak N. dzieci stojące na przeciwko sobie podają sobie ręce, wypowiadają swoje imię i razem mówią zwrot: *Miło było cię poznać*. Koło wewnętrzne przesuwa się o jedno miejsce w prawo i sytuacja się powtarza, aż pożegnają się ze sobą wszystkie dzieci.

- 4 -



Scenariusz zajęć z kręgu tematycznego Sposoby na nudę, cz. 3

KAPITAŁ LUDZKI NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Sposoby na nudę – cz. 3 Free Time

CZAS
45 min

**Zapis w dzienniku:
Let's play – sposoby na nudę**

Integracja treści z nauczaniem w zakresie edukacji: społecznej, matematycznej, wychowania fizycznego


Cele operacyjne:
Uczeń:

- rozpoznaje słownictwo związane ze sportem,
- słucha i wykonuje proste polecenia nauczyciela,
- rozwija zręczność, szybkość i siłę.

Kryterium sukcesu:

- będziesz umiał wymienić 3 nazwy dyscyplin sportowych.
- weźmiesz udział w zawodach sportowych.

Kryteria innowacyjności:



- 1 -

Zgodność z podstawą programową

- 1. Wychowanie fizyczne.** Kształtowanie sprawności fizycznej dzieci i edukacja zdrowotna. Uczeń kończący klasę I:
 - a) uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną, zgodnie z regułami.
- 2. Edukacja matematyczna.** Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształtowanie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci. Uczeń kończący klasę I:
 - a) w zakresie liczenia i sprawności rachunkowych:
 - sprawnie liczy obiekty, zapisuje liczby cyframi (zakres do 10),
 - wyznacza sumy (dodaje), manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach;
 - radzi sobie w sytuacjach życiowych, których pomyślne zakończenie wymaga dodawania lub odejmowania.



KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Sposoby na nudę – cz. 3

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- **do pobrania:**
 - scenariusz „Sposoby na nudę” cz. 3 „Free Time”;
- **do przygotowania:**
 - karton/tablica do notowania wyników;
- **dotychczasowe pomoce:**
 - piłka do gry w piłkę nożną,
 - piłki do gry w koszykówkę,
 - rakiетки do tenisa stołowego i pałeczki ping-pongowe.

Uwaga: Ta lekcja powinna odbyć się na boisku szkolnym lub na sali gimnastycznej.

Przebieg zajęć:

1. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

N. wita się z dziećmi.

N. zaprasza uczniów na plac zabaw, boisko szkolne lub do sali gimnastycznej. N. prosi dzieci, aby ustawiły się w kole. Sam staje w środku. Następnie zaprasza do siebie chętnego ucznia i w tajemnicy przed pozostałymi członkami grupy prosi, aby ten gestami zaprezentował wybraną przez N. dyscyplinę sportową. Po odgadnięciu przez dzieci jaki to sport, N. zachęca uczniów, aby wspólnie powtarzali w języku angielskim nowe słowa (*play football, play basketball, play table tennis, run, swim, dance, ride a bike*). N. kontynuuje zabawę aż do momentu, kiedy upewni się, że uczniowie zaznajomili się z nowym słownictwem.

N. wyjaśnia dzieciom, że od tego momentu sala/boisko podzielona jest na dwie części. N. będzie zadawał pytania, a zadaniem uczniów jest stanąć po stronie sali, zgodnie ze swoimi upodobaniami (prawa strona – tak, lewa strona – nie). N. wprowadza pytanie: *Do you like*? Prosi uczniów o powtórzenie i zwraca uwagę, że kiedy pytamy o to, co lubimy, a czego nie, do słówka opisującego daną czynność dodajemy końcówkę *-ing*.

- 2 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Sposoby na nudę – cz. 3

N. pyta dzieci: *Do you like swimming?* Dzieci, które zajęły prawą stronę sali/boiska wspólnie z N. powtarzają: *Yes, I do*, natomiast uczniowie po lewej stronie: *No, I don't*. N. kontynuuje zabawę, aż do momentu, kiedy upewni się, że uczniowie zaznajomili się z pytaniem *Do you like...?* i krótkimi odpowiedziami.

2. GRY DO WYBORU:

N. dzieli klasę na drużyny (liczba drużyn: 2 – 4). Prosi uczniów, aby nazwali swoje drużyny w języku angielskim. W razie trudności pomaga podjąć decyzję. Wspólnie z dziećmi utrwała nazwy drużyn i zapisuje je na kartonie/tablicy wyników.

Następnie N. pokazuje uczniom piłkę do gry w piłkę nożną i pyta: *What sport is it?* Po ustaleniu, że chodzi o piłkę nożną, opowiada: *I like playing football*, a następnie pyta: *Do you like playing football?* Po otrzymaniu twierdzącej odpowiedzi proponuje: *Let's play football!*

N. prosi uczniów, aby ustawili się w czterech rzędach naprzeciwko bramki. Aby zdobyć punkt dla swojej drużyny, każdy zawodnik na sygnał musi właściwie wymówić słowo *football*, a następnie trafić do bramki. Po zakończeniu ćwiczenia N. prosi uczniów, aby usiedli: *Sit down, please* i wspólnie z nimi podlicza w języku angielskim punkty zdobyte przez poszczególne drużyny.

N. pokazuje uczniom rakiетки do gry w tenisa stołowego i proponuje: *Let's play table tennis*. Naprzeciwko siebie stają zawodnicy z przeciwnych drużyn. Ich zadaniem jest jak najdłużej odbijać pałeczką do gry w ping-ponga. Zawodnik, który jako pierwszy upuści pałeczkę, przegrywa. Wygrany, aby zdobyć punkt dla swojej drużyny musi odpowiedzieć na pytanie, w co przed chwilą grał (*table tennis*). Zapraszając do gry kolejne pary N. zachęca: *Let's play table tennis*. Po zakończonej zabawie zostają podliczone punkty.

Następnie N. pokazuje uczniom piłkę do gry w koszykówkę i ponownie pyta: *What sport is it?* *I like playing basketball*. *Do you like playing basketball?* Po otrzymaniu twierdzącej odpowiedzi proponuje: *Let's play basketball!* N. prosi uczniów, aby ustawili się w czterech rzędach. Pierwsi w rzędach posiadają piłkę. Na sygnał kozłują piłkę do wyznaczonego miejsca. Po dojściu do półmetka toczą piłkę do kolejnego w rzędzie, a sami wracają na koniec swojego zespołu. Po zakończonym wyścigu podliczone zostają punkty.

3. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Po podliczeniu punktów N. pozwala wygranej drużynie wybrać grę, w którą chcieliby zagrać na zakończenie lekcji.

- 3 -

3. Edukacja społeczna. Wychowanie do zgodnego współdziałania z rówieśnikami i dorosłymi. Uczeń kończący klasę I:

- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy;
- wie, gdzie można bezpiecznie organizować zabawy, a gdzie nie można i dlaczego.

4. Język nowożytny. Wspomaganie dzieci w porozumiewaniu się z osobami, które mówią innym językiem. Uczeń kończący klasę I:

- rozumie proste polecenia i właściwie na nie reaguje;
- nazywa proste obiekty w najbliższym otoczeniu.



e) **Procedury nauczania języka angielskiego przydatne przy integracji treści nauczania**

Zabawy skierowane na aktywne uczestnictwo ruchowo-językowe

Zabawy ruchowo-językowe stanowią istotny element zajęć językowych, zwłaszcza w pierwszym etapie nauczania języka obcego. Przede wszystkim rozwijają sprawność słuchania i mówienia, pomagają wprowadzić i powtórzyć słownictwo i wyrażenia, stwarzają naturalne środowisko interakcji językowych, wprowadzają do nauki element zabawy, integrują grupę i uczą mądrego współzawodnictwa.

Aktywności plastyczne związane z wybranym zbiorem leksykalnym i daną instrukcją językową

Podczas przygotowywania i wykonywania aktywności plastycznych uczniowie posługują się językiem w sytuacjach prawdziwych, które pozwalają na posługiwanie się tzw. language chunks i kolokacją. Wytworzone samodzielnie rekwizyty służą do dalszej zabawy, w trakcie której uczniowie ćwiczą sprawność mówienia. Jednocześnie aktywności plastyczne rozwijają świat wyobraźni dziecka, wzbogacają słownictwo, uczą dzieci pomysłowości i inicjatywy, a także ułatwiają wyrażanie własnych emocji i upodobań.

Aktywności nakierowane na rozumienie i odgrywanie historyjek

Historyjki to przede wszystkim źródło treści leksykalnych i wzorców językowych, które dzięki powtórzeniom i wsparciu wizualnemu pozwalają uczniom w sposób naturalny zrozumieć fabułę (ćwiczenie umiejętności słuchania) i odegrać poprzez dialogi istotne elementy akcji (ćwiczenie umiejętności mówienia). Historyjki są istotnym elementem i punktem wyjściowym do zajęć z dramy, znanej nie tylko z korzyści w sferze językowej, ale emocjonalnej uczniów. Zajęcia z dramy wprowadzają podstawowe słownictwo i wyrażenia, kreują naturalny kontekst dla wprowadzanych słów i wyrażeń, pozwalają na prowadzenie zajęć w języku angielskim (gesty nadają słowom konkretne znaczenie), łączą język z zajęciami ruchowymi i elementami zabawy, wykorzystują pomoce wizualne, rekwizyty i muzykę, rozwijają wyobraźnię dziecka i ułatwiają dziecku kontakt z innymi dziećmi.

Piktogramowe przedstawianie treści językowych

W pierwszej klasie szkoły podstawowej dzieci nie potrafią czytać i pisać, ale doskonale posługują się obrazem w odczytywaniu znaczeń i treści. Karty obrazkowe (flashcards) od dawna funkcjonują jako sposób na wprowadzanie i powtarzanie słownictwa, na ogół poprzez gry i zabawy, które są skierowane do młodszych uczniów i które jednocześnie ćwiczą sprawność słuchania i mówienia. Tę technikę pracy można rozszerzyć na piktogramowe przedstawienie całych struktur, np. treści piosenek lub prostych pytań i odpowiedzi, a uczniowie mogą samodzielnie zapisywać treści przy pomocy piktogramów (np. obrazkowe mapy myśli).

Śpiewanie i ruchowe obrazowanie piosenek i rymowanek

Piosenki i rymowanki stanowią sprawdzony sposób zapoznania uczniów z obcojęzycznym systemem fonetycznym, ale są również źródłem powtarzających się słów i wyrażeń, które dzieci łatwiej zapamiętują dzięki linii melodycznej i ruchowym gestom, które obrazują treści. Poprzez piosenki wykorzystujemy naturalne



predyspozycje dzieci do uczestniczenia w ruchowo-muzycznych zabawach i do chęci wspólnego śpiewania. Piosenki uczą i integrują klasę, ale również kształtują wrażliwość muzyczną.

Rozumienie i powtarzanie treści leksykalnych i strukturalnych poprzez uczestnictwo w interaktywnych zabawach multimedialnych

Coraz częściej klasy w szkołach podstawowych są wyposażone w tablice multimedialne, które oferują duże możliwości edukacyjne z uwagi na atrakcyjny przekaz audiowizualny i dużą dostępność interaktywnych form pracy. Treści językowe mogą być przekazywane w formie barwnych ilustracji i materiałów filmowych czy też w postaci specjalnie przygotowanych w tym celu interaktywnych zabaw i gier.

Rozumienie i reagowanie na treści filmowe; tworzenie własnych filmowych materiałów

Obecny postęp technologiczny pozwala na coraz większą dostępność materiałów filmowych, które prezentują dane sytuacje i funkcje językowe w naturalnym kontekście i ułatwiają zrozumienie treści poprzez wizualne wsparcie. Kamera filmowa to również narzędzie, które jest obecnie wykorzystywane w szkołach nie tylko do rejestracji wypowiedzi uczniów, ale i do samodzielnych kreacji w ramach projektów językowych.

Rozumienie i rozwiązywanie zagadek logicznych przedstawionych w języku obcym

Gry i zabawy, z których korzystają nauczyciele w nauczaniu wczesnoszkolnym, mogą być częścią zadań językowych. Pokazują, jak funkcjonuje język i często ćwiczą myślenie analityczne.



III. INDYWIDUALIZACJA PROCESU NAUCZANIA

Wymagania stawiane dziecku, które ma rozpocząć naukę szkolną, odnoszą się do różnych sfer rozwoju: rozwoju fizycznego, ruchowego, poznawczego, emocjonalnego, społecznego oraz rozwoju mowy. Indywidualizacja procesu nauczania powinna zakładać różnicowanie zadań i aktywności z uwzględnieniem poziomu rozwoju i dojrzałości dzieci w tych sferach. Dzieci w wieku 6–7 lat rozwijają się nierówno, co oznacza, że dziecko o bardzo rozwiniętych procesach myślowych może pozostawać niedojrzałe emocjonalnie lub bardzo dojrzałe emocjonalnie może odbiegać od rówieśników dojrzałością fizyczną. Stąd indywidualizacja jest trudnym procesem, w którym należy rozpatrywać uczniów wielopłaszczyznowo i nie karać za deficyty, a dostrzegać i pozytywnie wzmocniać silne strony dziecka.

Uwzględniając różny stopień rozwoju w ramach każdej sfery, w programie znajdziesz aktywności ukierunkowane na ruch, ćwiczenia kinezylogiczne, zabawy śródlekcyjne zmniejszające napięcie mięśni, polisensoryczne gry i zabawy edukacyjne, dramy⁵, w czasie których rozwijamy inteligencję emocjonalną, ale przede wszystkim uczymy, bawiąc. Ponadto scenariusze zajęć dla uczniów klas pierwszych, a zatem i dla sześciolatków, powstają wokół kręgów tematycznych bliskich dzieciom: *Przybory szkolne, Rodzina, Zoo, Dom, Zabawki* itp.

4.

ZABAWA ŚRÓDLEKCYJNA – wszyscy U. wstają. N. podaje czynność, np: odkurzenie, pranie, suszenie włosów, miksowanie, telefonowanie itp., a dzieci naśladują ją ruchem ciała.

⁵ Przykładem może być drama ze scenariusza *Zabawki cz. 1*, aktywność 6.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zabawki – cz. 1

CZAS
3 × 45 min

Zapis w dzienniku:	
Edukacja polonistyczna:	Wypowiedzi opisujące wygląd ulubionych zabawek. Odgrywanie scenek na zadany temat z wykorzystaniem zabawek. Zabawy słowem – analiza głoskowa i sylabowa wyrazów.
Edukacja matematyczna:	Ćwiczenia orientacji, wskazywanie strony prawej i lewej zabawki. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 5.
Edukacja społeczna:	W jaki sposób należy dbać o swoje zabawki.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- uwzględni słuca wypowiedzi innych,
- udziela odpowiedzi na zadane pytania na temat ulubionych zabawek,
- wie, że należy dbać o zabawki,
- odgrywa podane role w scenkach dramatowych,
- zna różnice między samogłoską, spółgłoską i sylabą, układa z liter sylaby i je czyta,
- wskazuje prawą i lewą stronę zabawki,
- sprawnie liczy w zakresie 5.

Kryterium sukcesu:

- wymienisz pięć nazw zabawek przyniesionych przez kolegów i koleżanki,
- wymienisz trzy cechy wyglądu swojej zabawki,
- podasz sposoby dbania o swoje zabawki,
- dokonasz analizy głoskowej i sylabowej swojej zabawki,
- będziesz wiedział, która to jest ręka prawa i lewa.

Kryteria innowacyjności:



- 1 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zabawki – cz. 1

Przebieg zajęć:

1. POWTÓRZENIE MATERIAŁU Z POPRZEDNIEJ LEKCJI

N wraz z uczniami siada w kręgu na dywanie. Wspólne powtórzenie materiału z poprzedniej lekcji.

2. WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI – ROZWIĄZYWANIE ZAGADEK

Dzieci siedzą w kręgu na dywanie. Na tablicy przyklejony jest napis (wykonany przez N) MOJE ZABAWKI. N. odczytuje teksty zagadek, U. zgadują.

Zagadki:

Pluszowy zwierzak, może mieć kłapnięte uszko, lubi spać z tobą (miś). Zabawka dziewczynek, ma dwie rączki i dwie nóżki, można ją stroić w kolorowe ubranka (lalka). Zbudujesz z nich wieżę lub domek. Mogą być drewniane, kolorowe (klocki). Lubią się nim bawić chłopcy, ma cztery koła (samochód). Okrągła, duża lub mała i lubi gdy się nią odbija (piłka).

3. PRZYGOTOWANIE WYSTAWY ZABAWEK PRZYNIESIONYCH PRZEZ DZIECI Z DOMU. „Zamień się w swoją zabawkę” – Scenka dramatowa – wchodzenie w rolę

U. z pomocą N. przygotowują wystawę swoich zabawek. U. oglądają wystawę. N. wchodzi w rolę dziennikarza i przeprowadza wywiad z chętnymi uczniami, którzy wchodzi w rolę swojej ulubionej i przyniesionej zabawki, nie wymieniając jej nazwy, a zadaniem pozostałych dzieci jest odgadnięcie i wskazanie, jaką jest zabawką. Pytania zadawane przez N.

POMOCE DYDAKTYCZNE:

- do pobrania:**
 - scenariusz „Zabawki”, cz. 1,
 - ilustracja zniszczonej zabawki – flashcard „Zabawki”,
 - karta pracy 1 „Zabawki” cz. 1,
 - karta pracy 2 „Zabawki” cz. 1,
 - film „Startująca rakietka”;
- do przygotowania:**
 - napis MOJE ZABAWKI;
- dotatkowe pomoce:**
 - zabawki przyniesione przez dzieci,
 - balony,
 - słomki,
 - ślikski sznurek,
 - spinacze do papieru,
 - taśma dwustronna do przytwierdzenia ozdób lub papier samoprzylepny,
 - taśma klejąca,
 - mazaki.

- 2 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zabawki – cz. 1

– Powiedz, jak masz na imię?
– Skąd jesteś?
– Gdzie najbardziej lubisz przebywać?
– Opisz swój wygląd.

4. ANALIZA GŁOSKOWA I SYLABOWA ZABAWEK

U. dokonuje analizy sylabowej i głoskowej zabawki swojej lub innej.

5. ROZMOWA NA TEMAT DBANIA O SWOJE ZABAWKI – META PLAN

N. przywiesza na tablicy ilustrację zniszczonej zabawki (flashcard) i zadaje pytanie: Jak dzieci opiekowały się zabawką?

N. wspólnie rozwiązuje problem dbania o zabawki metodą metaplanu:

- Jak jest? – zabawki są zniszczone, ponieważ ktoś o nie nie dbał.
- Jak być powinno?
- Dlaczego nie jest jak być powinno?
- Co zrobić, aby było tak jak być powinno?

N. wspólnie z U. ustala zasady dbania o swoje zabawki. Do przeprowadzenia metaplanu N. może wprowadzić piktogramy lub sporządzić tabelę.

6. PRZERWA ŚRÓDLEKCYJNA – DRAMA

W pozycji stojącej naśladowanie ruchem lub dźwiękiem wymienionych zabawek: lokomotywa, latawiec na wietrze, piteczka, pajac z drewna, samolot, rakietka. N. wymienia obiekt, U. obrazują ruchem.

7. KARTY PRACY 1, 2: PRACA PRZY STOLIKACH

Ćwiczenia utrwalające poznane samogłoski, układanie sylab. Przyklej obrazki we właściwym miejscu (karta pracy nr 1).

Zabawki

1. Przyklej obrazki we właściwym miejscu.

	a	o	e
u		ł	
o			
e			

2. Przyklej obrazki we właściwym miejscu.

- 3 -

KAPITAŁ LUDZKI SZKOŁA MYŚLENIA UNIA EUROPEJSKA EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zabawki – cz. 1

Ćwiczenia orientacji: (karta pracy nr 2)

Zadania do karty pracy nr 2:

- Ile misiów widzisz na rysunku?
- Dorysuj trzeciemu misiovi w prawej ręce 2 balony.
- Dorysuj drugiemu misiovi w lewej ręce piłkę.
- Pomaluj piątego misia na żółto.
- Dorysuj czwartemu misiovi kapelusz.
- Dorysuj pierwszemu misiovi okulary.

