



Przez praktykę do wiedzy

Poradnik

Dobre praktyki: scenariusze lekcji

opracowany w ramach projektu:
Przez praktykę do wiedzy



Wyższa Szkoła Administracji
w Bielsku-Białej



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Człowiek – najlepsza inwestycja

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach
Europejskiego Funduszu Społecznego



Poradnik

Dobre praktyki: scenariusze lekcji

Publikacja współfinansowana ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (Priorytet III. Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.3. Poprawa jakości kształcenia, Poddziałanie 3.3.2. Efektywny system kształcenia i doskonalenia nauczycieli– projekty konkursowe).

PUBLIKACJA DYSTRYBUOWANA BEZPŁATNIE

Poradnik opracowany przez

Instytut Nauk Społeczno-Ekonomicznych sp. z o.o.

ul. Polskiej Organizacji Wojskowej 17, 90–248 Łódź

tel. (42) 633 17 19, faks (42) 209 36 85

Poradnik opracował zespół w składzie:

dr Danuta Kitowska, Katarzyna Kwacz

Recenzja:

prof. dr hab. Bożena Ostromecka-Frączak

Redakcja językowa:

Anna Strożek

Skład:

Katarzyna Goszczyńska-Jurgielaniec

Projekt okładki:

Kinga Dudzik

Druk:

Drukarnia Cyfrowa i Wydawnictwo „Piktor”

ul. Tomaszowska 27, 93–231 Łódź

tel.: (42) 659 71 78, faks: (42) 617 03 07

www.piktor.pl

ISBN 978-83-63120-38-2

SPIS TREŚCI

Wstęp.....	7
1. Metody aktywizujące	9
Ustalenia terminologiczne	11
Podział metod	11
Charakterystyka wybranych metod i technik.....	13
Metody dyskusji.....	13
Metody dramowe	15
Metody aktywności kreatywnej	18
Gry dydaktyczne	22
Metoda projektu	23
Zabawa.....	26
Techniki ewaluacyjne	30
Uczenie się we współpracy	34
2. Scenariusze zajęć z edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z wykorzystaniem wybranych metod aktywizujących.....	36
Scenariusze zajęć.....	36
Edukacja przedszkolna.....	36
Edukacja wczesnoszkolna.....	47
Scenariusze projektów edukacyjnych.....	105
3. Scenariusz spotkania z rodzicami	114
Bibliografia.....	121

Wstęp

Pragnąłbym przywrócić pedagogice bardziej zrozumiałą postać, w której mieszają się ze sobą wahania i zuchwalstwa, obawy i błyskawice, tęcze, śmiech, a także łzy. Umieszczam je na nowo w centrum stawania się człowieka. Moim zadaniem, zresztą, będzie nie tyle powtarzanie po wielu innych ludziach prawd od dawna znanych, ile ożywienie i nasylenie nimi działalności w naszych klasach.¹

C. Freinet

Uczenie się jest wpisane w życie każdego człowieka, a od tego, jakich nauczycieli spotkamy na początku swojej drogi edukacyjnej, w jaki sposób będą oni realizowali swoją zawodową misję, zależy nasze postrzeganie uczenia przez całe życie.

Nauczyciel, organizując przestrzeń edukacyjną, musi być świadom faktu, że zdolność uczenia rozwija się przez pierwsze lata życia człowieka i że tworząc właściwe środowisko uczenia małym dzieciom jesteśmy w stanie wzbudzić w nich entuzjizm poznawania, który przerodzi się w realizację modelu ustawicznego kształcenia.

Poniższe opracowanie poświęcone jest metodom aktywizującym, które mogą stanowić doskonałe narzędzie w rękach nauczycieli. Należy je oczywiście stosować jak najczęściej w celu osiągnięcia pożądanych efektów, ale zawsze ze świadomością skutków, jakie niesie nieodpowiedzialne eksperymentowanie.

¹ Cyt. za E. Filipiak, H. Smolińska-Rębas, *Od Celestyna Freineta do edukacji zintegrowanej w poszukiwaniu modelu wczesnej edukacji, czyli jak organizować sytuacje edukacyjne wyzwalamy aktywność własną dziecka*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej, Bydgoszcz 2000, s. 41.

Publikacja składa się z części wprowadzającej, w której poza ustaleniami terminologicznymi zaprezentowano wiele metod i technik aktywizujących, ilustrując je przykładami. Druga część zawiera dwanaście scenariuszy zajęć, dwa scenariusze projektów edukacyjnych i jeden scenariusz spotkania z rodzicami. Scenariusze zawierają przykłady zastosowań metod i technik aktywizujących w różnych sytuacjach edukacyjnych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej.

1. Metody aktywizujące

Według Jeannette Vos:

UCZYSZ SIĘ poprzez to,

- *co widzisz,*
- *co słyszysz,*
- *co wyczuwasz smakiem,*
- *co wyczuwasz węchem,*
- *czego dotykasz,*
- *co robisz,*
- *co sobie wyobrażasz,*
- *co wyczuwasz intuicyjnie,*
- *co czujesz.*²

Dlatego tak ważne jest wykorzystywanie w edukacji wielu rozwiązań metodycznych, będących gwarancją trafności wybranych metod i form, a co za tym idzie – efektywności całego procesu dydaktycznego.

Nauczycielowi nie wystarczy jednak sama znajomość szeregu metod i technik, nie pogłębiona znajomością podstaw psychologii czy pedagogiki grup. Wykorzystanie metod aktywizujących uruchamia cały spektakl emocji, pozytywnych i negatywnych wrażeń. W swoistym teatrum aktywności uczniów, stymulowanym przez nauczyciela, to on powinien być świadomym reżyserem całego widowiska i brać odpowiedzialność za jego skutki.