Zabawki

2. Ile misiów widzisz na rysunku?

- Dorysuj trzeciemu misiovi w prawej ręce 2 balony.
- Dorysuj drugiemu misiovi w lewej ręce piłkę.
- Pomaluj piątego misia na żółto.
- Dorysuj czwartemu misiovi kapelusz.
- Dorysuj pierwszemu misiovi okulary.

8. KONSTRUJEMY RAKIETĘ

N. proponuje dzieciom wspólne obejrzenie filmu „Startująca rakietka”. Następnie dzieci próbują samodzielnie, przy pomocy nauczyciela wykonać eksperyment zobrazony w filmie.

9. PODSUMOWANIE LEKCJI: kalambury: zgodnij jaką jestem zabawką?

N. chętnemu dziecku mówi na ucho nazwę zabawki, a uczeń za pomocą gestów lub dźwięku naśladuje zabawkę, pozostali uczniowie odgadują.

- 4 -



1. CZYNNIKI WARUNKUJĄCE GOTOWOŚĆ SZKOLNĄ – RÓŻNICOWANIE PRACY Z 6- I 7-LATKAMI

a) dojrzałość społeczna

Na rozwój społeczny mają duży wpływ czynniki zewnętrzne związane z rodziną i środowiskiem, takie jak: status materialny rodziny, warunki kulturalne, wykształcenie rodziców, organizacja rodziny i sposób spędzania czasu oraz udział w zajęciach przedszkolnych czy w późniejszym etapie edukacji – warunki szkolne, pomoc nauczyciela i zachowania środowiska rówieśników. Wśród czynników wewnętrznych należy wyróżnić dojrzałość emocjonalną i fizyczną – rozwój układu nerwowego.

Wdrażanie oceniania kształtującego

Wdrażając ocenianie kształtujące, pamiętaj o:

1. określeniu i wyjaśnieniu uczniom celów uczenia się i kryteriów sukcesu.
2. organizowaniu w klasie dyskusji, zadawaniu pytań i zadań dających informacje, czy i jak uczniowie się uczą. Procesowi nauczania towarzyszy ciągły monitoring postępów uczniów.

Polecaną praktyką jest zadawanie zadań mających na celu odświeżenie wiedzy i odwołanie do informacji, które uczniowie już mają. Są to pytania o porównywanie, znajdowanie różnic i podobieństw, a także tworzenie map myślowych pozwalających powiązać różne koncepcje.

Nauczyciel stale kontroluje stan wiedzy i umiejętności swoich uczniów i „nie przechodzi z materiałem dalej”, jeśli jego uczniowie jeszcze nie są na to gotowi.

3. udzielaniu uczniom takiej informacji zwrotnej, która przyczyni się do ich widocznych postępów, a więc zapowiadaniu uczniom, które z ich prac będą oceniane oceną sumującą – stopniem, a które w postaci informacji zwrotnej, czyli: *Co uczeń zrobił dobrze? Co należy poprawić? Jak należy to poprawić? Jak uczeń ma się dalej rozwijać?*
4. umożliwianiu uczniom korzystania wzajemnie ze swojej wiedzy i umiejętności. Świadomy tego faktu nauczyciel tak organizuje proces uczenia się, aby uczniowie pracowali w parach lub w zespołach. Dzięki pracy grupowej uczniowie uczą się od siebie nawzajem, ale przede wszystkim uczą się współpracy. Nauczyciel daje uczniom czas na dyskusje i ustalanie odpowiedzi z koleżanką czy kolegą.
5. wspomaganie uczniów, by stali się autorami procesu swojego uczenia się. Ważne jest wzmocnienie w uczniach poczucia własnej wartości oraz budowanie emocjonalnego zainteresowania nauczaniem przedmiotem.

Do współpracy przy realizacji tej strategii warto zaprosić rodziców, zachęcając ich, aby nie pytali dzieci, jaki stopień otrzymały, ale czego się nauczyły.

Warto na każdej lekcji informować uczniów, co jest ich mocną, co zaś słabą stroną. Nie zawsze nauczyciel stawia stopnie, często po prostu rozmawia z dziećmi, weryfikując ich wiedzę. Dobrze przynajmniej raz w semestrze, rozmawiając z rodzicami, poinformować ich, co nie sprawia trudności ich dziecku, a nad jaką partią materiału musi jeszcze popracować.



I tak na przykład każda lekcja ujęta w scenariuszach rozpoczyna się od wspólnego powtórzenia wiadomości z zajęć poprzednich, co wskazuje uczniom, co wiedzą, a co jeszcze muszą sobie utrwalić. Dzieci też często pracują w parach albo nieco większych grupach.

Uczenie się od siebie nawzajem

Metoda *uczenie się od siebie nawzajem* charakteryzuje się następującymi cechami:

- Uczący się przejmują stopniowo funkcje nauczyciela.
- Nauczyciel rozdziela zadania do wykonania, wspiera uczniów przy ich przygotowaniu oraz poprawia ewentualnie materiały, które przygotowują.
- Na początku dwójka uczniów przejmuje kierowanie procesem lekcji po jej rozpoczęciu. Sprawdzają np. pracę domową lub tworzą grupy do wykonania zadania na lekcji.

Jak stopniowo wprowadzać na lekcji *uczenie się nawzajem od siebie*?

- Na początek można dać uczniom proste zadanie polegające np. na korekcie pracy domowej lub kierowaniu jakimś prostym ćwiczeniem. Musisz w tej początkowej fazie zwrócić uwagę na to, aby uczniowie zachowywali się w stosunku do siebie przyjaźnie, aby się nawzajem słuchali, aby mówili wyraźnie. Bardzo ważne jest zwrócenie uwagi na jakość ich wypowiedzi.
- Po fazie przyzwyczajania się uczniów do innych form i metod pracy, trwającej ok. dwóch tygodni, możesz przejść do ambitniejszych zadań, takich jak np. przedstawienie jakiegoś krótkiego nowego tekstu lub zagadnienia związanego z gramatyką języka obcego. Przygotowanie do prezentacji następuje w zespole i nie w domu, lecz na lekcji w szkole, w czasie specjalnie do tego celu przewidzianym (ok. 20 minut). Podczas prezentacji uczniowskich nie angażuj się i interweniuj tylko wówczas, gdy zaburzona jest komunikacja między uczniami bądź występują błędy merytoryczne lub wymagane są uzupełnienia.
- Stopniowo dawaj uczniom coraz większe ilości materiału do prezentacji, jak również zlecaj do przygotowania karty pracy.
- Wraz z rosnącą kompetencją uczniów możesz przygotowywać coraz bardziej kompleksowe zadania do wykonania.
- Zwróć uwagę dzieci na konieczność ewaluacji procesu nauczania oraz refleksję nad metodą pracy.

Możesz zaproponować swoim uczniom, aby zaprezentowali swoje zainteresowania na lekcji poświęconej różnym rodzajom hobby lub też sprawdziły sobie nawzajem prace domowe, kartkówki czy dyktanda.



b) dojrzałość fizyczna

1. Rozwój kości i mięśni (np. zwiększenie odporności na zmęczenie związane z dłuższym przebywaniem w jednej pozycji, lepsza grafomotoryka, mniejsza męczliwość rąk, „głód ruchu” – potrzeba ruchu dominiuje do ok. 9 –10 r. ż. i staje się kryterium oceny społecznej kolegów).
2. Rozwój układu nerwowego (np. lepszy czas reakcji, zanikanie współruchów, poprawa koordynacji ruchów i integracji informacji z różnych narządów zmysłowych, wyostrenie zmysłów, poprawa zdolności do utrzymania równowagi).

Dojrzałość fizyczna jest nierozzerwalnie związana z dojrzałością intelektualną.

Nauczanie polisensoryczne oraz nauczanie przez działanie

Bardzo ważna jest stymulacja układu nerwowego poprzez dostarczanie bodźców pochodzących z różnych źródeł i odbieranych przez różne zmysły.

Takie nauczanie polisensoryczne (wielozmysłowe) daje lepsze efekty w uczeniu się dziecka. Jest szczególnie ważne w I etapie edukacyjnym, ponieważ:

- wzbudza ciekawość poznawczą,
- zaspokajają potrzebę kontaktu z innymi dziećmi,
- współgra z dziecięcą otwartością, ciekawością i spontanicznością,
- sprawia, że nauka szczególnie języka obcego wydaje się łatwa i przyjemna, często przybiera formę zabawy lub gry,
- dziecko „nie stresuje się”, ponieważ często nawet nie zdaje sobie sprawy z tego, że w danej chwili przyswajają sobie nowe treści,
- sprawia, że dziecko w sposób naturalny zaczyna używać zdobytych wiadomości i umiejętności, a w przypadku języka obcego – zaczyna używać języka w mowie.



W ramach programu *Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej* na zajęciach pojawiają się polisensoryczne gry i zabawy. Uczniowie korzystają z flashcards, uczą się piosenek, tekstów zapisywanych piktogramami, wykonują sałatki owocowe czy też bawią się w rozpoznawanie owoców i warzyw za pomocą zmysłu dotyku i węchu, spacerują po okolicy w poszukiwaniu oznak wiosny. Wykonują także wspaniałe eksperymenty czy tworzą prace plastyczne ułatwiające zapamiętanie słownictwa w języku angielskim związanego na przykład z rodziną.

6. WYKONANIE SAŁATKI OWOCOWEJ ZGODNIE Z PRZYGOTOWANYM PRZEPISEM

- Omówienie zasad współdziałania w zespole.
- Zachowanie higieny w czasie przyrządzania sałatki.
- Zachowanie zasad bezpiecznego posługiwania się ostrymi narzędziami.
- Degustacja sałatki przez całą klasę.

3. ZABAWY Z WARZYWAMI

- Zabawa w rozpoznawanie warzyw za pomocą zmysłu dotyku i węchu. Przed przystąpieniem do zabawy nauczyciel tłumaczy dzieciom, że otaczający nas świat możemy rozpoznawać różnymi zmysłami (wzrokiem, węchem, smakiem i słuchem).
- Uczniowie siadają w kręgu, jedno dziecko ma zawiązane oczy, dostaje do ręki warzywo. Jego zadaniem jest rozpoznanie go.
 - „**Jakie to warzywo?**” – **smakowanie warzyw.**
Nauczyciel po umyciu warzyw kroí je na desce i daje dzieciom do smakowania. Każde dziecko próbuje warzywo i podaje jego nazwę. Następnie powtarzamy to ćwiczenie, ale dla utrudnienia zasłaniaamy dziecku oczy. (Dzieci próbują tylko te warzywa, które nadają się do spożycia na surowo).
 - „**Gdzie jest druga połowa?**”
Nauczyciel kroí warzywa na dwie połowy, miesza je, zadaniem dziecka jest odnalezienie obydwu połówek danego warzywa.

2. ĆWICZENIA PRAKTYCZNE

N. pyta dzieci, jak się dzisiaj czują: *How are you today?* Następnie prezentuje na tablicy flashcards odzwierciedlające nastrój. Podpisuje każdy z rysunków: *happy, sad, angry, afraid, tired*. N. wskazuje na poszczególne rysunki i mówi: *I am happy today, I am sad today, I am angry today*, itd. i jednocześnie wizualizuje poszczególne uczucia. N. ponownie wskazuje na obrazki i zachęca uczniów, aby powtarzali jego słowa i gesty.

N. zaprasza dzieci do zabawy w kółku. Uczniowie przekazują sobie flashcards ilustrujące poszczególne uczucia. W momencie kiedy N. powie: *Stop* uczeń trzymający kartę ma za zadanie pokazać to uczucie i powtórzyć słowo w języku angielskim.

N. prosi uczniów, aby wybrali jedno z uczuć i zaprezentowali je wybranej koleżance lub koledze za pomocą gestów i mimiki, zadając wcześniej pytanie: *How are you today?* N. prosi dzieci, aby wstały z ławek. Zadaniem drugiego ucznia jest odgadnięcie nastroju kolegi/koleżanki i właściwe nazwanie go: *happy, sad*, itd. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

Praca w parach. N. prosi uczniów o stworzenie „szczęśliwej” rodziny. Dzieci wycinają z kolorowych gazet postacie dorosłych i dzieci i naklejąją na karton A4. N. zachęca uczniów do samodzielnego projektowania strojów i tworzenia jednej postaci z kilku zdjęć. Swoją pracę tytułują: *My happy family*.

Kinezylogia edukacyjna

Kinezylogia edukacyjna jest metodą wspierania naturalnego rozwoju człowieka, bez względu na jego wiek, poprzez różne specjalistyczne ćwiczenia ruchowe⁶. Ćwiczenia kinezylogiczne zawsze wykonujemy powoli, ale bardzo dokładnie. Przy ćwiczeniach związanych z ruchem szyją nigdy nie odchylamy głowy zbyt mocno do tyłu, gdyż nie „spłaszczamy” rdzenia kręgowego

Ćwiczenia należy wykonywać w kolejności i kompleksowo. Czas poświęcony na jedno ćwiczenie to ok. 1 – 2 min. Są łatwe i można je traktować jako zabawę. Należy jednak pamiętać, aby wprowadzać je stop-

⁶ Więcej o ćwiczeniach Dennisona w *Programie nauczania dla klas I–III opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*, str. 58 – 61.



niowo. Obowiązuje zasada, że nowe ćwiczenie wprowadza się, gdy poprzednie jest opanowane. Osoby ćwiczące systematycznie zestawami ćwiczeń osiągają zdumiewające efekty rozwijające umiejętności, ale również korygują deficyty (m.in. nadpobudliwość, koordynację ciała i umysłu, dysleksję – w szerokim znaczeniu). Wpływają na poprawę komunikacji, usprawniają pamięć, a przede wszystkim obniżają poziom stresu. Ćwiczeniom towarzyszyć powinno wietrzenie pomieszczenia i picie wody.

W praktyce szkolnej ćwiczenia Dennisona wykorzystywać należy jako element przerw śródlekcyjnych i ćwiczenia gimnastyczne na wychowaniu fizycznym.

Ćwiczenia Gimnastyki Mózgu podzielone są na cztery grupy:

I. Ćwiczenia na przekroczenie linii środkowej ciała – stymulują prace zarówno dużej, jak i małej motoryki. Połączenie prawej i lewej półkuli mózgu i całkowitego odbioru materiału na poziomie analizy i uogólnień.

1. Ruchy naprzemienne

Lewym łokciem dotykamy prawego kolana, prawym łokciem – lewego. Następnie zmiana.

Ćwiczenie usprawnia:

- koordynację ruchową,
- czytanie
- pisanie.

2. Leniwe ósemki dla oczu

Stań. Wyciągnij przed siebie lewą rękę, zaciśnij pięść, a kciuk skieruj do góry. Rysuj kciukiem w powietrzu po kształcie położonej ósemki (znaku nieskończoności), wodząc oczami za ręką – głowa nieruchomo. Ruch zaczynaj zawsze w lewo do góry. Powtórz to samo prawą ręką, a potem obiema rękoma jednocześnie.

Ćwiczenie usprawnia:

- koordynację wzroku,
- widzenie obwodowe,
- aktywizację mózgu dla przekraczania środkowej wizualnej linii,
- integrację półkul mózgowych,
- mechanizm czytania (ruch oczu z lewej do prawej),
- rozpoznawanie znaków przy pisaniu,
- czytanie ze zrozumieniem.

3. Słoń

Wyciągnij lewą rękę w przód, grzbietem dłoni do góry, głowę połóż na ramieniu wyciągniętej ręki, nogi w kolanach powinny być lekko ugięte w małym rozkroku. Rysuj ręką w powietrzu obszerne leniwe ósemki (ucho przyklejone do ramienia). Całe ciało prostuj. Następnie to samo z prawą ręką. Pamiętaj, że kierunek pisania to w lewo do góry.

Ćwiczenie usprawnia:

- stymulację mowy wewnętrznej,
- twórcze myślenie,
- słuchanie własnego głosu,
- rozwój pamięci długoterminowej,
- zintegrowane widzenie, słyszenie i ruch;
- mowę, pismo, zapamiętywanie,
- zdolności matematyczne.



4. Rowerek

Podnieś ręce i głowę do góry, obejmij głowę dłońmi i podtrzymuj ją. Prawym łokciem dotykaj lewego kolana, potem lewym łokciem prawego kolana itd. Oddychaj rytmicznie.

Ćwiczenie usprawnia:

- integrację lewej i prawej strony ciała,
- czytanie,
- umiejętność słuchania,
- pismo,
- zasady pisowni,
- matematykę.

5. Krążenie szyją

Zwieszamy ciężko głowę i przenosimy od lewej strony ruchem półkolistym do prawej.

Ćwiczenie usprawnia:

- czytanie ze zrozumieniem,
- wyrażanie emocji,
- myślenie,
- pamięć,
- matematykę.

II. Ćwiczenia rozciągające (wydłużające) mięśnie – pomagają rozluźnić napięcia, które gromadzą się w mięśniach i ścięgnach. Gdy mięśnie są rozciągnięte i mają właściwą sobie długość, przekazują do mózgu sygnał o tym, że człowiek jest rozluźniony, spokojny i gotowy do pracy poznawczej.

1. Przyciskanie dzwonka/pompowanie piętą

Stań prosto, odstaw jedną nogę do tyłu, stawiając ją na palcach. Na wydechu zegnij w kolanie nogę stojącą z przodu, a piętę tylnej nogi staraj się postawić na podłodze. Na wdechu podnoś się, prostując przednią nogę i podnosząc piętę tylnej nogi. Tylna noga powinna być wyprostowana. Zmień nogi.

Ćwiczenie usprawnia;

- integrację tylnych i przednich części mózgu,
- rozwój wyraźnej mowy i umiejętności językowych,
- słuchanie ze zrozumieniem,
- czytanie ze zrozumieniem,
- zdolności twórczego pisanie,
- zdolności do zakańczania rozpoczętego procesu.

2. Sowa

Jedną ręką chwyć mocno mięśnie barku, głowę powoli odwracaj w lewo a potem w prawo, podbródek trzymaj prosto. Głową sięgaj maksymalnie w prawo i w lewo, aby rozluźnić mięśnie szyjne. Zrób wdech, gdy głowa jest w skrajnym położeniu, gdzie ręka trzyma ramię, wydech w czasie obrotu głowy. Powtórz, trzymając drugą ręką drugie ramię.

Ćwiczenie usprawnia:

- przekraczanie środkowej audialnej linii (uwagę słuchową, percepcję i pamięć),
- kontrolę ułożenia ciała w przestrzeni,
- słuchanie własnego głosu,
- doskonalenie dialogu wewnętrznego,
- rozwój luźnego ruchu oczu,



- słuchanie ze zrozumieniem,
- mowę i ustny komunikat,
- matematyczne wyliczenia,
- pamięć,
- pracę z komputerem.

3. Aktywna ręka

Podnieś rękę do góry, chwyć ją drugą ręką. Podniesiona ręka stawia opór ręce trzymającej na wydechu w czterech kierunkach: w stronę głowy, do przodu, do tyłu, od ucha. Powtórz wszystko, zmieniając ręce.

Ćwiczenie usprawnia:

- rozwój wyraźnej mowy i zdolności językowych,
- rozluźnianie przepony,
- koordynację „ręka–oko”,
- kaligrafię,
- zasady pisowni,
- twórcze pisanie.

4. Wypadki

Rozstaw nogi szerzej od pleców, przekręć nogi tak, by stopy były ustawione do siebie pod kątem prostym. Zegnij jedną nogę w kolanie i przenieś nogę w tył, drugą nogę trzymaj prosto. Tułów trzymaj prosto. Zrób wypad na zgiętą nogę i odwróć głowę w stronę zgiętej nogi.

Ćwiczenie usprawnia:

- przekraczanie i pracę w środkowej strefie ciała,
- rozwój percepcji przestrzennej,
- relaksację całego ciała,
- zrozumienie,
- aktualizację pamięci krótkoterminowej.

5. Luźne skłony – sięganie po piłkę

Stań, skrzyżuj nogi w kostkach, zrób luźny skłon tułowia do przodu, wyciągając ręce przed siebie (jakby oddając ciało działaniu przyciągania ziemskiego).

Ćwiczenie usprawnia:

- odczuwanie uziemienia i stabilności,
- integrację wzrokową,
- czytanie ze zrozumieniem,
- liczenie w pamięci,
- abstrakcyjne myślenie.

III. Ćwiczenia energetyzujące i podnoszące aktywność ciała i mózgu – zapewniają niezbędną prędkość i intensywność przebiegu informacji oraz tworzą neurofizjologiczne podstawy do szybkiego ich przetwarzania.

1. Kapturek myśliciela

Dużymi palcami i kciukiem chwyć małżowinę uszną i masuj ją (odciągając do tyłu i ściskając). Masaż zaczynaj od góry i przesuвай się w dół do płatka ucha.



Ćwiczenie usprawnia:

- przekraczanie środkowej audytywnej linii (mającej związek z uwagą słuchową, rozpoznawaniem, rozróżnianiem, percepcją, pamięcią),
- słuchanie własnego głosu w czasie mówienia,
- doskonalenie dialogu wewnętrznego,
- dobrą pracę pamięci krótkoterminowej,
- zgodne słuchanie obydwoma uszami,
- słuchanie ze zrozumieniem,
- rozluźnia napięcie kości czaszki,
- wystąpienia publiczne,
- śpiew,
- grę na instrumencie.

2. Energetyczne ziewanie

Dotknij końcami palców miejsca na zębach tuż przed miejscem, gdzie łączy się dolna szczeka z górną, masuj te miejsce, lekko otwórz usta, wyobraź sobie, że ziewasz.

Ćwiczenie usprawnia:

- percepcję sensoryczną,
- motoryczne funkcje oczu i mięśni odpowiadających za dźwięk i żucie,
- procesy utleniania w organizmie,
- uwagę i percepcję wzrokową,
- komunikację,
- odprężenie,
- umiejętność wybierania potrzebnej informacji,
- głośne czytanie,
- twórcze pisanie,
- wystąpienia publiczne.

3. Oddychanie przeponowe

Zrób wdech nosem. Najpierw oczyść płuca, robiąc krótkie wydechy przez zaciśnięte wargi (wyobraź sobie, że chcesz utrzymać piórko w powietrzu). Po tym wydech możesz robić nawet nosem. Połóż ręce na brzuchu, na wdechu ręce podnoszą się, a na wydechu opadają. Zrób wdech i licz do trzech, zatrzymaj oddech na trzy sekundy, wydychaj, licząc do trzech. Znowu zatrzymaj oddech na trzy sekundy. Powtórz całość jeszcze raz.

Ćwiczenie usprawnia:

- rozluźnienie centralnego układu nerwowego,
- ustalenie rytmu ruchów kości czaszki,
- głośne czytanie,
- mowę.

4. Punkty pozytywne

Dotknij lekko końcami palców punktów, które znajdują się na czole, bezpośrednio nad oczami, równo pośrodku między linią włosów a brwiami.

Ćwiczenie usprawnia:

- wzmocnienie czołowych części mózgu,
- osłabienie reakcji odruchów wymuszonego działania,



- kreatywne myślenie,
- rozluźnienie,
- pozytywne nastawienie,
- pewność siebie,
- pozytywny wpływ na procesy nauki pisania, matematyki, pamięci długoterminowej.

5. Punkty równowagi

Jedną rękę połącz na wglębieniu u podstawy czaszki za uszami, a drugą na pępku. Zmień położenie rąk.

Ćwiczenie usprawnia:

- pobudzenie i koncentrację świadomości,
- podejmowanie decyzji,
- rozluźnienie napięcia przy ruchu szczęk i kości czaszki,
- rozumienie podtekstu napisanego „między wierszami”,
- punktu widzenia autora tekstu,
- krytyczną ocenę i podejmowanie decyzji,
- umiejętność rozróżniania przy pisaniu i w matematyce.

IV. Ćwiczenia podnoszące pozytywne nastawienie (pogłębiające) – optymalizują pracę układu limbicznego mózgu. Stabilizują i rytmizują procesy nerwowe.

1. Picie wody

Woda jest czynnikiem energetyzującym, jest niezbędna do prawidłowego funkcjonowania układu limbicznego. Aktywizuje mózg dla elektrycznych i chemicznych reakcji między mózgiem a układem nerwowym – poprawia umiejętności szkolne i ogólnozyciowe. Codziennie należy pić tyle szklanek wody, ile wskazuje wzór:

Waga ciała

11

2. Ruchy naprzemiennie

Ćwiczenia te powinny być stosowane w ciągu dnia możliwie jak najczęściej i w urozmaicony sposób. Oto przykłady ćwiczeń naprzemiennych:

Krzyżowanie wyprostowanych ramion przed klatką piersiową tak, aby na zmianę wyżej była ręka lewa, potem prawa.

Dotykanie lewą dłonią prawego łokcia i odwrotnie.

Dotykanie lewą dłonią prawego ucha i odwrotnie.

Dotykanie lewą dłonią prawego kolana i odwrotnie itp.

Ćwiczenia usprawniają;

- poprawę pisania, słuchania, czytania i rozumienia,
- koordynację ruchową lewej i prawej strony ciała,
- wzmocnienia oddechu,
- wzrost energii.

3. Punkty na myślenie

Jedną ręką – najlepiej palcem wskazującym i kciukiem – masuj punkty (miękkie miejsca, dołki pod obojczykami z lewej i prawej strony klatki piersiowej), a drugą rękę połącz na pępku. Czas ćwiczenia około 2 minuty.



Ćwiczenie usprawnia;

- przekazanie informacji od prawej półkuli do lewej połowy ciała i odwrotnie,
- stymulację aorty,
- likwidowanie odwracania liter i cyfr,
- prawidłowe układanie ciała podczas czytania.

Aktywności nakierowane na ruch

Zarówno na zajęciach realizowanych w ramach edukacji wczesnoszkolnej jak i na zajęciach z języka angielskiego uczniowie uczestniczą w licznych ruchowych zabawach i grupowych działaniach, na przykład: eksperyment dotyczący fotosyntezy przeprowadzony poza obrębem budynku, wycieczka szkolna w obrębie samej szkoły, przeprowadzenie filmowanych wywiadów z pracownikami szkoły z wykorzystaniem kamery, działania matematyczne i językowe z użyciem klocków LEGO, robienie w grupach eksperymentów – zabawek na podstawie obejrzanych filmów, przygotowywanie w grupach kanapek lub „rymowanej sałatki językowej”. Ruch także ma ogromny wpływ na integrację zespołu klasowego i rozładowanie napięcia mięśniowego szczególnie u małych dzieci (patrz różnicowanie zajęć ze względu na obecność dzieci 6- i 7-letnich), którym trudno jest wysiedzieć w ławce.

Zatem, sprawdzając wiedzę dzieci z poprzednich zajęć, zaprosz je na dywan i rzuć piłkę do osoby udzielającej odpowiedzi. Spróbuj zajęcia językowe dotyczące pory roku przeprowadzić w terenie, a warzywa i owoce możesz pokazać w okolicznym sklepie warzywniczym.

Dobrze byłoby uświadomić uczniom, jak ważny w naszym życiu jest ruch. Zaproponuj im więc zabawę polegającą na zareklamowaniu ruchu.

4. ZAREKLAMUJMY RUCH

- Uczniowie powtórnie spotykają się w dziesięciu grupach z poprzedniego zadania.
- N. prowadzi krótką rozmowę na temat reklamy: czym jest reklama, gdzie się z nią spotykamy, jakie są rodzaje reklam, które reklamy najbardziej nam się podobają oraz czemu one służą.
- Do swojego piktogramu oznaczającego czynność wymyślają krótką scenkę dramową, która zareklamuje ten sposób spędzania wolnego czasu. Reklama może zawierać rymowanąkę ułożoną przez dzieci.
- Gotowe zespoły prezentują swoją reklamę, którą N. nagrywa kamerą.

c) dojrzałość intelektualna

Związana jest z początkami myślenia konkretno-wyobraźniowego, operacyjnego na konkretach, z poprawą zdolności do skupienia uwagi (początki uwagi dowolnej), lepszą pamięcią trwałą, a więc łatwiejszym przypominaniem sobie potrzebnych informacji, wykształceniem zdolności analizy i syntezy.

Aktywności nakierowane na rozwój krytycznego, naukowego myślenia

Krytyczne myślenie (ang. *critical thinking*) uznawane jest za niezbędny składnik ludzkich działań i życia. To kluczowa kompetencja ucznia i nauczyciela. Jest ono postrzegane jako fundamentalna umiejętność nowoczesnego człowieka, który potrafi sceptycznie obserwować ludzi i świat, ale także wyrazić własne zdanie, poglądy, ocenę czy opinię.



Przykładami aktywności ukierunkowanymi na rozwój myślenia krytycznego może być debata na temat, czy wiosna ma więcej wad czy zalet⁷ poprzedzona spacerem w środowisko przyrodnicze czy też definiowanie pojęcia *dom*, wskazywanie różnych „miejsc zamieszkania”⁸, budowanie własnej budowli⁹ czy wymarzonej, ulubionej lub po prostu niesamowitej zabawki na zajęciach języka angielskiego z klocków lego.

5. KONSTRUOWANIE ZABAWKI Z KLOCKÓW LEGO

N. poleca, by dzieci w grupach zbudowały zabawkę: *Make a toy. You can make a robot, a train, a boat.* U. budują „klockowe” zabawki na płytach konstrukcyjnych, a po ich zbudowaniu przedstawiciel każdej grupy mówi nazwę zabawki, np.: *We've got a train.* N. chwali konstrukcje z klocków: *Fantastic! Great! Well done!*

Realizując z dziećmi zaproponowane ćwiczenia, staraj się zachęcać do dyskusji i zadawać prowokacyjne pytania zmuszające dzieci do formułowania myśli, szukania argumentów i wyjaśniania rzeczywistości. *Czy domem można nazwać dziuplę? Czy ptaki nie wołałyby mieszkać w norce? Czy królik nie chciałby mieć domku na drzewie? Albo Dlaczego ludzie nie budują swoich domów pod ziemią?* To przykłady otwierające dyskusję. *Czy superzabawka, jaką zaprojektuję dla każdego będzie równie atrakcyjna, a jeżeli nie – dlaczego tak się dzieje? Czy można wyodrębnić jakieś cechy dzieci, które zachwycą się moim wytworem?* Na przykład są to osoby lubiące kolor różowy. Takie pytania będą punktem wyjścia do dyskusji i mogą przyczynić się do późniejszego zrozumienia zawiłych podwalin ekonomii, jakimi są na przykład segmentowanie rynku i definiowanie odbiorcy danego produktu.

Eksperymenty

Proste eksperymenty naukowe i stanowiące wyzwanie zadania do rozwiązania z zakresu różnych przedmiotów zachęcają uczniów do dociekania i wyciągania wniosków, a więc kształtują umiejętność myślenia krytycznego. Gry i zabawy, a także wspomniane wcześniej eksperymenty, z których korzystają nauczyciele w nauczaniu wczesnoszkolnym, mogą być częścią zadań językowych. Pokazują wówczas, jak funkcjonuje język, jednocześnie ćwicząc myślenie analityczne.

W ramach pomysłów na deszczowe lato uczniowie oglądają film przedstawiający zabawy z cieniem pt. *Teatr cieni*. Następnie wyciągają wnioski na temat sposobu rozchodzenia się światła, miejsca, w którym powinno się znajdować jego źródło. Następnie tworzą krótkie inscenizacje ruchowe i prezentują je za pomocą teatru cieni.

4. POMYSŁ NA DESZCZOWE LATO:

- Oglądanie filmu przedstawiającego zabawy z cieniem pt. *Teatr cieni*.
- Rozmowa na temat obejrzanego filmu, wyciąganie wniosków, jak można wykorzystać przedstawiony pomysł do zabaw wakacyjnych w razie niepogody.
- Zabawy z cieniem: ustawienie ekranu lub rozciągnięcie prześcieradła. Omówienie z dziećmi miejsca, w którym powinno znajdować się źródło światła, a następnie ustawienie lampki.
- Chętne dzieci, indywidualnie lub w zespołach, tworzą krótkie inscenizacje ruchowe i prezentują je za pomocą teatru cieni. N. nagrywa scenki kamerą.

⁷ Scenariusz *Wiosna cz. 1*, aktywność 3.

⁸ Scenariusz *Dom, cz. 1*, aktywność 2, 3, 4, 5.

⁹ Na przykład: zabawa *Zbuduj domek dla zwierzaka* w scenariuszu *Las, cz. 5*, aktywność 3 czy aktywność 7 w scenariuszu *Dom, cz. 1*.

Dla uczniów chętnych i bardziej zainteresowanych prawami rządzącymi otaczającym światem możesz dodatkowo podać więcej informacji na temat światła, jego prędkości docierania promieni, przywołać przykład Słońca i Ziemi i wytłumaczyć, jak prostą zasadę poznaną właśnie w zabawie w teatr cieni można przełożyć na wiedzę przyrodniczo-geograficzną.

Dzieci wykonują także eksperyment *Co pływa, a co tonie?*, wykorzystując przybory szkolne. Mówią, co zaobserwowały, formułują hipotezy, weryfikują je, by na końcu wyciągnąć wniosek na temat różnicy gęstości różnych substancji.

I tu, aby sprawdzić poziom zrozumienia tematu, a także zachęcić do samodzielnego myślenia i eksperymentowania, nauczyciel może poprosić uczniów, aby wymyślili kolejne rzeczy, które będą tonąć lub pływać.

Dla grupy wyróżniającej się ciekawością świata można przygotować jakąś inną ciesz, o większej gęstości (np. krochmal) i sprawdzić, co się stanie, jeśli powtórzymy eksperyment. Lub zachęcić do przeprowadzenia takiego doświadczenia w domu z rodzicami.

10. CO PŁYWA, A CO TONIE? – eksperyment

N. zaprasza U. do kręgu i mówi, że tym razem przybory szkolne zostaną wykorzystane do przeprowadzenia eksperymentu.

Sprawdzimy, które przybory będą pływać na powierzchni wody, a które utoną. Zastanowimy się, dlaczego tak się dzieje.

Przygotowanie

N. stawia na podłodze małe akwarium lub dużą szklaną misę wypełnioną wodą. Obok ma zgromadzone różne przybory: gumkę, kredkę, linijkę, nożyczki, kawałek papieru, korek.

Eksperyment

N. prosi, aby U. wypowiadali swoje przewidywania dotyczące tego, jak będą zachowywały się kolejne przedmioty wkładane do wody (**formułowanie hipotez**), a następnie sprawdzają jak jest w rzeczywistości (**weryfikacja hipotez**).
N. pyta U., czy domyślają się, dlaczego gumka, kamyk i nożyczki zatonęły, a korek, kredka, linijka i papier pływają po powierzchni wody?

Wniosek: Przedmioty toną, jeśli ich gęstość jest większa od gęstości cieczy.

Ważnym zadaniem edukacji wczesnoszkolnej w naszym rozumieniu jest ukazywanie integracji wszystkich poznawanych informacji o świecie oraz użytkowości wiedzy szkolnej. W ramach wiedzy o świecie wszystko łączy się z innymi obszarami. Stąd, jeśli ciekawość poznawczą dzieci na tym etapie umiejętnie wykorzystamy, nie będą „wyodrębniały” nie ulubianych przedmiotów, gdyż każdy uzupełnia obszar, którym dziecko się interesuje.

Jeśli dzieci lubią bawić się cieniem, to wiedza o świetle z zakresu fizyki pozwoli im bardziej świadomie tym cieniem się posługiwać.

W Internecie można znaleźć mnóstwo materiałów prezentujących profesjonalne grupy operujące wyłącznie cieniem i tworzące niebywałe konstrukcje ze swoich ciał, które możesz pokazać zainteresowanym dzieciom.

Jednak do przeprowadzenia eksperymentów nie potrzebujesz specjalnych przyborów. Wyjdź z dziećmi przed szkołę, połóżcie kamień na trawie i zobaczcie, co się stanie¹⁰. Zachęcaj uczniów do eksperymentowania, zadawania pytania *Co by było, gdyby...* i poszukiwania rozwiązań. Na zajęciach *Warzywa i owoce* sprawdźcie, co by było, gdybyśmy pozostawili przecięte na pół jabłko. Po lekcjach dotyczących kręgu tematycznego zwierząt domowych przynieś np. chomika i sprawdźcie, co będzie jadł najchętniej.

Pamiętaj, że najważniejsze, aby odpowiadać na zainteresowania klasy i podążać za jej ciekawością. Na tym etapie edukacyjnym ta myśl powinna przyświecać cały czas nauczycielowi realizującemu nasz program.

¹⁰ Eksperyment *Zbadajmy sprawę wiosny* w scenariuszu *Wiosna, cz. 1*, aktywność 2.



Aktywności nakierowane na rozwój twórczego myślenia

Myślenie twórcze albo dywergencyjne (rozbieżne) dotyczy tworzenia nowych rozwiązań bądź pomysłów, łączenia już istniejących, postrzegania świata na nowo. Mamy z nim do czynienia wówczas, gdy występują problemy o wielu rozwiązaniach lub oznaczają zaprezentowanie czegoś nowego¹¹.

Twórcze myślenie jest szczególnie pożądane tam, gdzie sprawdzone metody zawodzą. Zadania typu odziedziczyć sól od maku wydają się absurdalne, a przy zastosowaniu twórczego myślenia są wykonalne!

Metoda projektu edukacyjnego

Projekt to planowe przedsięwzięcie w ramach zajęć szkolnych odnoszące się do otoczenia, za które odpowiedzialność ponoszą zarówno nauczyciele, jak i uczniowie. Odniesienie do otoczenia powinno być wyraźne przede wszystkim w końcowym rezultacie wspólnych działań. Efekt ten powinien posiadać cechy „ważności społecznej”, a tym samym możliwość autentycznego zastosowania. Proces związany z pracą i uczeniem się wywołany pomysłem projektu jest równie ważny, jak efekt działania, czyli produkt, który powstaje na koniec projektu.

Tworzenie książki kucharskiej w klasie 2, krąg tematyczny *Śliwka*

Podczas jednej z wrześniowych lekcji uczniowie dowiadują się, że można robić przetwory z owoców i warzyw. Jednym z takich właśnie owoców jest śliwka, wokół której zbudowano krąg tematyczny omawiany na lekcjach.

Podczas lekcji języka polskiego uczniowie poznają zasady tworzenia przepisów kulinarnych. Następnie w domu wśród członków rodziny poszukują wyjątkowego przepisu na potrawę, do tworzenia której wykorzystano owoce lub warzywa jesienne. Na lekcji informatyki, korzystając z wiadomości dotyczących edycji tekstu oraz pamiętając o zasadach tworzenia przepisów, przepisują tekst. Należy zebrać wszystkie przepisy i skserować je, tak by każde dziecko miało swój zestaw przepisów wszystkich osób z klasy. Następnie dzieci nakleją je na sztywne tekturowe kartki, tworząc książki kucharskie.

Należy pamiętać o omówieniu budowy książki, jej podstawowych elementów składowych.

Każde dziecko tworzy także ilustrację na okładkę, w zależności od swoich zainteresowań i umiejętności – na zajęciach komputerowych w programie graficznym lub też na zajęciach plastycznych, wykorzystując mazaki, kredki, papier kolorowy itp. Ilustrację nakleją na tekturową kartkę, która stanie się okładką jego książki. Dziurkaczem na każdej kartce wycina dziurki. Potem związuje wszystkie strony kolorową taśmą/wstążką. Gotową książkę kucharską wręcza babci i dziadkowi jako prezent mikołajkowy.

Za stworzenie książki kucharskiej odpowiedzialni są zarówno uczniowie, jak i nauczyciel, zadanie jest ważne społecznie, bowiem książka staje się prezentem, a dziecko musi samodzielnie poszukać osoby, która poda mu wartościowy przepis. Poza tym książka kucharska może stać się autentycznie użyteczna.