Mówi się, że nadmiar metod tradycyjnych może spowodować co najwyżej nudę i zniechęcenie, ale źle zastosowane metody aktywizujące mogą wytworzyć w dzieciach trudne do odblokowania bariery. Metody

² Cytat z prowadzonych przez Jeannette Vos międzynarodowych warsztatów na temat rewolucji w uczeniu, źródło: G. Dryden, J. Vos, *Rewolucja w uczeniu*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2003, s. 30.

aktywizujące wyzwalają energię, która musi być poprawnie skanalizowana, nie wolno bowiem narażać dzieci na niekontrolowane efekty rywalizacji, krytyczne (ale niekonstruktywne) oceny.

Ważne jest, aby nauczyciel stosując metody aktywizujące, zdając sobie sprawę z ich wielokontekstowości, poza poznaniem technik (instrukcji), przewidywał zachowania grupy oraz odczucia poszczególnych osób. Tylko wtedy będzie mógł bezpiecznie przeprowadzić uczniów przez ścieżkę edukacji.

RADY PRAKTYKA

- Pamiętaj o dynamice grupy – na początku nie stosuj losowego podziału na grupy, pozwól, aby uczniowie klasy lepiej się poznali, niech czują się bezpiecznie w grupach dobranych samodzielnie.
- Przydzielaj role (zadania), z jednej strony tak jak chciałyby dzieci, ale również w sposób umożliwiający im zmierzenie się z nowymi zadaniami (często nie do końca na początku akceptowanymi) – wzmacniaj je wtedy pozytywnie.
- Naucz dzieci nagradzać pracę grupy, np. oklaskami wyrażającymi uznanie.
- Pamiętaj o wytworach pracy – są one bardzo cenne dla autorów – eksponuj je, np. na ścianach klasy (nigdy nie niszczyć ich na oczach dzieci).
- Od najmłodszych lat ucz dzieci udzielania prawdziwej i obiektywnej informacji zwrotnej (*feedback* jest bardzo trudną czynnością).
- Dbaj o bezpieczeństwo każdego członka grupy.

Ustalenia terminologiczne

„**Metoda** – to systematycznie stosowany sposób postępowania prowadzący do uzyskania założonego wyniku, na dany sposób postępowania składają się czynności myślowe i praktyczne, odpowiednio dobrane i realizowane w ustalonej kolejności”³.

„**Technika** – to jeden ze sposobów prowadzenia zajęć w ramach jakiejś metody, stanowi uszczegółowiony element metody dotyczący określonego fragmentu nauczania – uczenia się”⁴.

„**Metody aktywizujące** – to sposób działań grupy i prowadzącego umożliwiający **aktywne uczenie się**, czyli uczenie się przez działanie i przeżywanie”⁵.

„**Środki dydaktyczne**” – to przedmioty oddziałujące na zmysły uczniów i ułatwiające bezpośrednie i pośrednie zdobywanie wiedzy o rzeczywistości. Zaliczamy do nich przedmioty materialne i mające wymiar symboliczny, biorące udział w poznaniu rzeczywistości. Są częścią środowiska, w którym ma miejsce proces nauczania⁶.

Podział metod

W dydaktyce występuje dość duży chaos terminologiczny, a podział metod jest często niekonsekwentny.

³ B. Borowska, V. Panfil, *Metody aktywizujące w edukacji biologicznej, chemicznej i ekologicznej*, Wydawnictwo TEKST, Bydgoszcz 2001, s. 7

⁴ Ibidem, s. 7.

⁵ Ibidem, s. 7.

⁶ M. Lelonek, T. Wróbel (red.): *Praca nauczyciela i ucznia w klasach 1–3*, WSiP, Warszawa 1990.

Najpopularniejszą koncepcję podziału metod aktywizujących, przyjazną stosowaniu w edukacji wczesnoszkolnej, prezentuje Jadwiga Krzyżewska, proponując podział metod aktywizujących w oparciu o kryterium spełnienia przez nie celu dydaktycznego⁷: **metody integracyjne, tworzenia i definiowania pojęć, hierarchizacji, twórczego rozwiązywania problemów, pracy we współpracy, ewaluacyjne**. J. Krzyżewska swój katalog metod i technik aktywizujących rozszerza o kolejne: **myślenia twórczego, grupowego podejmowania decyzji, dyskusji, gier dydaktycznych, planowania, diagnozy, przyspieszonego uczenia się**, gdzie jednak kryterium podziału już nie jest tak ostre⁸.

Najczęściej stosuje się podział metod aktywizujących w oparciu o rodzaj aktywności uruchamianej poprzez daną metodę. Według tego kryterium wyróżnia się m.in. **metody dyskusji, metody dramowe, metody aktywności kreatywnej, gry dydaktyczne, metodę projektu**. Specyficznym sposobem uczenia się jest **zabawa**, którą trudno zakwalifikować do wymienionych wcześniej metod, aczkolwiek może ona zawierać elementy każdej z nich. Czasami łączy się zabawy z grami dydaktycznymi, ale pedagodzy zabawy zwracają uwagę na fakt, że zabawa nie zawiera elementu rywalizacji, tak charakterystycznego dla gier dydaktycznych. W poniższej pracy scharakteryzowane zostaną także **metody ewaluacyjne**, przydatne do oceny zastosowanych metod i technik, oraz tzw. **uczenie się we współpracy**.

W praktyce na jednej jednostce lekcyjnej stosuje się czasami kilka metod aktywizujących, a stosowane techniki w zależności od edukacyj-

⁷ J. Krzyżewska, *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, cz.1, AU OMEGA, Suwałki 1998.

⁸ J. Krzyżewska, *Aktywizujące metody i techniki w edukacji*, cz.2, Suwałki 2000.

nego kontekstu przyjmują różne znaczenia. Ta różnorodność i barwność możliwości stanowi dla nauczyciela wielką wartość, ale i wyzwanie.

Charakterystyka wybranych metod i technik

Metody dyskusji

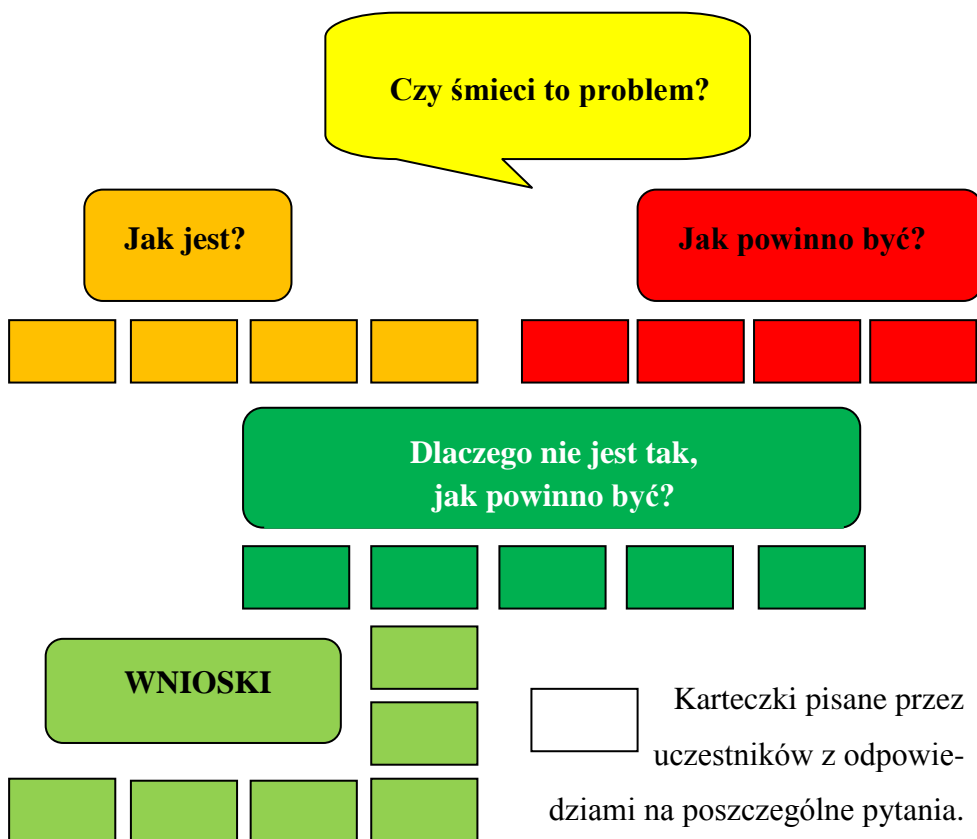
„Dyskusja to sztuka wyrażania swojego zdania, argumentacji i trening szacunku dla przekonań innych. Powinna uczyć dyscypliny formułowania myśli i dyscypliny czasowej”⁹.

Dyskusja może mieć charakter wolny (wszyscy na równych prawach biorą w niej udział) i może być kierowana (panelowa): kilka osób (ekspertów) dyskutuje na forum, a pozostali są obserwatorami, dopiero po zakończeniu pierwszej części mogą zadawać pytania i konfrontować swoje zdanie z opinią ekspertów.

Techniki dyskusji:

1. **Metaplan** jest techniką polegającą na graficznym zapisie dyskusji. Na arkuszu papieru zaznacza się kolejne pytania, na które odpowiedzi pomagają znajdować rozwiązania problemu.
Pytania: Jak jest? Jak powinno być? Dlaczego nie jest tak, jak być powinno?

⁹ M. Taraszkiewicz, *Jak uczyć lepiej, czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, CODN, Warszawa 1999, s. 99.



2. **Akwarium** – dyskutują tylko wybrane osoby, pozostali są obserwatorami, zabierają głos dopiero po zakończeniu pierwszej części.
3. **Debata korespondencyjna** – nauczyciel dzieli klasę na dwuosobowe zespoły, podaje problemowy temat. Każdy z członków zespołu ma reprezentować odmienny pogląd na omawiany temat. Swoje argumenty uczniowie kolejno zapisują na kartce papieru. Podsumowanie należy do nauczyciela, który m.in. koordynuje prezentację najlepszych, zdaniem uczniów, pomysłów.

Metody dramowe

Drama jest jedną z metod aktywizujących, które pomagają stworzyć model nauczania zintegrowanego, uczą poznawać świat za pomocą działania. Do jej niewątpliwych zalet należy rozwijanie fantazji, wyobraźni, ale i wrażliwości emocjonalnej, a także plastyki ciała. Metoda ta poprzez możliwość wcielania się w różne role uczy empatii, właściwych reakcji, szczególnie w trudnych sytuacjach, a poprzez przeżycie czyni wiedzę bardziej trwałą.

Według Anny Dziedzic „drama jest metodą wspierającą nauczanie przedmiotowe, ułatwiająca rozwój zdolności umysłowych. Ale drama jest przede wszystkim metodą całościowego wszechstronnego rozwijania osobowości i doskonalenia komunikacji interpersonalnej. Jest metodą wychowania moralnego”¹⁰.

Brian Way podzielił ćwiczenia dramowe na te, które rozwijają zmysły (słuchu, smaku, węchu, wzroku i dotyku), wyobraźnię, sprawność fizyczną (ruch) i porozumienie międzyludzkie (mowę)¹¹.