Zadanie to rozwija także myślenie twórcze i analityczne. Uczeń sam podejmuje decyzję, kogo poprosi i o jaki przepis, w jaki sposób ozdobi okładkę. Ma też wpływ na rozwój emocjonalny, bo przecież zadaniem dzieci jest przygotować prezent, którym obdarują bliską im osobę. Zatem nauczą się, że sprawianie komuś przyjemności daje radość.

Projekt książki kucharskiej może stać się punktem wyjścia do dyskusji o rodzajach prezentów. Tutaj powinno się pojawić pytania: *Jakie prezenty są najcenniejsze?, Co wyrażają prezenty wykonane własnoręcznie?, Czy prezentem może być przygotowanie ukochanym osobom śniadania?* itp. Dzięki nim uświadomimy dzieciom, że uczucia można wyrażać także przez działanie.

¹¹ Przykłady umiejętności powiązanych z myśleniem twórczym znajdują się w *Programie nauczania dla klas I–III opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*, str. 48 – 50.



Gra planszowa

Uczniowie pod koniec klasy trzeciej tworzą w grupach grę planszową. Należy podzielić uczniów na grupy, przedstawiciel każdej z nich losuje spośród wcześniej przygotowanych karteczek jedną. Karteczki zawierają wskazówki dotyczące ozdabiania plansz, np.: kosmos, Ziemia, kraina lodu, kraina cukierków, morska kraina itp.

Uczniowie na dużych sztywnych tekturach tworzą plansze: rysują pola, kolorują je, ozdabiają. Wspólnie ustalają zasady, np. zielony kolor pola będzie oznaczał, że gracz ma do wykonania zadanie matematyczne, czerwony – językowe, niebieskie – polonistyczne, brązowy – sportowe itp. Zadania, o których mowa, to zaczerpnięte z zajęć gry i zabawy, do których polecenia uczniowie napiszą na osobnych karteczkach.

Na przykład:

Karteczka zielona: *Oblicz, ile to jest 2+2.*

Karteczka czerwona (przypomnienie flashcards): *Jakie słowo obrazuje rysunek?*

Karteczka niebieska: *Jaki znasz wyraz, który kończy się literą „w”?*

Karteczka brązowa: *Stań na jednej nodze, wykonaj leniwą ósemkę.*

Karteczek z poleceniami powinno być możliwie dużo, by wystarczyło ich dla wszystkich dzieci.

Zadaniem uczniów jest też wykonać pionki do gry, które swym kształtem będą wpisywały się w tematykę planszy, np. w morskiej krainie będą to: żółw, delfin, rekin, mała kolorowa rybka, rak, a w kosmosie – różnokolorowe ludziki o różnych kształtach.

Do pracy nad planszą, kartkami z zadaniami czy pionkami dobrze byłoby zachęcić rodziców, by wspólnie z dziećmi tworzyli fascynujące krainy.

Na lekcji języka polskiego uczniowie powinni także poznać zasady tworzenia instrukcji.

Kiedy zadanie zostanie wykonane, uczniowie w grupach tworzą instrukcję do swojej gry, mogą ją napisać na komputerze, a następnie wydrukować. Każda z grup gra w swoją grę, jeżeli instrukcja, plansza czy karteczki z poleceniami wymagają zmian, uczniowie modyfikują dany element. Następnie grupy wymieniają się planszami.

Efekt pracy byłby większy, gdybyście zaprosili rodziców na wybrane zajęcia, by wraz z dziećmi zagraли w przygotowane przez nich gry.

Można byłoby również zindywidualizować proces twórczy i pozwolić dzieciom wybrać temat planszy. Jeśli chłopcy akurat interesują się dinozaurami – ich gra może być osadzona w przedpotopowym parku. Dziewczynki zaś mogą namalować np. wioskę koników Pony. Jeżeli pozwolimy im na wykorzystanie własnego, nie narzuconego, pomysłu, wzrośnie ich motywacja i zaangażowanie zarówno w proces twórczy jak i późniejszą wspólną zabawę.

Oczywiście umiejętność twórczego myślenia nie musi być kształtowana w formie wielkich projektów. Tę kompetencję należy rozwijać na każdym zajęciach, pobudzać inicjatywę i pomysłowość, które powinny się przekładać na działanie, najlepiej w grupie. A więc pytajmy naszych uczniów, co można zmienić w domu czy szkole, by było lepiej, zachęćmy ich do zaprojektowania robocika czy Stworka-wesołka¹², poprośmy o napisanie twórczego opowiadania¹³.

¹² Scenariusz *Poznajmy się*, cz. 1, aktywność 5.

¹³ Zabawa *Na szczęście – niestety...*, scenariusz *Wiosna*, cz. 2, aktywność 2.



2. PRACA PLASTYCZNA – WYKONANIE W ZESPOLE ZABAWKI NA PODSTAWIE FILMU

U. siadają w 4 grupach przy stolikach i wraz z N. przygotowują stanowiska do pracy. N. rozdaje uczniom pomoce oraz przy pomocy filmu objaśnia jak wykonać zabawkę:

- *Ludek z kosmosu może być tak dziwny, jak podpowiada wasza wyobraźnia. Z gazet oklejonych taśmą możecie wyczarować dowolny kształt. Wy decydujecie, jakiego będzie koloru i z jakiej planety przybył.*
 - *Możecie użyć różnych przedmiotów do jego udekorowania.*
 - *Możecie łączyć je za pomocą kleju, plasteliny, taśmy klejącej i taśmy papierowej.*
- Do dzieła!*

Dzieci wykonują według własnej inwencji twórczej swoje prace. N. nadzoruje pracę dzieci i w razie potrzeby pomaga U.

Po zakończeniu pracy N. wraz z U. sprząta stanowiska pracy, a wykonane prace U. układają na dywanie w wyznaczonym miejscu.

Tworzenie flashcards

Flashcards to narzędzie wspomagające zapamiętywanie słów zarówno w języku polskim, jak i angielskim. Jest wpisane w myślenie obrazami, jakiego doświadczamy.

Jeżeli uczniowie mają problem z zapamiętaniem jakiegoś słowa czy to w języku polskim, czy też obcym, dobrze byłoby wykonać flashcards. Początkowo wykonuje je nauczyciel, później mogą to być uczniowie. Po jednej stronie kartki A4 powinien się znaleźć zapisany w sposób czytelny wyraz, na drugiej zaś obraz ilustrujący słowo.



Pamiętaj jednak, by umożliwić uczniom pokazanie stworzonego dzieła, w ten sposób uczą się trudnej sztuki prezentacji.

Do flashcards można również stworzyć zabawę – językowe zagadki z wykorzystaniem muzyki. Należy usadzić dzieci w kole i dać im wybraną kartę z prośbą, by krążyła ona od dziecka do dziecka tak długo, aż muzyka ucichnie. Kiedy muzyka zostanie wyłączona – uczeń ma za zadanie powiedzieć wyraz obrazowany przez ilustrację.

Warunkiem uczenia nowych rzeczy jest osobiste zaangażowanie. Nauczyciel pracujący w naszym projekcie nieustannie dba o to, aby uczniowie czuli się podmiotem procesu nauczania. Im więcej stworzą sami pomocy i podejmą decyzji, tym większa będzie ich motywacja do uczestniczenia w tym procesie. Zwiększamy tak nie tylko poczucie sprawczości, ale także samoocenę uczniów.



Tworzenie filmów z dziećmi

UCZNIOWIE ROBIĄ FILMY¹⁴

Robienie filmów to znakomite narzędzie edukacyjne w rękach nauczycieli i uczniów. Pozwala nie tylko tworzyć dokumentację naszej pracy z uczniami, ale również zmotywować uczniów do samodzielnych, twórczych działań i do skoordynowanej pracy w grupie.

Robienie filmów to proces, który musi być rozłożony w ciągu paru lekcji, w podobny sposób w jaki realizujemy projekt edukacyjny. Ponieważ zaczynamy od podstaw, założmy, że nasz film będzie się opierał na historyjce, czyli że punktem wyjściowym do robienia filmów jest stworzenie scenariusza.

PISZEMY SCENARIUSZ

1. Scenariusz w oparciu o znane bajki lub historyjki

Scenariusz możemy oprzeć na znanych nam i lubianych bajkach i historyjkach, choć musimy się upewnić, że fabuła jest krótka i prosta i że uda nam się ją przedstawić przy pomocy tylu ujęć, ilu jest uczniów w klasie.

Przykładem takiej historyjki może być „Kopciuszek”. Uczniowie dobrze znają tę historię, ale musimy przypomnieć jej treść po to, by wyłonić:

- a. głównych bohaterów,
- b. miejsce i okoliczności, w jakich znajdują się bohaterowie,
- c. podstawowy bieg wydarzeń
- d. potrzebne dialogi.

Jeśli robienie filmów będzie treścią lekcji nauczania języka angielskiego, scenariusz może się opierać głównie na dialogach, wówczas możemy opowiadać znane uczniom bajki już w klasach pierwszych.

Przykład:

Scena 1: postacie przedstawiają się: ***I'm Cinderella, I'm the Stepmother, I'm Cindarella's sister.***

Scena 2: rozmowa macochy z Kopciuszkiem: ***Stepmother: Cinderella, you must work!***

Cinderella: Oh, no! I'm so tired!

Scena 3: przychodzi list – zaproszenie od księcia: ***Oh, a letter. A letter from the Prince. It's for a party.***

2. Tworzymy nowy scenariusz

a. Piszemy historyjkę z całą klasą. W tym celu rozwieszamy na szerokość klasy sznurek na białinę i przy pomocy żabek na białinę przyczepiamy wycięte z czasopism postacie i przedmioty, na podstawie których układamy razem z uczniami historyjkę. Tak jak w poprzednich historyjkach musimy wyłonić (przygotować wycięte zdjęcia lub obrazki):

- główne postacie (również zwierzęta),
- miejsce, gdzie się znajdują lub mieszkają,
- bieg wydarzeń, np. co bohater znalazł?, co zgubił?, gdzie szukał?, kogo spotkał?, jaka magiczna przemiana nastąpiła? itd.

b. Uczniowie piszą historyjkę w grupach: każda grupa pięcioosobowa dostaje zestaw zdjęć w koperce i na tej podstawie musi ułożyć historyjkę.

c. Z uczniami z klas trzecich możemy korzystać z internetowego generatora historyjek, takiego jak: **storybird** lub **storystarter**. Wtedy uczniowie siedzą w parach i korzystają z tych samych obrazków – odpowiedzi, na podstawie których muszą ułożyć historyjkę.

Tak jak w kinie profesjonalnym, nasz cały film będzie się składał z poszczególnych ujęć.

¹⁴ Na podstawie warsztatu Anny Lesińskiej-Gazickiej.



CO TO SĄ UJĘCIA?

W filmach profesjonalnych możemy rozróżnić następujące rodzaje ujęć/planów:

1. Szeroki plan, czyli totalny lub ogólny – ujęcie, w którym ukazujemy naszych bohaterów jako małe postacie w ich relacji do otaczającego ich świata; postać ludzka jest podporządkowana otoczeniu.
2. Plan pełny – bohaterowie lub postacie ludzkie są pokazane od stóp do głów, tło zajmuje nadal ważne, choć nie główne miejsce.
3. Plan amerykański – postacie są pokazane do kolan, zaczynają dominować nad tłem.
4. Plan średni – postać jest pokazana do pasa, tło pełni rolę drugoplanową.
5. Półzbliżenie – popiersie postaci ludzkiej.
6. Zbliżenie – twarz ludzka pokazana na całym ekranie.
7. Detal – szczegół postaci ludzkiej albo szczegół rekwizytu.

By ukazać w filmach z naszymi uczniami zarówno bieg wydarzeń (świat zewnętrzny), jak i to, co czują bohaterowie (świat wewnętrzny), staramy się korzystać przynajmniej z trzech planów (ogólny, średni, bliżenie lub detal).

Aby móc opowiedzieć naszą historyjkę, czyli przełożyć scenariusz na film, musimy zaplanować, w jaki sposób opowiemy ją poszczególnymi ujęciami i jak różnicujemy ujęcia (czyli będziemy przechodzić od planu pełnego do detalu) po to, by nasz film stał się bardziej wyrazisty i w ciekawszy sposób opowiedział historię naszych bohaterów. W tym celu musimy stworzyć storyboard.

TWORZYMY STORYBOARD

Storyboard pomoże nam zaplanować ujęcia i zorganizować sam proces filmowania. Na ogół storyboard składa się z rysunków ujęć i przypisanych im treści do filmowania. Jeśli chcielibyśmy stworzyć storyboard do scenariusza „Cinderella”, mógłby on przykładowo wyglądać następująco:

Ujęcie	Dialog lub treść narracji	Muzyka lub efekty dźwiękowe
Rysunek domku Kopciuszka, w którym mieszka w otoczeniu drzew i gór. (Plan ogólny)	Narrator: <i>Cinderella lives in a house.</i>	Muzyka narracyjna zapowiadająca historię
Rysunek macochy i 3 siostr we wnętrzu pokoju. (Plan pełny)	<i>Cinderella lives with her stepmother and her three sisters.</i>	Odgłosy domu.
Rysunek macochy i Kopciuszka. Kopciuszek stoi z miotłą lub ściera podłogę. (Plan średni lub amerykański)	<i>'Cinderella, you must work!'</i>	Odgłosy domu
Rysunek drzwi. (Plan średni)	<i>'What's that?'</i>	Pukanie lub dzwonek do drzwi.
Rysunek listu zaproszenia. (Detal)	<i>'A letter. A letter from the Prince'</i>	

1. Jeśli nauczyciel pracuje z młodszymi dziećmi (klasa 1) i całą klasą, to radzimy, żeby sam przydzielił do scen ujęcia i zadał każdemu dziecku w klasie narysowanie jednego rysunku do storyboard. Uczeń, który wykona dany rysunek, otrzyma również zadanie tekstowe i będzie musiał/ła przygotować się do wypowiedzenia lub odegrania swojej kwestii.



2. Jeśli nauczyciel pracuje ze starszymi uczniami, to może podzielić historyjkę na części i przydzielić je grupom. Każda grupa będzie musiała narysować storyboard do swojej części i będzie musiała przedstawić swoją część historyjki przy pomocy przynajmniej jednego planu ogólnego, jednego średniego i jednego detalu.
3. Nauczyciel prosi, by każda grupa przedstawiła swój storyboard tak, by wszystkie części tworzyły całość.

FILMUJEMY!

UPEWNIJ SIĘ, ŻE KAMERA DZIAŁA I ŻE MA NAŁADOWANĄ BATERIĘ !

1. Filmujemy obrazki razem z muzyką i dialogami.

Takie rozwiązanie jest organizacyjnie prostsze w dużych klasach i z młodszymi uczniami.

- a. Każda grupa musi wyznaczyć w swoim zespole: reżysera, operatora, dźwiękowca (jeśli potrzebujemy muzyki lub efektów specjalnych), oświetleniowca (jeśli potrzebujemy dodatkowego oświetlenia) i aktorów, czyli uczniów, którzy będą wypowiadać kwestie.
- b. Przygotowujemy stanowisko do filmowania. Obrazki ustawiamy najlepiej na pulpicie, a naprzeciw ustawiamy kamerę na statywie. Nasz 'uczniowski operator' zostaje przeszkolony, w jaki sposób musi włączyć kamerę i jak korzystać z opcji 'zoom in' i 'zoom out'.

Druga opcja to ustawianie obrazków na krześle/stole i filmowanie z ręki 'od góry'. Trzeba jednak bardzo uważać, żeby kamera była w stabilnym położeniu.

- c. Reżyser jest odpowiedzialny za przekładanie obrazków i wydawanie poleceń:
 - 'Muzyka' – włączamy muzykę lub efekty dźwiękowe (czyli nagranie z odtwarzacza CD);
 - 'Światło' – włączmy światło – małą lampkę, którą doświetlamy obrazek (opcjonalnie);
 - reżyser wypowiada słowo 'Akcja' i operator włącza kamerę;
 - aktorzy wypowiadają swoje kwestie;
 - na znak reżysera operator wyłącza kamerę.
- d. Reszta klasy obserwuje działania pierwszej grupy w absolutnej ciszy. Grupy kolejno wkraczają do akcji.
- e. Końcowy efekt powinien być gotowy bez montażu i po podłączeniu kamery do komputera może być widoczny na ekranie lub tablicy interaktywnej.

2. Filmujemy scenki odegrane przez uczniów.

- a. Uczniowie w grupach przygotowują się do odegrania scenek na podstawie przygotowanych wcześniej storyboard'ów. Rozdaj grupom materiały do przygotowania symbolicznych kostiumów (np. kolorowe worki na śmieci, nożyczki, taśmę klejącą i bibułę) i potrzebne rekwizyty (papier techniczny/brystol/ karton i mazaki).
- b. Uczniowie planują scenki do odegrania i przygotowują kostiumy. Nauczyciel nadzoruje i pomaga.
- c. Uczniowie przeprowadzają próbę.

Tak jak w przypadku filmowania obrazków przygotuj stanowisko do filmowania. Każda grupa musi wyznaczyć w swoim zespole: reżysera, operatora, dźwiękowca (jeśli potrzebujemy muzyki lub efektów specjalnych), oświetleniowca (jeśli potrzebujemy dodatkowego oświetlenia) i aktorów, czyli uczniów, którzy będą wypowiadać kwestie.

- d. Uczniowie filmują scenki zgodnie z instrukcją 1 c, d, e.
- e. Możesz obejrzeć przykłady filmów zrobionych przez uczniów w Szkole Podstawowej Adama Mickiewicza w Żerkowie i umieszczonych na youtube: <https://www.youtube.com/user/arsfilmclub-spzperkow>



JAK UMIEŚCIĆ FILMY NA YOUTUBE

<http://www.youtube.com/watch?v=s34xqglOqZc>

Tworzenie domina

Domino to zmodyfikowane flashcards. Małe prostokątne kartoniki dzielimy na pół czarną grubą linią. Po jednej stronie umieszczamy obraz ilustrujący dany wyraz, po drugiej zapis słowa, przy czym na jednym kartoniku nie może znaleźć się obraz i zapis słowny tego samego wyrazu. Zabawa polega na poszukiwaniu par, łączeniu ich w długi ciąg, tak jak klocków domina.

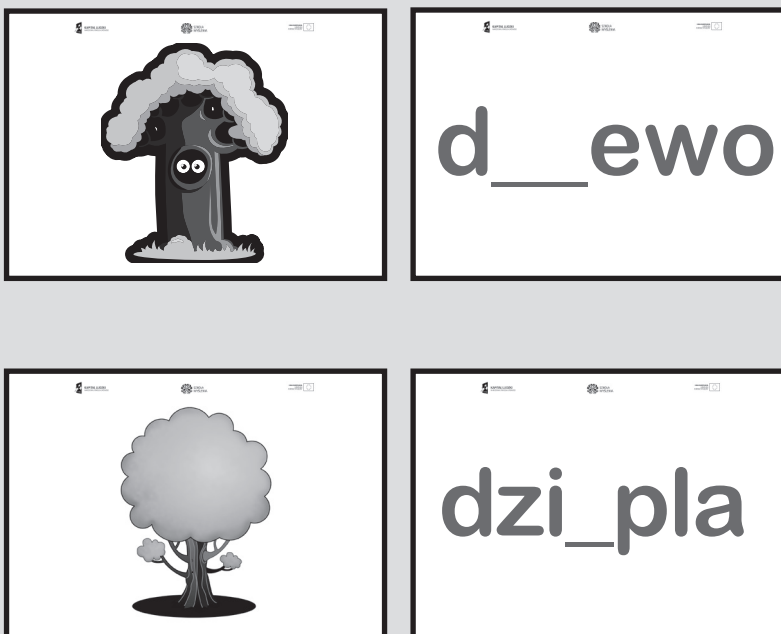
Wersja a

Każdy uczeń otrzymuje 10 kartoników i 10 wyrazów w języku angielskim. Tworzy ilustracje i zapisuje słowa.

Na kartonikach mogą się też pojawić słowa, których zapamiętanie sprawia danemu uczniowi trudności, niekoniecznie podane przez nauczyciela.