Anna Dziedzic wyróżnia następujące techniki dramowe: „typowe role (rozmowy w rolach, wywiad, etiuda pantomimiczna, improwizacje), konwencje rzeźby, obrazu i filmu (żywy obraz, stop-klatkę) oraz techniki plastyczno-manualne (rysunki, plany, makiety, muzeum, kostiumy, modele, przedmioty), ćwiczenia głosowe i pisemne”¹².

Na kolejnych stronach podajemy przykłady zastosowań różnych technik dramy.

¹⁰ A. Dziedzic, *Drama a wychowanie*, Wydawnictwo CODN, Warszawa 2000, s. 9.

¹¹ B. Way, *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, WSiP, Warszawa 1995, s. 169.

¹² A. Dziedzic, J. Pichalska, E. Świdorska, *Drama na lekcjach języka polskiego*, WSiP, Warszawa 1992, s. 29.

Techniki improwizacji

1. Etiuda pantomimiczna

Pantomima polega na odgrywaniu w sposób niewerbalny różnych ról. Wykorzystuje się do tego mimikę, gesty, ruchy.

Przykład: pomagamy mamie w pracy w ogródku. Dzieci losują obrazki, na których narysowane są różne czynności wykonywane w ogródku, np.: podlewanie roślin, wysiewanie nasion, zrywanie jabłek, grabienie liści. Zadanie dziecka polega na niewerbalnym przedstawieniu (za pomocą mimiki, gestów, ruchu) wylosowanej czynności opisanej na kartce.

2. Improwizacja werbalna

Czytamy fragment opowieści o Kubusiu Puchatku dotyczący jego wizyty w domku (norce) Królika. Miś po „miodnej uczcie” utyka w norce.

Zadanie: dzieci zastanawiają się, co pomyślał sobie wtedy Kubuś Puchatek. Przygotowują tzw. tunel myśli, postanawiając pomóc miśsiowi, wspierając go psychicznie, dodając mu otuchy, przypominając o zdrowym żywieniu.

3. Improwizowana scenka

Ważnym elementem tej techniki jest przydział uczniom ról oraz prezentacja ogólnej tematyki scenki. Zadaniem dzieci jest przygotowanie scenki w taki sposób, aby zawierała początek akcji, punkt kulminacyjny i zakończenie. Aby lepiej wizualizować jej przebieg, mogą korzystać z kostiumów, elementów scenografii. Po zakończeniu ćwiczenia zarówno aktorzy, jak i widzowie dzielą się refleksją na temat swoich odczuć.

- **Rozmowa telefoniczna**

Dwoje dzieci sadza się na krzeselkach ustawionych tyłem do siebie. Mają za zadanie przeprowadzić rozmowę telefoniczną. Pierwsze zachęca drugie do pójścia na sanki, drugie odmawia, zdając sobie sprawę z niebezpieczeństwa samodzielnej wyprawy i stara się przekonać partnera do rezygnacji z pomysłu.

- **W autobusie**

Wyznacza się troje dzieci jako odtwórców głównych ról: starszej kobiety, Ali i Maćka, pozostałe dzieci są pasażerami. Do autobusu, którym jedzie wielu podróżnych, w tym Ala i Maciek, wchodzi starszuszka. Wszystkie miejsca są zajęte. Ala wygląda za okno, przegląda książkę, stara się nie zauważać kobiety. Maciek zwalnia swoje miejsce i zaprasza na nie starszą panią. Co sądzisz o zachowaniu Ali i Maćka? Jak powinny zachować się dzieci?

4. **Gry**

Dzieci bawią się z wyobrażonymi przedmiotami (np. udają, że jeżdżą na łyżworolkach, kołyszają do snu misia), znajdują się w wyobrażonych sobie sytuacjach (reagują na gorącą parę z garnka, zachwycają się widokiem łąki). Inny rodzaj gry polega na wyobrażaniu sobie i prezentowaniu przez dzieci za pomocą gestów i mimiki całych procesów („powstawanie kwiatka z nasionka”).

5. **Rola nauczyciela** w pracy tą metodą jest bardzo ważna, poza organizowaniem sytuacji edukacyjnej, musi on cały czas troszczyć się o bezpieczeństwo uczestników, a w sytuacji kiedy będą rozważane sytuacje zagrożenia (konfliktowe, negatywne), musi kierować uwagę uczniów na rozwiązania pozytywne, poprawne.

Ponieważ opisuje się ponad dwadzieścia technik dramy, ważne jest, aby nauczyciel miał świadomość dostosowania wyboru techniki do potrzeb rozwojowych dzieci oraz stopnia zaawansowania grupy.

Metody aktywności kreatywnej

Metodom aktywności kreatywnej poświęcona jest pedagogika twórczości, która niestety nie jest zbyt popularna w polskiej szkole. Warto byłoby sięgnąć po świetne programy (*Porządek i przygoda. Lekcje twórczości, Żywioty. Lekcje twórczości w nauczaniu początkowym* – K. Szmidt i in.) i rozwijać twórcze myślenie i działanie dzieci.

Niektóre techniki aktywności kreatywnej często zalicza się do tzw. innych form artystycznych wchodzących w skład metod dramowych (układanie opowiadań, tworzenie melodii do tekstów – i odwrotnie).

M. Taraszkiewicz do technik aktywności kreatywnej zalicza:

1. **kreatywne pisanie** (zmiana zakończenia książki czy filmu, list do bohatera kreskówki, wierszyki, fraszki);
2. **kreatywne mówienie** (ćwiczenia rozwijające ekspresję werbalną – przygotowywanie przemówień z okazji Pierwszego Dnia Wiosny, Dnia Pierwszego Śniegu);
3. **kreatywne myślenie** (tworzenie listy zastosowań popularnych przedmiotów);
4. **kreatywne działanie**¹³.

Działalność artystyczna dzieci zazwyczaj jest też twórcza.

Poniżej kilka przykładów zastosowań różnych technik aktywności kreatywnej.

¹³ M. Taraszkiewicz, *Jak uczyć lepiej? czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, CODN, Warszawa 1999, s. 110–117.

Tworzymy listę zastosowań różnych przedmiotów.

Zastosowanie miotły (proponycje dzieci):

- do latania dla czarownic,
- do grania w quidditcha dla uczniów w Hogwarcie,
- do zmiatania pokoju,
- do przygotowania Marzanny,
- do suszenia kiełbasy wiejskiej.

Zastosowanie lejka (proponycje dzieci):

- do przelewania mleka,
- do wycinania pierogów z ciasta,
- jako czubek na choinkę,
- do rysowania kółek,
- jako tuba,
- jako kapelusz.

Rysujemy godło naszego kraju



Marianka – lat 4



Jaś – lat 3



Różia – lat 5

Wyjaśnianie definicji

Zadaniem dzieci jest zaproponowanie jak najśmieszniejszych definicji.

Przykładowe hasła:

ŚCIANNICZKA – ślimak chodzący po ścianie, popielniczka na ścianie;

ZŁOBRUS – obrus złożony w kostkę, obrus którego nie da się wyprasować, złoty obrus (haftowany złotą nitką);

POMARTAŃCZA – tańcząca pomarańcza, pomarańcza dla Marty;

SZAFROK – szlafrok w szafie, pokrowiec na szafę;

OKULDERKI – „kocyki na oczach” (ciemne okulary), kołdra do „okulania” („opatulania się”).

Burza mózgów

Do przeprowadzania twórczych ćwiczeń często stosuje się technikę burzy mózgów (*brain storming*, fabryka pomysłów, metoda Osborne'a), zaliczaną też czasami do metod dyskusji lub gier dydaktycznych. Jest to technika stosowana w grupie osób. Przez pewien czas są wymyślane i spisywane pomysły, nawet te najbardziej niedorzeczne czy futurystyczne. Dopiero spośród nich wybiera się te najbardziej wartościowe.

Zadanie dotyczące wskazania jak najdłuższej listy zastosowań danego przedmiotu można zaaranżować w następujący sposób:

1. Uczniowie samodzielnie na kartkach wypisują zastosowania np. spinnacza do kartek.
2. Po chwili prosimy, aby z kolegą/koleżanką siedzącą obok wymienili pomysły i stworzyli wspólną listę.
3. Następnie polecamy, aby każda para połączyła się z inną, tworząc czwórki i znowu zbierała na wspólnej kartce wszystkie pomysły.
4. Następnie prosimy o dobranie się czwórek w ósemki, ewentualnie później łączymy ósemki w szesnastki.
5. Kiedy w klasie są już tylko dwie grupy – prosimy jedną z nich o odczytanie swoich pomysłów, druga w tym czasie na swojej liście odkreśla powtarzające się pomysły, na końcu odczytuje tylko wskazania niepowtarzające się.

Wynik jest zawsze bardzo ciekawy, a efekty uzyskane dzięki synergii mogą być punktem wyjścia do rozważań nad efektywnością pracy zespołowej.

W przedstawionej powyżej propozycji zastosowano **technikę kuli śnieżnej** polegającą na zbieraniu i weryfikowaniu w kolejnych etapach propozycji poszczególnych osób, par, czwórek, ósemek itd.

Gry dydaktyczne

„Termin »gry dydaktyczne« obejmuje zarówno różnego rodzaju inscenizacje, jak i gry operacyjne będące ćwiczeniami, w których występuje element współzawodnictwa i zabawy. Charakteryzuje je duża siła oddziaływania na osobowość ucznia, dzięki czemu stanowią bardzo skuteczny środek nauczania”¹⁴. L. Gawrecki zwraca uwagę na fakt, że „gra dydaktyczna stawia ucznia w sytuacji zadaniowej, zmusza go do maksymalnej inwencji i do aktywności, do samodzielnego poszukiwania sposobu rozwiązania problemu, będącego istotą gry. (...) W literaturze (...) można niekiedy znaleźć inną interpretację gier dydaktycznych. (...) Rozumie się pod tym pojęciem pojedyncze gry, polegające na rozwiązywaniu różnego rodzaju rebusów, układanek, krzyżówek, łamigłówek itp.”¹⁵.

Istotne, że w wielu klasyfikacjach gra dydaktyczna pojawia się jako metoda (przykład metody aktywizującej), ale czasami grę traktuje się jako środek dydaktyczny. Oczywiście ten podział wcale nie musi się wykluczać. Wystarczy bowiem wykorzystać grę planszową (środek dydaktyczny) w grze „Wyścig orłów”, gdzie będzie ona elementem w większej rywalizacji uczniowskich zespołów.

H. Gulińska, powołując się na podział Karpińskiego¹⁶, wyróżnia następujące grupy gier:

1. gry quizowo-turniejowe;

¹⁴ H. Gulińska, *Środki dydaktyczne i ich wykorzystanie w nauczaniu chemii* [w:] A. Burewicz, H. Gulińska, *Dydaktyka chemii*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1993, s. 305.

¹⁵ L. Gawrecki, *Gry dydaktyczne w nauczaniu początkowym*, Wydawnictwo ODN, Kalisz 1987, s. 7.

¹⁶ W. Karpiński, *Środki dydaktyczne w nauczaniu chemii*, WSiP, Warszawa 1988, cyt. za: H. Gulińska, op.cit., s. 306.