Wersja b – zabawa ortograficzna

Na kartonikach uczniowie zapisują wyrazy w języku polskim, jednak pozostawiają wolne okienko w miejscu, gdzie powinna się znaleźć trudność ortograficzna i tworzą do nich ilustracje, np.



Wersja c

Na kartonikach mogą znaleźć się działania matematyczne i wyniki.



Tak zorganizowany proces uczenia ma charakter interaktywny i jest zbliżony do swobodnej zabawy, a więc wywołuje pozytywne skojarzenia wśród dzieci. Im lepiej pod względem emocjonalnym dzieci będą się czuły na naszych zajęciach, tym chętniej będą angażowały się w proces uczenia się i nauczania oraz szybciej zapamiętywały potrzebne im informacje.

Aktywności nakierowane na rozwój myślenia matematycznego

Kształtowanie myślenia matematycznego wymaga takiego organizowania zajęć, które umożliwi uczniom samodzielne działanie w przestrzeni realnych przedmiotów oraz symboli matematycznych. Odkrywanie prawidłowości matematycznych, dzięki wprowadzaniu zmian w świecie rzeczywistych przedmiotów, jest pierwszym i niezbędnym etapem rozumienia pojęć matematycznych. Te doświadczenia stanowiąc będą bazę dla konstruowania symbolicznej wiedzy matematycznej, a ich różnorodność i bogactwo wspierają rozwój myślenia uczniów¹⁵.

Zatem, nauczycielu:

- Spróbuj organizować uczniom zajęcia, w których wykonują różne czynności, badając zależności (ważenie, budowanie z klocków, wycinanie, granie w gry logiczne, szukanie prawidłowości w zbiorach przedmiotów i wiele innych). Postaraj się znaleźć w tych czynnościach znaczenia matematyczne.
- Spróbuj ustalić, jaka jest rzeczywista wiedza i umiejętności matematyczne każdego ucznia. Zbadaj, czy nie potrafią więcej, niż ci się wydaje.
- Jeśli masz w klasie uczniów o ponadstandardowej wiedzy matematycznej, pozwól im jak najczęściej (najlepiej zawsze) rozwiązywać zadania o trudności adekwatnej do ich poziomu myślenia.
- Spróbuj pytać swoich uczniów, jak poradziłoby sobie z nową dla nich sytuacją matematyczną. Słuchaj ich uważnie i pozwól działać zgodnie z ich pomysłami. Nie ingeruj we wszystkie próby. Pozwól im samodzielnie przekonać się o nieprawdziwości postawionej hipotezy.
- Rozmawiaj z uczniami o ich pomysłach, ograniczając się przede wszystkim do pytań typu: *Dlaczego tak myślisz?*, *Dlaczego tak się dzieje?*, *A co by było, gdyby...?* Autentyczny dialog z uczniem (który nie ma nic wspólnego z pogadanką) uczy szacunku dla jego wiedzy, pomysłowości i wysiłku poznawczego.
- Nie zdradzaj, co chcesz usłyszeć. Bądź zaciekawiony tym, co uczniowie mówią, a nie jakim językiem.
- Spróbuj pozwalać na samodzielność uczniom słabszym. Nie tłumacz wszystkiego od razu. Nie martw się, że ich próby są tak niedoskonałe. Daj im czas na rozwijanie myślenia. Lepiej, gdy będą konstruować pojęcia matematyczne wolniej, ale samodzielnie, niż gdy dostaną gotowy wzór postępowania, uzależniając się coraz bardziej od pomocy nauczyciela.

¹⁵ Przykłady zadań matematycznych kształtujących umiejętność myślenia matematycznego znajdują się w *Programie nauczania dla klas I–III opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*, str. 71.



- Podejmowane próby samodzielnych poszukiwań uczniowskich często mogą budzić twój niepokój o ich edukacyjną skuteczność. Jest on naturalny. Pamiętaj jednak, że uczeń, który nauczy się radzić sobie w sytuacjach nowych poznawczo (rozwiązywać problemy), lepiej będzie opanowywał algorytmy, próbując je rozumieć, a nie jedynie zapamiętać¹⁶.

Wśród aktywności ukierunkowanych na rozwój myślenia matematycznego można by wymienić zadania matematyczne realizowane w formie zabawy, zadania problemowe, gry i zabawy, np. gra planszowa czy też zabawy z kostkami¹⁷. Ale matematycznie można się bawić i z wykorzystaniem ruchu. Wystarczy podzielić uczniów na dwie grupy. A następnie wydawać polecenia, np.: *Stańcie parami, stwórzcie zbiór 6-osobowy, odejmijcie od siebie trzy osoby, podzielcie się na dwie mniejsze grupy – równoliczne itp.* Albo: *ułóżcie ze swoich ciał trójkąt, prostokąt, działanie matematyczne itp.* Można także gry i zabawy matematyczne przeprowadzać po angielsku.

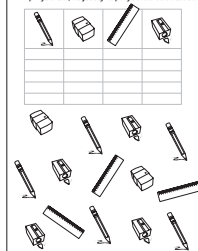
2. KARTA PRACY 1: SPRAWDŹ, ILE JEST
– klasyfikowanie przedmiotów,
porównywanie liczebności

U. wracają do stolików i wykonują zad. 1 na karcie pracy. N. wyjaśnia, że ich zadaniem jest pokolorowanie tylu okienek w tabeli pod każdym przyborem, ile tych przyborów jest na ilustracji.

Gdy uczniowie wykonają zadanie, N. zadaje im pytania:

- Ile jest ołówek, ile gumek, ile temperówek, a ile linijek?
- Których przyborów jest najwięcej, a których najmniej?
- O ile jest więcej ołówek niż gumek?
- O ile jest mniej linijek niż temperówek?
- O co moglibyśmy jeszcze zapytać?

1. Pokoloruj tyle okienek w tabeli pod każdym przyborem, ile jest tych przyborów obok tabeli.



5. KARTA PRACY 2: CZY DLA WSZYSTKICH WYSTARCZY?
– porównywanie liczebności zbiorów

U. oglądają ilustrację do zad. 2 na Karcie pracy. N. podaje treść zadania:

Dzieci będą wycinać kółeczka i przyklejać je do kartonu. Sprawdź, czy dla wszystkich wystarczy nożyczek i kleju?

N. prosi, aby uczniowie podali propozycje, w jaki sposób można to sprawdzić. Następnie każdy wykonuje zadanie wybranym sposobem. Gdy U. wykonają zadanie, N. zadaje pytania:

- Czy dla wszystkich wystarczy nożyczek?
- Czy wszystkie nożyczki będą wykorzystane przez dzieci?
- Czy dla wszystkich wystarczy klejów?
- Czy macie jakiś pomysł, jak rozwiązać ten problem? (Dzieci wymyślają różne propozycje, co zrobić, żeby 2 kleje wystarczyły dla 4 osób)

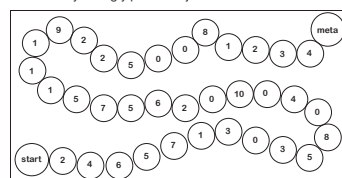
2. Sprawdź, czy dla wszystkich dzieci wystarczy nożyczek i kleju.



5. MATEMATYKA – ŚWIETNA ZABAWA!

N. rozważa z uczniami pytanie, czy ich zdaniem gra matematyczna może być sposobem na nudę?

N. zawieszają na tablicy wzór gry planszowej:



- Uczniowie dzielą się na grupy ok. 4–5 osobowe i przygotowują według wzoru własną planszę do gry na kartonie formatu A3. Oprócz pól z cyframi dzieci mogą ozdobić planszę według własnego pomysłu.
- Do rozgrywki grupy otrzymują 1 kostkę do gry, zestaw klocków LEGO i dowolne pionki dla każdego gracza.
- Zasady gry: dzieci ustalają między sobą kolejną rzutów. Rzucają kostką i poruszają się na planszy o tyle pól, ile wskazała liczba oczek. Pole, na którym zatrzymał się gracz wskazuje, ile dowolnego kształtu i wielkości klocków LEGO może sobie wybrać. Gracze zbierają w czasie rozgrywki klocki, aby na koniec móc z nich zbudować konstrukcję. Pewnego rodzaju zwycięzcą gry są osoby, którym udało się zdobyć najwięcej klocków i zbudować coś ciekawego.

3. KARTY PRACY 1, 2: Zabawy i gry dydaktyczne

N. rozdaje karty pracy „Zwierzęta leśne”.
U. rozcinają ilustracje zwierząt i kartoniki z cyframi.

• **Zabawa „Policz zwierzęta w lesie”**

N. rozdaje U. PATYCZAKI. U. układają na ławkach drzewa. Następnie N. prosi, by U. umieszcili w ułożonym przez siebie lesie zwierzątki.

N. wydaje polecenia:

Put 5 squirrels, 2 deer, 4 foxes and 1 owl.

How many squirrels have you got?

Show me a number.

How many deer have you got?

Show me a number.

How many foxes have you got? Show me a number.

How many owls have you got? Show me a number.

U. zabierają wszystkie obrazki ze swojego lasu i samodzielnie umieszczają ilustracje według własnego pomysłu.

N. zadaje pytania:

Let's count your animals.

Who's got 6 foxes? (U. mówią Bingo jeśli liczba zwierząt się zgadza.)

Who's got 2 ants?

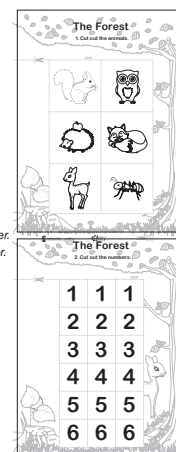
Who's got 3 hedgehogs?

Who's got 5 owls?

• **Gra „Dopasuj liczbę zwierząt”**

Każdy uczeń ma w ręku dwie ilustracje zwierzątek.

N. klaszcze w dłonie, puka w ławkę itd. U. liczą dźwięki i dobierają się w grupy tak, by liczba usłyszanych dźwięków była taka sama, jak liczba zwierzątek. N. pyta wybraną grupę: *How many animals have you got?*



**6. MATEMATYKA NA WAKACYJNĄ NIEPOGODĘ,
CZYLI GRY Z KOSTKAMI**

• **Tajemnica kostki:** N. pyta dzieci, czy wiedzą, jak są rozłożone oczka na ściankach kostek. Uczniowie mogą przez badanie i obserwację kostki dociekać rozwiązania zagadki. Jeśli jej nie rozwiążą, N. wyjaśnia, że oczka są rozłożone tak, aby na przeciwległych ścianach suma oczek wynosiła 7 (jeżeli z jednej strony jest 1 oczko, to po przeciwnej stronie jest 6, itd.).

• **„Kto bliżej 20?”** – dzieci w parach na zmianę rzucają dwiema kostkami jednocześnie i sprawdzają, kto w każdej kolejce był bliżej sumy oczek na kostkach wynoszącej 20. Taka osoba zdobywa punkt. Po określonej serii rzutów osoby w parach zliczają swoje punkty.

• **„Kto szybciej do 100?”** – dzieci w parach mają dwa różnokolorowe spinacze do bielizny, którymi będą przesuwac się na miarce krawieckiej. Kolejno na zmianę rzucają jednocześnie dwiema kostkami i zaczynając od zera przesuwają się na miarce o wyrzuconą łączną sumę oczek. Wygrywa ten, kto szybciej dotrze do punktu 100.

¹⁶ Za: Alina Kalinowska, *Pozwólmy dzieciom działać – mity i fakty o rozwijaniu myślenia matematycznego*, Centralna Komisja Egzaminacyjna, Warszawa 2010.

¹⁷ *Matematyka na wakacyjną nie pogodę, czyli gry z kostkami w scenariuszu Wakacje, cz. 1, aktywność 6.*



Aktywności nakierowane na rozwój umiejętności zapamiętywania

Mnemotechniki¹⁸ to techniki ułatwiające zapamiętywanie.

Łańcuchowa metoda zapamiętywania

Metoda ta pomaga zapamiętać ciąg informacji w określonej kolejności.

Do tego celu wykorzystuje się skojarzenia pomiędzy poszczególnymi informacjami, pojęciami.

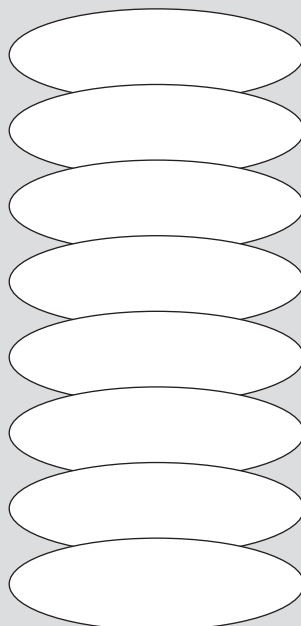
Można tworzyć historyjki łączące i wzmacniające skojarzenia oparte **na zasadach zapamiętywania:**

1. Przejaskarawienie – najlepiej jeśli skojarzenia będą przejaskrawione, nadmierne lub zminimalizowane.
2. Dynamika – dokładając ruch, elementy dynamiczne, wspomagamy zapamiętywanie.
3. Ja – skojarzenia osobiste lepiej zapamiętujemy. Powinniśmy być autorami naszych skojarzeń – lepiej zapamiętujemy skojarzenia własne niż cudze.
4. Absurd – im bardziej coś jest wyjątkowe i niecodzienne, tym lepiej to zapamiętujemy.
5. Emocje – jeśli opowieść wzbudza nasze emocje, pobudzamy więcej obszarów w mózgu, co umożliwia nam lepsze zapamiętywanie.

W ramach zajęć toczących się wokół kręgu tematycznego *Zwierzęta domowe* w klasie 2 uczniowie mają za zadanie zapamiętać nazwy zwierząt domowych: szczur, chomik, kot, pies, ryba, żółw, królik, szynszyla. Do ich zapamiętania używają ŁMZ, łącząc ze sobą wyrazy zgodnie z zasadami zapamiętywania.

Należy jednak pamiętać, aby wyraz pierwszy łączył się z drugim, drugi z trzecim itd., tworząc jakby ogniwa łańcucha.

1. szczur
2. chomik
3. kot
4. pies
5. ryba
6. żółw
7. królik
8. szynszyla



¹⁸ Schemat tworzenia skojarzeń znajduje się w *Programie nauczania dla klas I–II opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*, str. 62 – 65.



Wykorzystując wiedzę dotyczącą pracy naszej pamięci, można by ułożyć następującą historyjkę: Szczur usiadł na chomiku (aż mu wyszły oczy), chomik śmiertelnie przestraszył kota (zobacz jak ucieka), kot zatańczył z psem, pies nakarmił rybę, ryba nakrzyczała na żółwia, żółw prześcignął królika, królik wykapał szynszylę. Przedstawiając historyjkę, poproś, by dzieci zamknęły oczy i spróbowały wyobrazić sobie wszystkie te sytuacje. By sprawdzić, czy uczniowie zapamiętali historyjkę, rzucaj do każdego pytanego piłeczkę. Spotęguje ona koncentrację dziecka.

Zakładki cyfrowe

Służą do zapamiętywania informacji w określonej kolejności lub zapamiętywania liczb.

- 0 – balon
- 1 – świeca, ołówek,
- 2 – łabędź
- 3 – koniczyna, pupa
- 4 – krzesło
- 5 – dłoń, gwiazda pięcioramienna
- 6 – gwizdek, fajka
- 7 – kosa, flaga
- 8 – bałwan
- 9 – jojo, parasolka
- 10 – talerz i łyżka, kij i piłeczka
- 11 – makaron, kolczyki
- 12 – zegar wskazujący godzinę 12
- 13 – czarny kot
- 14 – błyskawice, walentynki
- 15 – wędka i haczyk
- 16 – numer mieszkania
- 17 – filiżanka herbaty
- 18 – tort urodzinowy
- 19 – dołek golfowy
- 20 – ślimak



W zajęciach poświęconych sportom w klasie 2, krąg tematyczny *Piłka*, uczniowie mają za zadanie zapamiętać różne rodzaje sportów, w których pojawia się piłka, wykorzystując znajomość zasad zapamiętywania i zakładki osobiste.

Ale do zapamiętania tych wyrazów można wykorzystać zakładki cyfrowe.

Wyrazy do zapamiętania to: siatkówka, koszykówka, tenis stołowy, tenis ziemny, piłka wodna, golf, baseball, football, rugby, piłka nożna.

Należy pamiętać, że ucząc dzieci zakładek cyfrowych, trzeba wybrać jeden obraz.

Kolejność	Obraz	Słowo do zapamiętania
1	ołówek	siatkówka
2	łabędź	koszykówka
3	trójlistna koniczyna	tenis stołowy
4	krzesło	tenis ziemny
5	ręka	piłka wodna
6	fajka	golf
7	flaga	baseball
8	bałwan	football amerykański
9	parasolka	rugby
10	łyżka i talerz	piłka nożna

Przykładowy sposób zapamiętania dyscyplin sportowych, w których wykorzystuje się piłkę:

1. Zobacz, jak ołówkiem przebijamy piłkę siatkową (w siatce).
2. Zobacz łabędzie grające w koszykówkę. Zobacz, jak swymi skrzydłami kozłują piłkę.
3. Zobacz, jak odbijamy piłeczkę pingpongowa przy zielonym stole wielkimi trójlistnymi zielonymi koniczynkami.
4. Zobacz kort tenisowy, na którym gracze zamiast rakietami tenisowymi grają krzesłami. Albo siedzą na krzesłach i grają w tenisa.
5. Zobacz, jak same ręce wynurzają się z wody. Jedna z nich trzyma kolorową piłkę.
6. Zobacz, jak piłeczka golfowa siedzi w dołku i na łące pali fajkę.
7. Zobacz flagę polski, która ubrana w strój baseballisty trzyma kij, gotowa uderzyć nadlatującą piłkę.
8. Zobacz bałwany biegające po boisku i grające w football amerykański.
9. Zobacz spocone parasolki z piłką rugby pod pachą. Parasolka zamyka się i spłaszcza piłkę, dlatego ma ona taki kształt.
10. Zobacz mecz piłki nożnej między drużyną łyżek a drużyną talerzy.



Piktogramowa metoda uczenia wierszy

Piktogram (łac. *pictus* – narysowany i gr. *γράμμα* – pismo) to przedstawienie wyrazu za pomocą obrazka w oderwaniu od zapisu. Użycie piktogramu w nauce bazuje na założeniu, iż myślimy obrazami i w związku z tym łatwiej zapamiętujemy informację przekazaną za jego pomocą. Do nauki wierszy tworzymy obrazkowe skojarzenia z poszczególnymi wyrazami i łączymy je słowami, dla których nie udało się stworzyć skojarzeń. Tak wspomagając proces uczenia, łatwiej uczyć się wierszy także dzieciom ze specyficznymi trudnościami, np. z dysleksją. Metoda piktogramowa jest wspomagającą techniką zarówno u osób dorosłych, jak i dzieci. Szczególną rolę odgrywa w pierwszym etapie edukacyjnym, w którym dzieci nie mają jeszcze w pełni opanowanej techniki pisania i czytania we właściwym tempie.

Piktogram jest nośnikiem informacji, „wywoływaczem” skojarzenia, który silnie oddziałuje na wyobraźnię i pamięć. W programie piktogramową metodę wykorzystujemy do zapamiętywania wierszy, ale także tworzenia łańcuchów skojarzeń celem budowania, zapamiętywania i odtwarzania konkretnych historii lub ciągów zdarzeń, jak również schematu tworzenia struktur w języku obcym. Bardzo ważną funkcją zastosowania piktogramów jest również użycie ich przy konstruowaniu map myśli.

Do tworzenia piktogramów możemy odnieść te same zasady zapamiętywania, które zostały opisane na str. 42 (przejaskrawienie, dynamika, ja absurd, emocje). Dodatkowo należy pamiętać, że piktogram to rysunek prosty, czyli najlepiej jeżeli będzie tworzony przez nauczyciela odręcznie na zajęciach w sposób symboliczny, łatwy do odwzorowania przez uczniów. Taka technika tworzenia piktogramów wspomaga samodzielność uczniów, pokazuje szybkość i możliwość spontanicznego stosowania oraz ośmiela do jej stosowania. Rysunki nie mogą zawierać wielu szczegółów, być piękne i wypracowane. Natomiast powinny operować kolorami, które silnie oddziałują na wyobraźnię.