2. gry typu rozgrywek umysłowych: rebusy, logogryfy, krzyżówki, zagadki;
3. gry planszowe: gry w oparciu o plansze, domina, karty;
4. gry w giełdzie pomysłów: skojarzenia, twórcze dyskusje¹⁷;
5. gry sytuacyjne i symulacyjne: analizy różnych sytuacji problemowych¹⁸; gry sytuacyjne mają charakter fikcyjny, a gry symulacyjne mają charakter autentyczności¹⁹;
6. gry inscenizacyjne: zabawy w teatr – np. inscenizacje fragmentów legend²⁰.

Anna Galska-Krajewska podkreśla, że „pomiędzy poszczególnymi grami brak ostrych granic, występują gry o charakterze pośrednim”²¹.

Metoda projektu

U małych dzieci obserwuje się naturalną ciekawość poznawczą i nastawienie do badania otoczenia. Dlatego w działania badawczo-poszukiwawcze doskonale wpisuje się metoda projektów.

Propozycja ogólnej struktury projektu:

1. Określenie tematu – problemu (z inicjatywy nauczyciela lub dzieci).
2. Wspólne określenie sposobów jego rozwiązywania (zbadania).
Określenie operacyjne działań, przydzielenie zadań.
3. Aktywność badawcza dzieci.

¹⁷ Ta kategoria nie jest do końca przejrzysta, gdyż część tych propozycji można zakwalifikować do metod aktywności kreatywnej lub metod dyskusji.

¹⁸ Część z tych propozycji można zakwalifikować do metod dramy.

¹⁹ H. Gulińska, op.cit, s. 306.

²⁰ Przykłady: Małgorzata Barańska, muzyka: Andrzej Filar, *Bajdobrze na szkolnej scenie*, E. Drzał, I. Skibińska-Czechowicz, *Inszenizacje w nauczaniu zintegrowanym*, Wyd. Harmonia, Gdańsk 2004.

²¹ A. Galska-Krajewska, K. Pazdro, *Dydaktyka chemii*, PWN, Warszawa 2000, s. 111.

4. Przygotowywanie prezentacji zdobytej wiedzy w formie rysunków, makiet, inscenizacji itp.
5. Zakończenie projektu – prezentacja wyników. Większość projektów kończy się wydarzeniem kulminacyjnym, którego częścią jest wystawa prac dziecięcych, przedstawienie itp., które zostają w tym momencie wyeksponowane.
6. Analiza i ocena pracy dzieci oraz efektów (ewaluacja). To również czas na autorefleksję nauczyciela.

Szczegółowa struktura projektu, wraz z określeniem aktywności dzieci, nauczyciela i rodziców, została przedstawiona przez L.G. Katz i S.C. Chard (1989)²².

Tabela 1. Porównanie między zajęciami zaplanowanymi przez nauczyciela a metodą projektów

Klasyczne zajęcia	Projekt
czas trwania krótszy	czas trwania dłuższy, zależny od rodzaju projektu: kilka tygodni, a nawet dłużej
temat realizowany według programu nauczania	temat modyfikowany według zainteresowań dzieci
temat realizowany według scenariusza nauczyciela	realizacja modyfikowana jest po każdym etapie działań
temat realizowany w klasie lekcyjnej	temat realizowany głównie poza przestrzenią lekcyjną
w procesie uczestniczy nauczyciel i dzieci	w realizację projektu mogą włączać się inne osoby, np. rodzice, eksperci
wykorzystywane są różne aktywności – ale ściśle zaplanowane	wykorzystywana jest głównie aktywność badawcza, ale w razie potrzeby uruchamiane są inne (spontanicznie)

Źródło: opracowanie własne na podstawie J. Helm, L. Katz, *Mali badacze, metoda projektu w edukacji elementarnej*, tab. 1.2., s. 17.

„Nauczyciele, którzy znają metodę projektów, często z dobrym skutkiem wykorzystują pewne jej aspekty (np. prace konstrukcyjne, ry-

²² Cyt. za: J. Helm, L. Katz, op.cit., s. 25.

sunek z obserwacji czy dokumentacji) w innych zajęciach edukacyjnych. Z tego powodu niektóre działy i bloki tematyczne sprawiają wrażenie projektów, choć nimi nie są. Aby stać się projektami, musiałyby zawierać określone cechy: dziecięcą inicjatywę, podejmowanie decyzji przez dzieci oraz ich zaangażowanie. W przypadku braku tych elementów nie należy oczekiwać, że działanie poznawcze ujawni wyjątkowe zalety charakterystyczne dla metody projektów. Zalety projektu ujawniają się tylko wówczas, gdy mali uczestnicy są zaciekawieni i zaabsorbowani tematem i gdy oprócz tego mają możliwość inicjowania działań oraz badania i rozwijania tego, co ich interesuje²³.

W metodzie projektów rola nauczyciela nabiera specjalnego charakteru: aby właściwie zarządzać projektem, musi on stać się animatorem i organizatorem działań, ekspertem w dziedzinie, której projekt dotyczy i koordynatorem projektu. Animacja działań wymaga kreatywności i umiejętności inspirowania swoimi pomysłami wszystkich uczestników projektu. Aby koordynacja projektu przebiegała sprawnie, konieczne jest posiadanie przez nauczyciela umiejętności organizacyjnych i komunikacyjnych. Prawdziwym wyzwaniem jest zdobywanie jak największej liczby sojuszników dla idei projektowego działania (rodziców, innych nauczycieli, sponsorów, ekspertów z różnych instytucji).

Dużą trudnością dla wielu nauczycieli jest zaakceptowanie faktu konieczności pewnych modyfikacji w trakcie trwania projektu i w efekcie nieprzewidywalności rezultatów. Trud organizacyjny i mnogość zadań, za które jest odpowiedzialny nauczyciel, brak możliwości permanentnego monitorowania działań projektowych (część zadań może być

²³ Ibidem, s.18–19.

realizowana poza środowiskiem szkolnym), wreszcie obawa przed porażką, często zniechęca nauczycieli do podjęcia tej metody.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że metoda ta pozwala na włączenie rodziców do podejmowanych przez dziecko działań. Dla rodziców jest to też swoisty eksperyment, w którym poznają swoje dziecko w innych sytuacjach edukacyjnych, a dodatkowo uczą się od nauczyciela technik zadawania pytań, rejestrowania spostrzeżeń, które stanowią kapitalny potencjał zachęcający do czynnej nauki w domu.

Zabawa

Pedagogika zabawy wyrosła na gruncie poszukiwań nowych, atrakcyjnych i skutecznych sposobów edukacji, opartych na kilku podstawowych zasadach: dobrowolność uczestnictwa, wykorzystanie możliwych poziomów komunikacji, zastosowanie różnorodnych środków wyrazu, brak rywalizacji, wywoływanie pozytywnych przeżyć. W naszym kraju pedagogikę zabawy popularyzuje od wielu lat Polskie Stowarzyszenie Pedagogów Zabawy „Klanza”, mające swoją siedzibę w Lublinie i ośrodki w całym kraju.

Jednym z bardziej znanych rekwizytów, którymi posługuje się pedagogika zabawy, jest kolorowa chusta w kształcie koła, symbolizującego wspólnotę i pozytywną więź pomiędzy trzymającymi ją osobami. Żywa kolorystyka zachęca do kreatywności, a duża liczba miejsc, w których można ją uchwycić, umożliwia aktywny udział w zabawie wszystkim dzieciom. Po środku chusty znajduje się otwór, który wykorzystywany jest do różnorodnych celów. Może być „oknem na świat”, „bilaradową kieszenią”, „studnią” itp.²⁴ Zabawy z chustą mają zazwyczaj charakter integracyjny i doskonale nadają się do budowania zespołu.

²⁴ <<http://pedagogikazabawy.pl/pedagogika-zabawy,212.html>> [data dostępu: 20.04.2011].



Źródło: archiwum własne, nauczyciele podczas kursu *Nauczyciel-wychowawca* prowadzonego przez autorkę.

Przykładowe zabawy:

7. Wszyscy uczestnicy łapią za uchwyty chusty. Następnie osoba prowadząca zabawę podaje komendy:
 - *chusta jest taflą lustra, proszę ją delikatnie podnieść ponad głowy, a potem ostrożnie położyć na ziemi;*
 - *chusta jest powierzchnią jeziora, robimy na niej fale (potem na chustę kładzie się misia i poleca się tak operować chustą, aby miś z niej nie spadł).*
8. Osoba prowadząca podaje komendy, wywołani uczestnicy mają za zadanie szybko przebiec pod chustą i znaleźć sobie nowe miejsce:
 - *osoby o niebieskich oczach,*
 - *wszystkie osoby w spodniach,*
 - *dzieci, które mają krótkie włosy.*

Pedagodzy zabawy proponują też zabawy fabularne, które realizuje się przez kilka godzin. Do jednej z ciekawszych zabaw należy „Ćwierćland”. Zabawa może być realizowana w dużej sali, ale także w plenerze. Poniższa propozycja może być przeprowadzana w każdym z tych miejsc, ale trzeba pamiętać, że wymaga ona dość dużej przestrzeni. Udział w zabawie biorą zarówno dzieci, jak i ich rodzice. Wcześniej dzieci i rodzice otrzymują zaproszenie o następującej treści:

Serdecznie zapraszam na wyprawę do Ćwierćlandu, którą rozpoczniemy 16 stycznia br. o godz. 16.00 w świetlicy szkolnej. Do wyprawy trzeba się dobrze przygotować: należy ubrać się w strój w zielonym kolorze²⁵ i zabrać ze sobą zieloną bibułkę, tkaniny oraz warzywa i owoce koloru zielonego.

Kiedy dzieci wraz z rodzicami pojawiają się w sali, już przy drzwiach wita ich kartka, na której jest napisane, że mają znaleźć swój kąt sali (identyfikowany kolorem wskazanym w zaproszeniu). Znakiem rozpoznawczym jest kolor soku, jaki stoi na stole w jednym z czterech kątów sali (żółty, zielony, czerwony), w przypadku koloru niebieskiego – karton dowolnego soku jest oklejony niebieskim papierem. Cała sala podzielona jest wyraźnie zaznaczonymi granicami na cztery części. W każdej części znajduje się kolejna informacja-list:

Kraina jest okrągła jak naleśnik, a ponieważ składa się z czterech krajów, nosi nazwę Ćwierćlandu. W pierwszym kraju wszystko jest zielone: domy, ulice, samochody, telefony, dorośli, a także i dzieci. W drugim kraju wszystko jest czerwone: drzewa, książki, cukierki, dorośli, a także dzieci. W kraju trzecim wszystko jest żółte: miotły, płoty, kwiaty, drzewa,

²⁵ W innych zaproszeniach prosimy o rekwizyty kolejno czerwone, niebieskie i żółte.

*dorośli, a także dzieci. W czwartym kraju wszystko jest niebieskie: lampy, samochody, lodówki, rowery, dorośli, i także dzieci*²⁶

O godz. 17.00 przybędzie Król Ćwierćlandu. Udekorujcie Wasz kraj za pomocą kolorowych tkanin i papierów na przyjazd Króla, przygotujcie okrzyk i piosenkę o Waszym kraju.

Dzieci pod kierunkiem i przy wsparciu rodziców realizują zadania.