W czasie zajęć poświęconych bezpieczeństwu¹⁹ uczniowie uczą się wiersza, w którego nauce pomagają piktogramy. Wiersz rozrysowany piktogramami i uzupełniającymi znaczenia wyrazami przedstawiany jest w postaci prezentacji multimedialnej.

Przyjrzyjmy się pierwszym czterem wersom.

„Sygnalizacja świetlna”

Droga do szkoły wcale nie jest łatwa.

Na skrzyżowaniu stoją dziwne światła.

Raz zielone się zapala, raz czerwone mocno świeci

ciekaw jestem czy te światła znają wszystkie dzieci?

Kto mi powie, kto pomoże przejść przez jezdnię prawidłowo

*może ty kolego śmiały powiesz jakieś mądre słowo. Pieszy dwa kolory widzi na sygnalizatorze,
który przejść przez jezdnię każdemu pomoże*

Jak czerwone światło świeci

stoją grzecznie dorośli i dzieci

Gdy zielone się zapali

wtedy idą duzi, mali

Czerwone światło stój, zielone światło idź

tak już właśnie musi być!

¹⁹ Scenariusz *Bezpieczeństwo*, cz. 2, zadanie 2 – 4.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Na

Wstaw zdjęcie
Twojej szkoły

do „0” nie jest łatwa.

jestem czy
te znają wszystkie

1 ● sie 1 ● mocno

Aktywności nakierowane na rozwój umiejętności notowania

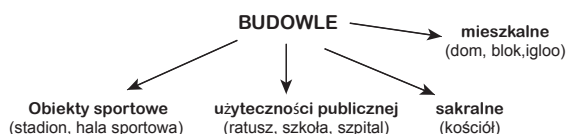
Mind Mapping to innowacyjny sposób notowania zwiększający efektywność pracy i zapamiętywania dzięki wykorzystaniu synergicznej współpracy obu półkul mózgowych. Metoda ta została opracowana przez dwóch brytyjskich naukowców Tony'ego i Barry'ego Buzana.



Uczniowie objęci programem początkowo wykonują proste MM w języku polskim, potem także w języku angielskim. Później stają się one coraz bardziej skomplikowane. W klasie trzeciej nauczyciel może już wprowadzać MM prezentujące np. cechy form wypowiedzi pisemnej – opowiadania czy opisu.

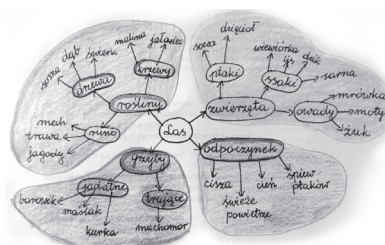
5. BUDOWLE I ICH ZASTOSOWANIE – MAPA MYŚLI

N. razem z U. rysuje na tablicy mapę myśli (przykładowa).
N. zapisuje na tablicy słowo BUDOWLA.
Wspólnie z U. ustala funkcje budowli, jakie spełniają, do czego służą.



2. TWORZENIE MAPY SKOJARZEŃ

N. pyta U., z czym kojarzy im się las i zapisuje te skojarzenia na tablicy, tworząc mapę mentalną.



2. MAPA MYŚLI – MEBLE I SPRZĘTY DOMOWE

N. wspólnie z dziećmi rysuje mapę myśli na tablicy. W centrum rysuje schemat domku z napisem *house*, od którego odchodzą 4 odgałęzienia z napisami: *kitchen*, *bedroom*, *bathroom*, *living room*. N. prezentuje flashcards przedstawiające meble. Dzieci podchodzą i przy każdym pomieszczeniu dorysowują piktogramy przedstawiające meble i sprzęty charakterystyczne dla danego pomieszczenia. N. zachęca dzieci do podawania angielskich nazw, a jeśli ich nie znają mówi i prosi o powtarzanie (np. *bed*, *window*, *door*, *desk*, *table*, *chair*, *TV*, *sofa*, *lamp*, *bath*, itd.)

N. wskazuje na mapę myśli i zadaje dzieciom pytania typu:

What's in the bedroom? (*bathroom*, *kitchen*, *living room*)

Where's the table? – *It's in the kitchen.*

Where's the bed? – *It's in the bedroom.*

Where's the bath? – *It's in the bathroom.*

Where's the TV? – *It's in the living room.*

Zasady tworzenia MM²⁰

1. Umieść w centrum gładkiej kartki ułożonej poziomo kolorowy rysunek, który stanowi główny temat mapy. Obraz jest wart więcej niż tysiąc słów, dlatego też zachęca do twórczego myślenia, wytwarza skojarzenia, zaciekawia i ułatwia zapamiętanie.
2. Pracuj od środka na zewnątrz. Rysowanie od środka mapy linii (na kształt gałęzi drzew) zmniejszających swoją grubość w miarę oddalania się od centrum określa hierarchię i stopień ważności myśli. Natomiast łączenie linii wskazuje, że każda myśl wypływa z poprzedniej i rodzi następną (podkreśla to „kojarzeniowy” charakter procesu myślenia). Im bliżej centrum MM, tym linia powinna być grubsza. W miarę oddalania się od hasła linie powinny się stawać coraz cieńsze, oznaczają bowiem coraz bardziej szczegółową informację. Pamiętaj, że linie rysujemy w poziomie, nie przekracamy kartki.

²⁰ Na podstawie: http://www.kep.uni.lodz.pl/ewakusidel/index/materialy/techniki_uczenia/krotkie_zasady_tworzenia_mm.pdf



3. Używaj słów–kluczy. Każde słowo–klucz, odzwierciedlające zasadnicze fakty, wywołuje strumień skojarzeniowy, który ułatwia przywołanie, a zatem i zapamiętanie określonego materiału (lekcji). Słowa–klucze pisze się drukowanymi literami, których wielkość w miarę oddalania się od centrum zmniejsza się. Różnicowanie wielkości liter (podobnie jak grubości linii) buduje hierarchię myśli tak, że całość mapy staje się logiczna. Pamiętaj, że linie mają taką długość jak słowa.
4. Używaj kolorów, symboli, obrazków, piktogramów, strzałek. Wprowadzenie tych elementów cieszy wzrok, pobudza pamięć i stymuluje prawą półkulę mózgową. Kolorem oddzielaj znaczenia, myśli.
5. Rysuj puste linie. Dołączenie pustej (wolnej) linii, np. w przypadku chwilowego braku pomysłu lub pustki w głowie, aktywizuje umysł do wypełnienia tej luki, odblokowuje tok myśli i uwalnia strumień skojarzeń.
6. Numeruj główne linie. Numerowanie porządkuje główne wątki i dodatkowo scala mapę. Jest szczególnie przydatne, jeśli na podstawie mapy mamy wygłosić przemówienie czy referat.
7. „Uwolnij” swój umysł i uwierz w jego potęgę. Podczas rysowania mapy należy pozwolić umysłowi na swobodne i szybkie myślenie. Postaraj się nie przerywać umysłowi, jeżeli bardzo szybko, szybciej niż możesz zapisać, wpada on na różne skojarzenia.
8. Wypracuj swój własny styl. Mapa myśli powinna odzwierciedlać nasz indywidualny tok myśli i skojarzeń. Im bardziej „osobista” jest mapa, tym jest lepsza, tym z większą przyjemnością wracamy do notatek.
9. Używaj drukowanych liter, wtedy mapa stanie się czytelniejsza.

MM możesz używać, prezentując na przykład zagadnienia gramatyczne w ramach edukacji polonistycznej, zasady pisania różnych form wypowiedzi pisemnej, przygotowując uczniów do sprawdzianu z edukacji przyrodniczej poprzez zawarcie w notatce ważnych informacji. MM jest też doskonałym narzędziem do przygotowania wypowiedzi ustnej, wystąpienia. Wykorzystaj też ten sposób notowania, tworząc z dziećmi wypracowania.

Aktywności nakierowane na rozwój umiejętności czytania

Trening czytania ze wskaźnikiem

Trening czytania ze wskaźnikiem wykorzystuje elementy szybkiego czytania. Składa się z ćwiczeń relaksacyjnych, pobudzających koncentrację, pracę oka i ćwiczeń.

Przed rozpoczęciem treningu należy przygotować wskaźnik i książkę, najlepiej taką, która nie ma obrazków, wykresów, tabelk itp., jest szyta, a nie klejona i której jeszcze nie przeczytaliśmy.

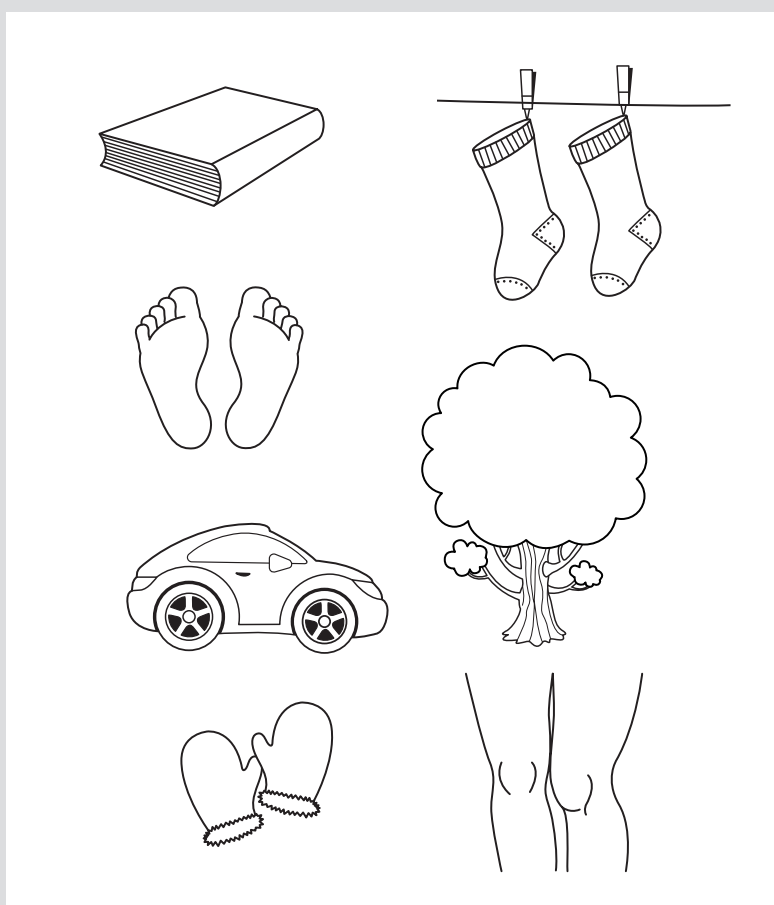


RELAKS I KONCENTRACJA

Cel: przygotowanie do dalszej części treningu, ćwiczenie umiejętności rozpoznawania stanu relaksu i koncentracji, wydłużanie czasu koncentracji.

Proponowane ćwiczenia:

- wizualizacje (przykładowe: wakacje lub ulubione miejsce, dwie półkule jak dwie trampoliny, żonglowanie w myśli),
- słuchanie muzyki relaksacyjnej lub muzyki poważnej,
- słuchanie odgłosów natury – szumu morza, ptaków itp.,
- rozluźnianie i spinanie partii mięśni (trening autogenny Szultza) polegający na napinaniu poszczególnych części ciała,
- wpatrywanie się w płomień świecy,
- odrysowywanie z pamięci szczegółów – przez 30 sekund uczniowie patrzą na rysunek, następnie zostaje on zasłonięty, a dzieci z pamięci odtwarzają szczegółów, rysując obrazek na kartce. Po chwili porównują swoje rysunki z wykonanym przez nauczyciela,



- odrysowywanie załamanych zgniezionej kartki – zgniecioną kartkę układamy na dłoni, ręka zaś oparta jest na łokciu. Odrysowujemy załamania zgniezionej kartki bardzo wolno, nie patrząc na kulę,
- odszukiwanie różnic pomiędzy podobnymi obrazkami,
- kości.



Kości

Zaczynamy od 5 kości. Rzucamy kości, i staramy się jak najszybciej spostrzec liczbę kropek, po czym zakrywamy kości dłonią i zliczamy z obrazu, jaki został nam w pamięci. Staramy się, aby czas ekspozycji kropek był naprawdę krótki.

Krótko wykonujemy ćwiczenie na 5 kościach, po czym dokładamy 2. Na 7 kościach ćwiczymy 5 minut. Po tym czasie dokładamy znów 2 kości i ćwiczymy na 9 przez 3 minuty.

Następnie odejmujemy 2 kości i sprawdzamy, o ile łatwiej jest nam ćwiczyć na 7.

Ćwiczenie to uczy grupowania jednostki informacyjnej, podnosi koncentrację uwagi, wspomaga szybkość spostrzegania i poszerzenie pola widzenia. Grupowanie jednostki informacyjnej w przypadku kości polega na dostrzeżeniu ilości oczek na kościach i od razu padania ich sumy, w przypadku czytania zaś dostrzeżeniu jednocześnie dwóch, trzech wyrazów i zrozumieniu całego wyrażenia.

Jeżeli zauważysz, że niektórzy uczniowie mają trudności z 5 czy 7 kośćmi, zachęć ich, proponując, aby zaczęli od 3, a następnie dodali 2. Poproś, aby na 5 kościach ćwiczyli przez 5 minut. Po tym czasie dołóż znów 2 kości. Powiedz, aby ćwiczyli na 7 kościach przez 3 minuty. Odejmij dzieciom 2 kości i sprawdź, o ile łatwiej jest im wówczas ćwiczyć na 5.

Każde dziecko pragnie sukcesu, jeżeli mu to umożliwimy, zmniejszając liczbę kości, będzie miało większą motywację, by ćwiczyć dalej i móc w końcu zapamiętać ilość oczek na 7 czy 9 kościach.

Liczenie na kościach stanie się fantastyczną zabawą, jeżeli je „zaczarujemy”. Umów się z uczniami na czarodziejską przygodę z liczeniem. Weź kości do ręki i poproś, by uczniowie na nie chuchnęli. Następnie rzuć kości i zapamiętaj liczbę oczek. Powiedz sumę i poproś, aby dzieci policzyły liczbę oczek i głośno podały sumę. Staniesz się czarodziejem, który zaczarował kości. Po tym spektakularnym pokazie poproś dzieci, aby zamieniły się w czarodziejów i teraz niech one zliczają ilości oczek (zgodnie z instrukcją). Na pewno pomogłby czarodziejski kapelusz, który możesz wykonać z tektury i gwiazdek wyciętych z samoprzylepnego papieru i przekazywać po kolei dzieciom zmagającym się z zadaniem.

GIMNASTYKA OKA

Ćwiczenia tego bloku mają na celu usprawnienie aparatu widzenia.

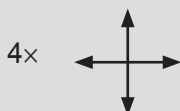
Abyśmy mogli szybciej postrzegać i obejmować wzrokiem więcej tekstu, musimy wyćwiczyć mięśnie gałki ocznej.

1. Pod zamkniętymi powiekami wykonujemy:

- po siedem kół, kwadratów, trójkątów, starając się, aby były jak największe, raz zaczynając od prawej strony, raz od lewej.



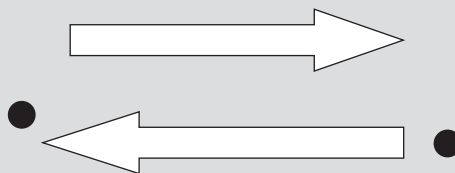
- ćwiczenia polegające na patrzeniu w górę, w dół, w prawo i lewo przez około 1 minutę.



- ćwiczenie polegające na przerzucaniu wzroku z punktu na punkt i w międzyczasie zamykaniu oczu. Punkty powinny być umieszczone powyżej linii wzroku. Mogą to być miejsca łączenia sufitu ze ścianami.



punkt/punkt



2. Uczniowie wyciągają przed siebie wyprostowane ręce i podnoszą kciuki. Wpatrując się w swoje kciuki, powoli rozchylają ręce, oddalając ręce. Cały czas patrzą się przed siebie (oczy pozostają nieruchomo, skierowane na wprost), obserwując jednocześnie swoje kciuki. Kończą ćwiczenie, jeżeli nie są już w stanie kontem oka ich dostrzec.

ĆWICZENIA Z KSIĄŻKĄ

W czasie ćwiczeń wykorzystujemy wskaźnik z czerwoną końcówką. Może to być patyczek do szaszłyków z końcówką pomalowaną czerwonym mazakiem.

- kartkowanie (2 minuty)

Należy wyćwiczyć rękę i nabrać wprawy, aby kartkować na tyle szybko, by ćwiczenie było skuteczne. Jedną ręką powinna trzymać wskaźnik i przykładać go w środek każdej strony, a drugą szybko przewracać kartki. Zadaniem uczniów jest dostrzeżenie i zapamiętanie słowa/słów znajdujących się w miejscu wskazanym przez wskaźnik. Dzięki temu ćwiczeniu podnosimy tempo spostrzegania i eliminujemy wokalizację. Po upływie minuty wykonujemy to ćwiczenie, odwracając do góry nogami książkę.

- taktowanie (2 minuty)

Taktowanie to inaczej czytanie na dwie fiksacje – wskaźnik uderza dwa razy w każdy wers. Wzrok podąża za wskaźnikiem. Zadaniem uczniów jest dostrzeżenie i zapamiętanie słowa/słów znajdujących się w miejscu wskazanym przez wskaźnik. Po upływie minuty wykonujemy to ćwiczenie, odwracając do góry nogami książkę.

- zygzak (1 minuta)

Wskaźnikiem kreślimy zygzak przez szerokość całej strony. Dość szybko. Wzrok podąża za wskaźnikiem. Dzieci starają się dostrzec jak najwięcej wyrazów.

- pion (2 minuty)

Jedną ręką przewracamy kartki, druga prowadzi wskaźnik na każdej stronie pionowo z góry na dół. Wzrok podąża za wskaźnikiem. Dobrze jest początkowo wykonywać to ćwiczenie, wykorzystując tekst zapisany w kolumnach, np. w gazecie. Zadaniem uczniów jest dostrzeżenie i zapamiętanie słowa/słów znajdujących się w miejscu wskazanym przez wskaźnik. Po upływie minuty wykonujemy to ćwiczenie, odwracając do góry nogami książkę.

- zygzak 1 akapit (1 minuta)

Kreślimy wskaźnikiem zygzak na szerokość strony w każdym akapicie.

- dwuwiers (1 minuta)

Podkreślamy po 2 wersy. Wzrok wciąż podąża za wskaźnikiem.

- czytanie ze zrozumieniem (5–10 minut)

Trening kończy czytanie ze zrozumieniem książki, na której ćwiczymy. Oczywiście dzieci czytają ze wskaźnikiem. Po upływie połowy wyznaczonego czasu wykonujemy to ćwiczenie, odwracając do góry nogami książkę.



Trening nie jest wpisany w scenariusze zajęć. Jest elementem, który możesz wykorzystać jako codzienną rozgrzewkę przed rozpoczęciem czytania lub też ustalić konkretne dni na realizowanie treningu czy w końcu wykorzystywać jego części, by uatrakcyjnić zajęcia. Ważne, aby regularnie wykorzystywać elementy treningu, gdyż jak każda aktywność, jeśli ma przynieść oczekiwany wzrost koncentracji uwagi, szybkości spostrzegania, musi być wykonywana systematycznie.

d) **dojrzałość emocjonalna**

Emocje są integralną częścią naszego życia. Już w życiu płodowym dziecko odczuwa emocje matki. Odgrywają one bardzo ważną rolę w moralnym funkcjonowaniu już u małego dziecka. Wskazują, co jest dobre, co złe. Sygnalizują naruszenie dóbr i zasad. Kształtują i stymulują myślenie, kierując uwagę na to, co ważne. W dużym stopniu od dojrzałości emocjonalnej dziecka rozpoczynającego naukę w szkole zależeć będzie jego funkcjonowanie w zespole klasowym, a nawet odnoszenie sukcesów²¹.

Emocje, które decydują o nastawieniu do szkoły, są związane z potrzebą poczucia bezpieczeństwa w kontakcie z rówieśnikami i z dorosłymi, uznania i akceptacji a także potrzebą osiągnięć i współdziałania.

Procesy regulacyjne zależą od stopnia dojrzałości układu nerwowego.

Jako nauczyciel sześciolatka pamiętaj, że:

- główną formą aktywności jest zabawa;
- zabawa jest najlepszą formą wdrażania do pracy;
- ważne są nagrody materialne (kolorowe stempelki, kolorowe plusy, słoneczka) i nagrody emocjonalne (docenienie wysiłków);
- cechuje go mniej dojrzały układ nerwowy – silniej reaguje emocjonalnie;
- cechą najczęściej różnicującą 6- i 7-latkę jest właśnie rozwój emocjonalny.

W wieku sześciu lat dziecko przeżywa ponownie okres przypominający niektóre zachowania 2,5-latka – sprawdzanie granic, swoisty bunt.

Dzieci siedmioletnie nie sprawiają już zwykle większych trudności w wychowaniu, są dużo spokojniejsze niż sześciolatki, bardziej posłuszne, czasem skryte. Główną dziedziną ich aktywności staje się szkoła i nauka. To okres przełomu w rozwoju emocjonalnym i społecznym dzieci.

Siedmioletki bywają jednak nadal dziećmi o zmiennych nastrojach, mają swoje lepsze i gorsze dni. Lubią użalać się nad sobą, oskarżać otoczenie, że uwzięło się na nie, że nie są lubiane itp. Jest to jeszcze czas różnorodnych lęków, strachów i obaw. Pojawiają się też uzasadnione i racjonalne obawy przed spóźnieniem się do szkoły, niechęcią nauczycieli i kolegów.

²¹ Cechy w zakresie dojrzałości emocjonalnej charakterystyczne dla sześciu- i siedmioletka znajdują się w *Programie nauczania dla klas I–III opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*, str. 50–53.



Aktywności nakierowane na rozwój inteligencji emocjonalnej

Rozwój emocjonalny uczniów kształtowany jest przez różne aktywności przewidziane w programie, od budowania poczucia akceptacji i bezpieczeństwa poprzez gry i zabawy integracyjne, elementy dramy, w czasie których dzieci, odgrywając różne role, uświadamiają sobie uczucia innych, aż do zajęć poświęconych poznawaniu, definiowaniu i zrozumieniu emocji – scenariusz *Rodzina czy Zabawki*.

6. JESTEŚMY DO SIEBIE PODOBNI – poszukiwanie cech wspólnych

U. siedzą w kręgu. N. włącza muzykę i prosi, żeby dzieci uważnie się sobie przyjrzały i znalazły cechę wspólną łączącą trzy osoby z klasy. Kto taką cechę znajdzie, podnosi rękę do góry. N. włącza muzykę, a U. wywołuje te osoby na środek. Pozostali U. odgadują, jaka to cecha. Zabawę należy powtórzyć kilka razy.

7. MIŁO BYŁO CIĘ POZNAĆ – zabawa integracyjna na pożegnanie

U. ustawiają się w dwóch kołach (jedno w drugim), przodem są zwrócenie do siebie. Na znak N. dzieci stojące na przeciwko sobie podają sobie ręce, wypowiadają swoje imię i razem mówią zwrot: *Miło było cię poznać*. Koło wewnętrzne przesuwa się o jedno miejsce w prawo i sytuacja się powtarza, aż pożegnają się ze sobą wszystkie dzieci.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Rodzina – cz. 2

CZAS

45 min

Zapis w dzienniku:

Edukacja polonistyczna:	Uważne słuchanie opowiadania „Laki – szczęściarz” i wypowiadanie się na temat uczuć przeżytych w rodzinie.
Edukacja plastyczna:	Rysowanie ilustracji przedstawiającej smutek i radość.
Edukacja społeczna:	Analizowanie uczuć, jakie przeżywamy na co dzień i szukanie sposobów radzenia sobie z trudnymi emocjami.
Edukacja muzyczna:	Utrwalenie dwujęzycznej piosenki

Cele operacyjne:

Uczeń:

- aktywnie słucha opowiadania „Laki – szczęściarz” i określa uczucia przeżywane przez bohaterów,
- uważnie słucha wypowiedzi innych osób,
- tworzy ilustracje przedstawiające stany emocjonalne,
- umie rozpoznać emocje ludzi na podstawie zdjęć i rysunków (emotikon).

Kryterium sukcesu:

- nazwiesz uczucie, jakie przeżywa bohater opowiadania,
- zilustrujesz smutek i radość.

Kryteria innowacyjności:



- 1 -



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Rodzina – cz. 2

Przebieg zajęć:

1. NAWIĄZANIE DO POPRZEDNICH ZAJĘĆ, ICH TEMATU I ZAPAMIĘTANYCH WIADOMOŚCI
2. ZABAWA „W KUCHNI RODZINY NOWAKÓW JEST”

Dzieci siedzą w kole. Pierwsza osoba wypowiada formułę: „W kuchni rodziny Nowaków jest...” i dopowiada jeden przedmiot z wymaganowej kuchni. Kolejne osoby wypowiadają formułę, wypowiadają wszystkie wcześniej wymyślone przez poprzedników przedmioty i dołączają własny. Dla dynamiki zabawy w kuchni Nowaków mogą znaleźć się dziwne, śmieszne rzeczy, również abstrakcyjne.

3. OGLĄDANIE PREZENTACJI MULTIMEDIALNEJ przedstawiającej fotografie osób w różnych stanach emocjonalnych. Dzieci nazywają uczucia przeżywane przez osoby ze zdjęć: smutek, radość, złość, zaskoczenie, strach. Po każdym zdjęciu N. zadaje pytania:
 - Co czuje ta osoba, co się mogło wydarzyć?
 - Kiedy ty ostatnio się tak czułeś/łaś?

4. EMOTIKONY

- N. przedstawia dzieciom pięć flashcards ilustrujących ludzkie emocje z prezentacji multimedialnej i zawiesza je na tablicy.
- **KARTA PRACY 1:** Dzieci otrzymują kartę z pięcioma emotikonami (jedno pole jest puste) przedstawiającymi takie same uczucia, jak w prezentacji i nazywają je.
- Następnie każdy uczeń koloruje tło z emotikonami na wybrany przez siebie kolor, ale taki, jaki w jego osobistym odczuciu najlepiej pasuje do tej emocji.
- Chętne dzieci mogą uzasadnić wybór kolorów, a klasa powinna zauważyć, że różne osoby różnie odbierają poszczególne kolory (smutek może być pokazany w kolorze czarnym, jak noc, ale też szarym czy niebieskim).
- Dzieci rozcinają obrazki na sześć części. W szóstym, pustym polu rysują siebie i to, jak się teraz czują.

5. **N. CZYTA OPOWIADANIE O RODZINIE NOWAKÓW.** Prosi też dzieci, aby w chwili, gdy N. przestanie czytać, uczniowie podnosili do góry obrazek z odpowiednią emotikoną, która ich zdaniem pokazuje, co teraz przeżywają bohaterowie opowiadania. Jest to również okazja do zweryfikowania, czy wszyscy tak samo oceniają tę sytuację.

Laki – szczęściarz

To była sobota. W naszej rodzinie zapowiadał się zwyczajny, miły dzień. Bez pośpiechu sjeżdżaliśmy śniadanie i każdy zajął się swoimi sprawami: tata pojechał na

- 2 -

Rodzina – cz. 2

zakupy, mama zmywała naczynia, a ja ze swoją młodszą siostrą, Olą, poszliśmy z psem, Lakiem, na spacer.

W parku Laki jak zwykle musiał obwąchać każdy krzaczek. Gdybym czasem nie pociągnął mocniej za smycz, pewnie wróciłibyśmy do domu dopiero na kolację.

A swoją drogą, to ciekawe, co te psy takiego wspaniałego czują, wściekając w trawie...
Jeszcze mieliśmy skrócić w okolicy naszego osiedla, gdy Laki zatrzymał się, podniósł nos w górę i nagle całą siłą szarpnął smycz i wyrwał ją z mojej ręki. Pobiegł w stronę sklepu i zniknął za zakrętem. Pędem ruszyliśmy za nim, krzyczącymi na całe gardło, ale wszystko na nic. Kilka razy obszliśmy osiedle, pytaliśmy o Lakięgo każdego, kogo spotkaliśmy – i nic. Po prostu zapadł się pod ziemię. Zrezygnowaliśmy usiedliśmy na lawce. Ola plakała, a ja zupełnie nie wiedziałem, co dalej robić.

(przerwa na wskazanie przez dzieci emotikony)

Wróciliśmy do domu. Rodzice od razu zauważyli, że coś się stało. Opowiedzieliśmy wszystko i w domu zapanowała przez chwilę taka przerażająca cisza. Najgorzej było, gdy tata powiedział, że jeśli szybko nie zaczniemy działać – Laki może nigdy się nie znaleźć. Po mojej głowie krążyły różne sceny: jak nasz pies upadł pod samochód, albo pogryzł się z innymi psami i leży gdzieś poranny, albo wybiegł za miasto i biega po lesie szukając powrotu. Te myśli były przerażające... Odrobinę się bałem.

(przerwa na wskazanie przez dzieci emotikony)

Tata wziął telefon i zadzwonił do straży miejskiej. Chciał zgłosić zaginięcie naszego Lakięgo i prosić o szybkie poszukiwania. Ale pan w słuchawce powiedział, że na razie trzeba czekać, może Laki sam wróci. Kazał nam też napisać ogłoszenie i szukać, nawet daleko, bo psy mogą się oddalić na odległość aż 30 km. Okazało się więc, że niewiele możemy zrobić. Usiadłem przerażony, zrezygnowany i wściekły.

(przerwa na wskazanie przez dzieci emotikony)

Nagle ktoś zapukał do drzwi. Był to Bartek z naszego bloku. Nie znałem go dobrze, bo na placu zabaw zawsze stał z boku i bawił się sam. No i czego on chciał od nas w takiej chwili?

– Znalazłem waszego psa – powiedział Bartek. – Taki rudy jamnik, prawda?

Stalem jak wryty. Nie mogłem wydobyć z siebie ani słowa. Bartek znalazł Lakięgo? Bartek, którego nawet nie lubiłem. Jak, gdzie go znalazł?

(przerwa na wskazanie przez dzieci emotikony)

– Wracałem z mamą z poczty i zauważyłem go, jak siedzi przy fontannie. Od razu poznałem po czerwonej obroży, bo widziałem was często na spacerach – mówił

-3-

Rodzina – cz. 2

dalej Bartek, a ja czulem, że zaczynam wierzyć, że to mi się nie śni! – Jest u mnie w mieszkaniu, mama go pilnuje. To co, idziecie?

Pobiegliśmy co sił w nogach, a po chwili Laki był już z nami! Głaskania i przytulania nie było końca, a Laki merdał ogonem tak, jak nigdy dotąd.

(przerwa na wskazanie przez dzieci emotikony)

Kiedy się już sobie nacieszyliśmy, po kolacji poszliśmy całą rodziną jeszcze raz do mieszkania Bartka. Mama upiekła ciasto, które z wdzięczności za znalezienie naszego psaika zanieśliśmy w prezencie. Było bardzo miło. Okazało się, że Bartek to całkiem fajny kolega. Może nawet zostaniemy kumpłami?

6. ROZMOWA NA TEMAT OPOWIADANIA „LAKI – SZCZĘŚCIARZ”

- Jakie trudne uczucia przeżywała rodzina Nowaków?
- Kto i w jaki sposób w Twojej rodzinie pomaga w kłopotach?
- W jakich sytuacjach Twoja rodzina odczuwa radość?
- Po czym poznajemy, że ktoś jest smutny, zły lub wściekły?
- Jak sobie można poradzić, kiedy czujemy smutek lub złość?

7. N. PREZENTUJE PRZYGOTOWANE WCZEŚNIEJ „PUDEŁKO NA ZŁOŚCI I SMUTKI”

Pudełko może być dyskretnie ozdobione, ale na pewno musi mieć wyraźny napis: „Pudełko na złości i smutki”. N. pyta uczniów, do czego może służyć takie pudełko, a dzieci podają jak najwięcej pomysłów na to, jak można je wykorzystać w domu lub w szkole.

Jednym ze sposobów może być rysowanie lub opisywanie swojego smutku i wrzucanie do pudełka. Co jakiś czas dorośli powinni zajrzeć do niego, aby być może jakaś kartka stała się okazją do rozmowy i pomocy dziecku.

Dzieci mogą uczyć się też zapominania i dystansowania do swoich emocji. Po jakimś czasie od wrzucenia kartki do pudełka mogą zauważyć, że trudne emocje słabną lub znikają.

8. KARTA PRACY 2: WYKONANIE ĆWICZEŃ Z KARTY PRACY

U. rysują smutny i wesoły rysunek.

9. OMÓWIENIE WYKONANYCH W KARTACH PRACY RYSUNKÓW

- Dzieci w kole przedstawiają i omawiają wykonane ilustracje smutku i radości. Warto, aby uzasadniły swój dobór kształtów, wzorów i kolorów.
- N. podsumowuje prace dzieci zauważając różnorodność dziecięcych skojarzeń i doświadczeń z emocjami.

10. WSPÓLNE ZĄPIEWANIE PIOSENKI DWUJĘZYCZNEJ. UTRWALENIE SŁÓW I MELODII

11. PODSUMOWANIE ZAJĘĆ

-4-

W scenariuszu *Rodzina, cz.2.* szczególną uwagę przykuwa aktywność 7. – *Pudełko na złości i smutki.* Tę zabawę można zmodyfikować, tworząc wraz z dziećmi PUDEŁKO NA STRACHY. Po ozdobieniu pudełka poprosz dzieci, aby napisały lub narysowały to, czego się boją, a następnie wrzuciły karteczki do pudełka. Po pierwsze pomożesz im uświadomić sobie własne lęki i obawy, po drugie inicjując rozmowę na ten temat, wygenerujecie pomysły na walkę z własnym strachem. Po trzecie jest duża szansa, że twoi uczniowie zdystansują się do swoich emocji, zwłaszcza jeżeli wspólnie zakopiecie pudełko w ziemi.

Edukację w zakresie rozwoju emocjonalnego można również zróżnicować ze względu na wiek uczniów.

- Zaproponuj swoim uczniom, by każdy z nich powiedział: *Żaba fika koziołki.*, ale w odpowiedni sposób – tak, by wyrazić konkretne emocje. 6-latki odgadną prezentowane za pomocą tego zdania emocje, a 7-latki będą mogły uzasadnić, skąd wiedzą, że właśnie taka emocja jest prezentowana, po czym poznały dane uczucie. Przy okazji możecie porozmawiać o wyrażaniu emocji warunkowanych kulturowo (np. podawanie ręki na przywitanie jako okazanie szacunku) i od kultury niezależnych – mimika twarzy (np. złość, radość).
- Młodsze dzieci mogą też po prostu ruchami ciała zaprezentować daną emocję, co pozwoli im w przyszłości rozpoznawać emocje poprzez oznaki płynące z mowy ciała.



- Odrysuj na dużym kartonie kontur ciała jednego z dzieci, a następnie wytnijcie powstałego w ten sposób ludzika. Poproś dzieci, aby wskazały część ciała, którą odczuwają podane przez ciebie emocje. I tak na przykład strach mogą umiejscowić w gardle czy brzuchu (odczuwanie bólu), radość – w nogach (bo przecież dzieci skaczą z radości), tremę – na rękach (pocenie dłoni) lub w ustach (suchość w gardle). Starsi uczniowie podadzą więcej przykładów, młodsze zapewne mniej. Zebrane informacje zapiszcie w odpowiednich miejscach ludzika. Celem tego ćwiczenia jest nauczenie dzieci rozpoznawania emocji poprzez oznaki płynące z mowy ciała i definiowania ich.

e) procesy motywacyjne

Motywacja to zespół czynników natury psychicznej lub fizjologicznej uruchamiający i organizujący zachowanie się człowieka skierowanych na osiągnięcie określonego celu.

Siła motywacji zależy od spostrzeganej atrakcyjności celu oraz subiektywnego przekonania o możliwości jego osiągnięcia, **dlatego możemy mówić o motywacji wewnętrznej** (motywacja powodująca zachowanie, którego celem nie jest osiągnięcie zewnętrznych nagród) oraz **motywacji zewnętrznej** (angażowanie się w daną aktywność dla osiągnięcia konsekwencji zewnętrznych).

Pamiętaj:

- istnieje pewien odpowiedni poziom trudności, który najsilniej motywuje do działania. Jeśli zadanie jest postrzegane jako zbyt trudne motywacja spada na skutek poczucia niemożności jego wykonania. Jeśli jest zbyt łatwe, motywacja spada na skutek braku wyzwania, a co za tym idzie wykonanie takiego zadania nie da satysfakcji, nagrody.

Jednym z podstawowych zadań nauczyciela jest optymalizowanie zadań dla ucznia.

- poprzez zbyt silne nagradzanie, grożenie karą, stosowanie przymusu, presję, nacisk oceniania, możesz spowodować, że dziecko zacznie spostrzegać swoje działanie jako motywowane tylko zewnętrznie, co doprowadzi do utraty radości z działania.

Wśród podstawowych zasad prawidłowego motywowania dzieci nie zapomnij o:

1. stosowaniu większej liczby nagród niż kar (więcej pochwał niż nagan), które powinny nastąpić możliwie szybko po wykonaniu danej czynności,
2. tym, że krytyka powinna być wyłącznie konstruktywna. Krytykując, nigdy nie należy lekceważyć uczuć dziecka, ironizować czy szydzić,
3. różnicowaniu zadań w pracy zespołowej tak, by wszyscy byli zajęci na miarę swych możliwości,
4. tym, że zadania zbyt trudne i zbyt łatwe zniechęcają do pracy i powodują spadek poziomu motywacji,



5. dbaniu o przyjazną i konstruktywną atmosferę,
6. unikaniu nadmiernego kontrolowania wszystkich działań dziecka, przy jednoczesnym wyraźnym określaniu granic jego swobody decyzyjnej. Pozwól na pewną samokontrolę i samodzielność,
7. konsekwentnym kontrolowaniu skuteczności wykonania założonych zadań i stopnia realizacji sformułowanych celów,
8. wprowadzaniu elementów współpracy.

Dzieci 6-letnie odznaczają się naturalną potrzebą poznawania świata, nie kierują się poczuciem obowiązku czy odpowiedzialnością, a dążeniem do przyjemności i unikaniem przykrości. Przyjemność odczuwana jest jako osiągnięcie sukcesu, zabawa, akceptacja dorosłych, dostrzeżenie wysiłku, przebywanie z kolegami, nowe przybory szkolne. Przykrość zaś to niepowodzenia w czynnościach szkolnych, kary, uwagi w zeszytach, „chmurki”, brak „słoneczek”, dezaprobata, zbyt formalne traktowanie przez nauczyciela. Motywy uczenia się są „zewnątrzne” – 6-latek uczy się dla mamy, taty, czy dlatego, że lubi swoją panią.

Jednym z podstawowych zadań nauczyciela jest optymalizowanie zadań dla ucznia. Pamiętaj, że istnieje pewien odpowiedni poziom trudności, który najsilniej motywuje do działania.

Uczeń uzdolniony

Uczeń zdolny to uczeń osiągający lepsze wyniki od swoich rówieśników, w przypadku gdy zachowane są jednakowe dla wszystkich warunki pracy lub uzyskujący te same co inni wyniki. Zawdzięcza to wyższemu niż u innych rozwojowi takich zdolności jak: myślenie, zdolność obserwacji, wyobraźnia, pamięć, uwaga, sprawności manualne i ruchowe .

Uczniowie zdolni charakteryzują się dwiema podstawowymi cechami: **ponadprzeciętnymi osiągnięciami lub potencjalnymi zdolnościami do takich osiągnięć**. Cechę pierwszą można stwierdzić, obserwując rezultaty aktywności ucznia, cechę drugą – badając go instrumentami psychologicznymi, na przykład testami.

Badania wykazują jednak, że **zdolne dzieci często cechuje syndrom braku osiągnięć**. Okazuje się, że o sukcesie czy to w szkole, czy w przyszłej pracy zawodowej decyduje nie tylko wysoki wskaźnik rozwoju intelektualnego czy duży poziom wiedzy, ale też inne czynniki. Ważną rolę odgrywają tu zdolności twórcze, osobowość, motywacja, zdolność do wyznaczania celów i dokonywania trafnych wyborów, a także odpowiedzialność za podejmowane czyny i decyzje, umiejętność rozpoznawania i oceniania swoich zdolności i pragnień.

Powyższe cechy nie są ostatecznie zdeterminowane w momencie narodzin, ale podlegają ćwiczeniu i wyuczeniu, dlatego też nauczyciele powinni włożyć jak największy wysiłek w to, żeby je uwydatnić i wzmocnić.



Zasady pracy pedagogicznej z uczniem zdolnym

- a) Obserwuj swoich uczniów, by móc rozpoznać zdolności dziecka.
- b) Dzieci zdolne szybko się nudzą przy wykonywaniu tych samych czynności. Zatem poszerzaj wiadomości zawarte w programie szkolnym, indywidualizuj wymagania.
- c) Urozmaicaj lekcje, korzystając z różnorodnych metod i form pracy.
- d) Twoje działania pedagogiczne powinny być nastawione na wzbudzenie u uczniów wiary w siebie, samoakceptacji, rozpoznawania słabych i mocnych stron. Zaczynij częściej chwalić, mniej krytykować.
- e) Nie traktuj dzieci zdolnych instrumentalnie, zwracaj uwagę na ich rozwój umysłowy, emocjonalny, społeczny. W niektórych obszarach mogą potrzebować pomocy, mają prawo do pomyłek.

Wskazówki dla nauczyciela – skuteczność metod kształcenia

- a) Pamiętaj, że wykład, jako metoda nauczania powoduje zapamiętywanie tylko 5% treści, czytanie – 10%, stosowanie pomocy audiowizualnych – 20%, prezentacja graficzna – 30%, dyskusja w grupie zwiększa zapamiętywanie do 50%, działania praktyczne – 70%, zaś uczenie innych pozwala na zapamiętywanie 90% treści.
- b) Indywidualną pracę z uczniem zdolnym możesz realizować częściowo na lekcji (dodatkowe zadania, metody pracy motywujące do twórczego i oryginalnego myślenia, twórcze prace domowe), jak również poprzez przygotowywanie danego ucznia do udziału w konkursach przedmiotowych lub olimpiadach.

W programie szczególną uwagę zwrócono na ucznia uzdolnionego matematycznie i językowo. W kwestii matematyki mogą to być dodatkowe zadania matematyczne czy polecenia – zagadki w ramach realizowanego tematu. Zadania mogą być zaczerpnięte ze zbiorów zadań przeznaczonych programowo dla wyższej klasy. Jednak dużo większą wartość będą miały zadania problemowe czy zagadki realizowane przy okazji omawianego zadania²². Dzięki stopniowaniu trudności pytań, zagadek, poleceń każdy z uczniów będzie miał szansę na prowadzenie samodzielnego procesu badawczego na odpowiednim dla siebie poziomie. Dzieci o nieco niższych kompetencjach matematycznych mogą nadawać znaczenia pojęciom mniej skomplikowanym, uczniowie uzdolnieni matematycznie – pojęciom bardziej skomplikowanym.

Podobnie możesz pracować na zajęciach języka angielskiego. Różnicując trudność zadania ze względu na kompetencje językowe uczniów, dajesz im szansę na osiągnięcie sukcesu. Uczeń mający poczucie sukcesu, oczywiście na swoim poziomie, będzie miał motywację do dalszego ich osiągania, do przewyższania trudności. Wzrośnie także jego samoocena mająca ogromny wpływ na rozwój emocjonalny.

²² Porównaj: przykłady zadań matematycznych kształtujących umiejętność myślenia matematycznego znajdują się w *Programie nauczania dla klas I–III opracowanym w ramach projektu „Od dziecięcej ciekawości do dojrzałości poznawczej”*, str. 71.



Daj na przykład dzieciom tekst z lukami, który mają za zadanie uzupełnić po wysłuchaniu nagrania, jednak zestopnij poziom trudności zadania. Poproś, by uczniowie zdolni uzupełnili większą partię tekstu, mniej zdolni mniejszą partię lub podaj im słowa, którymi powinni uzupełnić luki. Uczniom najmniej zdolnym daj do wyboru parę wyrazów przy każdej luce, np. trzy, wśród których tylko jedno będzie właściwe. Możesz też zaproponować zabawę w wykreślanie wyrazów w kwadracie. Uczniom zdolnym nie mówisz, jakie wyrazy tam się znajdują, mniej zdolnych informujesz, że kwadracie znajduje się 6 słów znaczeniowo związanych z tematem (np. warzywa), najmniej zdolnym podajesz wyrazy, a ich zadaniem jest je odnaleźć.

- c) Część działań dydaktyczno-wychowawczych, które poszerzają wiedzę uczniów, odbywa się jednak poza czasem przewidzianym w planach nauczania. Możesz zatem zorganizować koło, na którym będziecie rozwiązywać skomplikowane zadania czy problemy matematyczne.
- d) Uczniowie z powodzeniem uczą się trudnych i nowych treści, budując silną motywację związaną z zainteresowaniem danym przedmiotem, jeżeli obejmiesz ich indywidualnym programem nauczania czy też indywidualnym tokiem nauki²³.
- e) Wspomaganie rozwoju ucznia zdolnego możesz realizować poprzez:
- uwzględnianie jego specjalnych potrzeb,
 - wprowadzanie w świat wartości (nieindoktrynacja, uczenie szacunku i otwartości na odmienność),
 - wzmacnianie samooceny, identyfikowanie i uświadamianie silnych stron i talentów,
 - wspomaganie rozwoju emocjonalnego (zdolności inter- i intrapersonalne, motywacja, radzenie sobie ze stresem, zdolności adaptacyjne),
 - rozwijanie kompetencji komunikacyjnych (werbalnych i niewerbalnych),
 - rozwijanie kompetencji społecznych i dobrze rozumianej asertywności,
 - wzbogacanie programów szkolnych o treści ponadprogramowe,
 - współpracę z rodzicami,
 - współpracę z instytucjami pozaszkolnymi oferującymi pomoc dzieciom i młodzieży zdolnej (Krajowy Fundusz na Rzecz Dzieci, ale również domy kultury, biblioteki, muzea etc.)
 - wyposażenie uczniów zdolnych w większy zakres wiedzy,
 - umożliwienie im uzyskania wiedzy o wyższym poziomie trudności, zgodnie z poziomem ich rozwoju intelektualnego, poziomem zdolności i uzdolnień,
 - kształtowanie u uczniów zdolnych myślenia twórczego i rozwijania oryginalności,
 - optymalizowanie zadań celem utrzymania poziomu motywacji.

²³ Więcej informacji na: <http://www.men.gov.pl/index.php/2013-08-03-12-09-13/indywidualny-tok-i-program-nauki>.



IV. WYBRANE METODY AKTYWIZUJĄCE

BURZA MÓZGÓW

Burza mózgow to jedna z metod nauczania, której zaletą jest możliwość otrzymania w krótkim czasie dużej liczby różnorodnych rozwiązań problemu, a także pobudzenie uczniów do twórczego myślenia. Na lekcjach problemowych burza mózgow w sposób atrakcyjny dla ucznia pozwoli zebrać hipotezy, z których każda tkwi płycej lub głębiej w umyśle ucznia. pokazuje różnorodność podejść do jednego zagadnienia, uczy poszanowania dla inności w myśleniu i dochodzeniu do rozwiązań. Pozwala także rozwijać umiejętność słuchania, a jednocześnie powstrzymywania się od krytyki cudzych wypowiedzi.

Proces myślenia składa się z dwóch faz: generowania (produkcji) hipotez oraz ich estymacji (oceny).

Burza mózgu może otwierać bardziej wycofane dzieci i wzmacniać myślenie niestereotypowe, poszukiwanie własnych unikatowych rozwiązań. Niczym nieskrępowana wyobraźnia powoduje, że zgłaszane są pomysły ekstrawaganckie i nowatorskie. W trakcie burzy mózgow, oprócz zgłaszania własnych pomysłów, można też modyfikować inne pomysły oraz rozwijać dotychczasowe koncepcje celem uzyskania nowych, lepszych rozwiązań. Nie wolno ich natomiast krytykować. Najczęściej stosowanym zapisem pomysłów z burzy mózgow jest notowanie nielinearne formie mapy myśli.

W czasie zajęć uczniowie niejednokrotnie wykorzystują burzę mózgow, np. wspólnie poszukując odpowiedzi na pytanie *Co to jest dom?* czy zastanawiając się, dlaczego dzieci powinny jeść owoce i warzywa²⁴.

2. WPROWADZENIE DO TEMATU LEKCJI – MÓJ DOM – BURZA MÓZGÓW

N. zapisuje na tablicy drukowanymi literami wyraz DOMEK, a U. wymieniają wszystkie wyrazy związane z domem na podaną literę i starają się wymienione wyrazy powtórzyć w języku angielskim, np. **d** – drzwi, dach, dym itp., **o** – okno, olej, **m** – mama, miłość, miska, **e** – ekran, etui, **k** – kwiaty, kurz itp. i starają się wymienić wyrazy związane z domem w języku angielskim takie jak: *a house, a window, a door, a garden*.
Wspólne poszukiwanie odpowiedzi na pytanie: *Co to jest dom?*

Metodę tę można również wykorzystać w twórczej zabawie *Co by by to, gdyby...* (np. *krowy potrafiły latać czy domy stały na dachach*), w ramach której uczniowie podają liczne ciekawe pomysły, które dodatkowo możesz zapisać w formie MM.

²⁴ Scenariusz *Warzywa i owoce*, cz. 2, aktywność 3.



DEBATA „ZA” I „PRZECIW”

Metoda może być wykorzystana przy omawianiu kontrowersyjnych tematów. Zadaniem uczniów jest zaprezentowanie argumentów „za” i „przeciw” oraz przekonanie innych do swoich poglądów. Uczniowie dowiadują się, jak należy dyskutować, wyrażać swoje zdanie

bez prowokacji i osobistych ataków. Wprowadzając tę metodę, nie należy narzucać uczniom swojego punktu widzenia. Każda grupa musi mieć taki sam czas na wypowiedź.

W zajęciach poświęconych wiosnie dzieci biorą udział w debacie sądowej na temat *Wiosna ma więcej wad czy zalet?*

1. WSPÓLNE UKŁADANIE Z ROZSYPANKI WYRAZOWEJ PYTANIA KLUCZOWEGO:

- N. na tablicy rozmieszcza kartki z poszczególnymi wyrazami, a dzieci głośno je odczytują;
- U. proponują właściwą kolejność wyrazów tak, że na tablicy lub w innym widocznym miejscu klasy umieszczone jest pytanie problemowe do rozpatrzenia na zajęciach:
CZY WIOSNA NA PEWNO JEST RADOSNA?
- Dzieci mogą podzielić się pierwszym wrażeniem, jakie wywołało tak postawione pytanie, jakie rodzą się odpowiedzi.

Zabawa „Za i przeciw” nie musi być realizowana wyłącznie w postaci debaty. Ważne tu będzie uczenie właściwej argumentacji. Na pytanie *Czy pójdziemy na spacer?* uczniowie zapewne chóralnie odpowiedzą *Tak!* Nim jednak rzeczywiście opuścicie mury szkoły, poproś, by podali argumenty przemawiające za wyjściem, ale również pomyśleli nad argumentami przemawiającymi przeciw spacerowaniu.

ELEMENTY DRAMY – WCHODZENIE W ROLE

Drama jest formą w pełni świadomie przygotowanej improwizacji, którą opiera się na określonym temacie zawierającym konflikt. Zjawisko konfliktu wydobywa istnienie nastroju i atmosfery, co w naturalny sposób stwarza możliwości przeżywania. W dramacie wykorzystuje się zmysły, wyobraźnię, ruch, mowę.

Najbardziej istotne jest w niej autentyczne przeżycie emocji odgrywanej postaci. Drama nie jest inscenizacją ani teatrem, ale jest działaniem w fikcyjnej sytuacji, budowaniem doświadczeń w zaaranżowanym przez nauczyciela wycinku rzeczywistości. W dramacie nie ma publiczności, wszyscy biorą w niej udział.

Ważne jest, aby nauczyciel był także uczestnikiem dramy. Całą uwagę kierujemy w dramacie na cel, którym jest zrozumienie cudzych przeżyć i emocji, nieważne są zaś uzdolnienia aktorskie uczniów. Drama przyczynia się do bogatego rozwoju wewnętrznego uczniów, uczy koncentracji na sobie i innych, wykorzystuje zmysły, rozwija kreatywność, dodaje pewności siebie i pobudza inwencję.



W scenariuszach dla klas pierwszych występują elementy dramy, uczniowie wchodzą na przykład w role zabawek²⁵ czy zwierząt²⁶ występujących w opowiadaniu i wrażliwość różne emocje im towarzyszące, starając się je zrozumieć.

Na lekcji realizowanej według scenariusza *Las, cz. 2* zaprosz dzieci na dywan. Zapytaj, czy wiedzą, jak powinni się zachować w lesie, jeżeli spotkają sarenkę. To pytanie sprawdza zrozumienie opowiadania. Jeżeli dzieci nie potrafią odpowiedzieć na zadane przez ciebie pytanie, przypomnijcie sobie treść opowieści.

Zaproponuj uczniom zabawę w odgrywanie scenek (w tej aktywności pojawiają się elementy dramy).

Pierwsza scenka:

Dzieci zauważają małą sarenkę, która spokojnie śpi ukryta w wysokiej trawie.

Obok nie ma jej mamy.

Druga scenka:

Dzieci zauważają małą sarenkę, która jest niespokojna, a nieco dalej leży jej mama ze zranioną nogą.

Po odegraniu scenek wspólnie się zastanówcie, jak powinniśmy zachować się w konkretnej sytuacji. Zwróć uwagę dzieci na zasady bezpieczeństwa, zasady obcowania z dzikimi zwierzętami, do kogo należy się zwrócić o pomoc dla mamy małej syrenki. Możesz także w ramach edukacji emocjonalnej, zapytać na przykład o uczucia, jakie towarzyszą małej sarence patrzącej na raną mamę czy co też czują oni sami, patrząc i uczestnicząc w pierwszej i drugiej sytuacji.

GRAFFITI

Metoda kształci twórcze myślenie w atmosferze dobrej zabawy. Umożliwia twórcze rozwiązywanie problemów. Można ją wykorzystać na wiele różnych sposobów. Stwarza uczniowi możliwość dzielenia się własnymi pomysłami.

Przebieg

1. Podziel klasę na grupy.
2. Określ czas pracy.
3. Rozdaj każdej grupie plakat z rozpoczętym opowiadaniem (zdaniem).
4. Poproś, aby uczniowie dopisali ciąg dalszy wydarzeń.
5. Powiedz, żeby po upływie wyznaczonego czasu przekazali plakat następnej grupie.
6. Zwróć uwagę, by plakaty krążyły od grupy do grupy zgodnie ze wskazówkami zegara.
7. Zakończ zadanie w momencie, kiedy plakat wróci do grupy macierzystej.
8. Poproś, aby uczniowie rozwiesili plakaty i odczytują opowiadanie.

METAPLAN

Metoda pozwala na spokojne zbadanie omawianego zagadnienia i wspólne szukanie najlepszego rozwiązania. Skłania do krytycznej analizy faktów, formułowania sądów i opinii.

²⁵ Scenariusz *Zabawki, cz. 1*, aktywność 6.

²⁶ Scenariusz *Las, cz. 2*, aktywność 7.



Uczniowie wspólnie zastanawiają się *Jak dzieci opiekowały się zabawką?, Jak powinny się nią opiekować? Co zrobić, by właściwie się nią opiekowały?*²⁷ Do przeprowadzenia metaplanu w klasie pierwszej można wykorzystać piktogramy.

Możesz też zaproponować, by dzieci wspólnie zastanowiły się *Czy jemy wystarczająco dużo owoców i warzyw* w ramach zajęć realizujących krąg tematyczny *Warzywa i owoce*. Przygotuj duży arkusz szarego papieru z obrazkiem przedstawiającym warzywa i owoce i parę mniejszych. Zaproś dzieci na dywan, usiądźcie w kole i porozmawiajcie, czy w waszych domach je się dużo owoców i warzyw. Jeżeli stwierdzicie, że spożywacie ich wystarczająco dużo, stwórzcie plakat zachęcający do jedzenia warzyw i owoców wszystkich tych, których dieta jest ich pozbawiona. Przy konstruowaniu plakatu pamiętajcie o hasle reklamowym. W przypadku dzieci nieczytających hasło może zawierać piktogramy. Plakaty dzieci powinny wykonywać w grupach, wówczas uczą się nie tylko twórczo myśleć, ale także trudnej sztuki kompromisu, komunikacji i współpracy w zespole.

Jeżeli zaś dzieci powiedzą, że zdecydowanie za mało jedzą warzyw i owoców, zapytaj, jak być powinno. Pytanie to powinno sprowokować odpowiedzi wskazujące możliwości poprawy sytuacji. Odpowiedzi zapiszcie (słownie lub w postaci piktogramów) na karteczkach i przyklejcie w wyznaczonym miejscu na dużym arkuszu szarego papieru. Następnie zadaj kolejne pytanie: *Dlaczego nie jemy owoców i warzyw?* Odpowiedzi zapiszcie na karteczkach i zawieście je w miejscu przez siebie wskazanym. Ostatnim pytaniem jest: *Co zrobić, byśmy jedli warzywa i owoce?* Poproś, by dzieci zapisały swoje pomysły, następnie przyklejcie karteczki w odpowiednim miejscu. Będą to wnioski, które można potem wykorzystać przy tworzeniu plakatów reklamujących jedzenie owoców i warzyw tworzonych przez uczniów w grupach.

Poproś, aby uczniowie omówili swoje prace. Zapytaj, co stanowiło dla nich trudność, czy zadanie się im podobało. Zawieś plakaty w widocznym miejscu w klasie.

GRY DYDAKTYCZNE

Aktywizującą metodą pracy z uczniami są również gry dydaktyczne, np. *Prawda i fałsz* czy *Wykrywacz błędów*.

5. GRA DYDAKTYCZNA „PRAWDA – FAŁSZ”

N. odczytuje wylosowaną przez ucznia kartkę ze zdaniem, U. określa, czy dane zdanie jest prawdą, czy fałszem:

- *Ala wysuszy włosy suszarką.*
- *Tomek będzie parzył herbatę w zamrażarce.*
- *Kacper musi zawiadomić rodziców, że wróci do domu nieco później, więc użyje telefonu.*
- *Ania powinna wyprać bluzkę w pralce.*
- *Alan ma ochotę na deser z bitej śmietany, więc użyje miksera.*
- *Natalka sprzątnie zaśmiecony dywan odkurzaczem.*
- *Bartek ma wymiętą koszulę, więc użyje suszarki.*
- *W kuchence mikrofalowej Jurek zaparzy mamie kawę.*

6. WYKRYWACZ BŁĘDÓW – ocena prawdziwości twierdzeń

U. przygotowują czerwoną i zieloną kredkę. N. na tablicy wyświetla kolejne twierdzenia, (uwaga: jeśli są w klasie dzieci słabiej czytające, N. powinien zdania przeczytać głośno). U. przez podniesienie zielonej kredki sygnalizują, że zdanie jest prawdziwe, a czerwonej – że fałszywe.

Zdania: *Jeże mieszkają w norkach.*
Sarny są roślinożerne.
Owady mają 8 nóg.
Ciała ssaków pokryte jest sierścią.
Ptaki wylęgają się z jaj.
Lisy żywią się trawą.

²⁷ Scenariusz *Zabawki*, cz. 1, aktywność 5.