Punktualnie o godz. 17.00 przyjeżdża król/królowa (zaprzyjaźniony nauczyciel lub rodzic) ze swoim giermkiem/marszałkiem (którego rolę odgrywa wychowawca klasy). Giermek sygnalizuje trąbką wjazd króla, a następnie prowadzi całą uroczystość. Dzieli się ze wszystkimi informacją, że król jest smutny, a więc trzeba go rozweselić. Odbywają się pokazy zadań – zwiedzenie krajów, a następnie prezentacja okrzyków i piosenek. Król jednak nadal jest smutny, więc giermek prosi dzieci, aby go rozweseliły. Kiedy dzieci pytają króla, dlaczego jest taki ponury, ten opowiada o swoim śnie-marzeniu o pięknym dużym kraju, gdzie wszystko jest kolorowe. Giermek inspirowane dzieci do tego, aby wymieniły się kolorami, podały sobie ręce i stworzyły wielki KOLORLAND. Król bawi się razem z dziećmi (można wykorzystać zabawę z chustą), po czym zaprasza na ucztę. Przy wspólnym stole przygotowywane są kolorowe kanapki.

Przykładowe produkty:

Zielone: sałata, ogórek, jabłko, winogrona;

Żółte: ser, papryka, masło;

Czerwone: pomidor, papryka, jabłka;

Niebieskie: produkty w niebieskich opakowaniach.

²⁶ „Ćwierćland” – zabawa poznawana na kursach przeprowadzanych przez SPZ „Klanza”.

Po uczcie dalej odbywa się wspólna zabawa kolorowych dzieci i ich rodziców. Na koniec zadowolony król przemawia i wyjeżdża. „Kolorowe dzieci” wspólnie sprzątają salę.

Techniki ewaluacyjne

Bardzo istotne, aby dzieci od najmłodszych lat były przygotowane do udzielania informacji zwrotnej dotyczącej swojej osoby i kolegów. Taka umiejętność ma ogromne znaczenie w prawidłowym przebiegu uczenia się we współpracy. Na feedbacku buduje się prawidłowe relacje w grupie, ocenia pracę jej członków, ale również weryfikuje działania i planuje dalszą pracę nauczyciela.

Jednym z ciekawych pomysłów na autorefleksję, nie tylko u małych dzieci, jest zaproponowanie im oceny po wykonaniu zadania lub po lekcji. Ocena może dotyczyć tego, jak się czuły podczas lekcji, czy wszystko zrozumiwały, czy zajęcia im się podobały.

Przykłady technik ewaluacyjnych:

Kosz i walizka


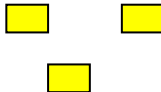
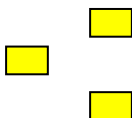
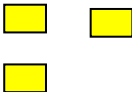

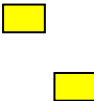

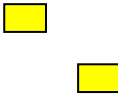

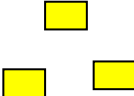

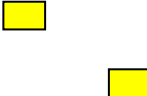
Na małych samoprzylepnych kartkach dzieci zapisują to, co ich zdaniem nie było wartościowe podczas zajęć (powinno trafić do kosza) i to, co jest warte zatrzymania (zabrania ze sobą w walizce). Kartki przyklepane są na dużych wizerunkach kosza i walizki.



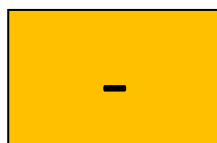
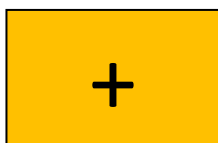
Smily (emotikony) – uśmiechnięta lub zasmucona buźka może dobrze wyrażać ocenę dzieci, „buźki” mogą być narysowane na małych kartkach (wydrukowane), ale lepiej poprosić dzieci, aby narysowały je same.



W odmianie tej techniki dzieci przyklejają kolorowe karteczki w wybrane pola plakatu:

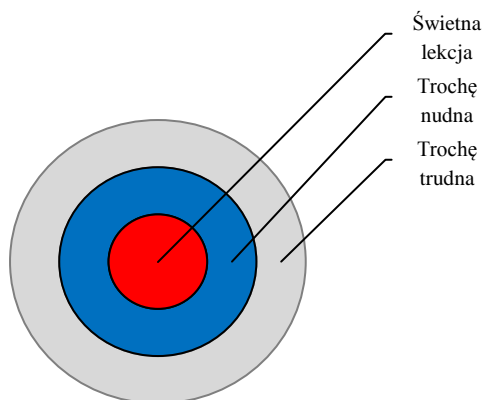
	Temat	Treść	Atmosfera
			
			
			

Kolorowe karteczki z zaznaczonymi plusami lub minusami zawieszane na wspólnej tablicy dają obraz oceny, jaką dzieci przyznają wartościowanej sytuacji.



Tarcza


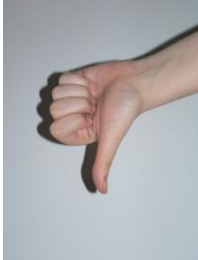

Uczniowie otrzymują instrukcję: *Jaka według Ciebie była dzisiejsza lekcja? Przyklej kartkę samoprzylepną w odpowiednim miejscu na tarczy.*



Kciuk

Każde dziecko otrzymuje tabelkę z rysunkami oraz instrukcją:

W odpowiedniej kolumnie wpisz swoje odczucia po lekcji (po wykonaniu zadania):

Niedokończone zdania

Dzięki tej technice można sporo dowiedzieć się o oczekiwaniach dzieci wobec lekcji, zadania, projektu. Technika umożliwia także wyładowanie negatywnych emocji (gdy np. ktoś napisze *Jestem dzisiaj zła*).

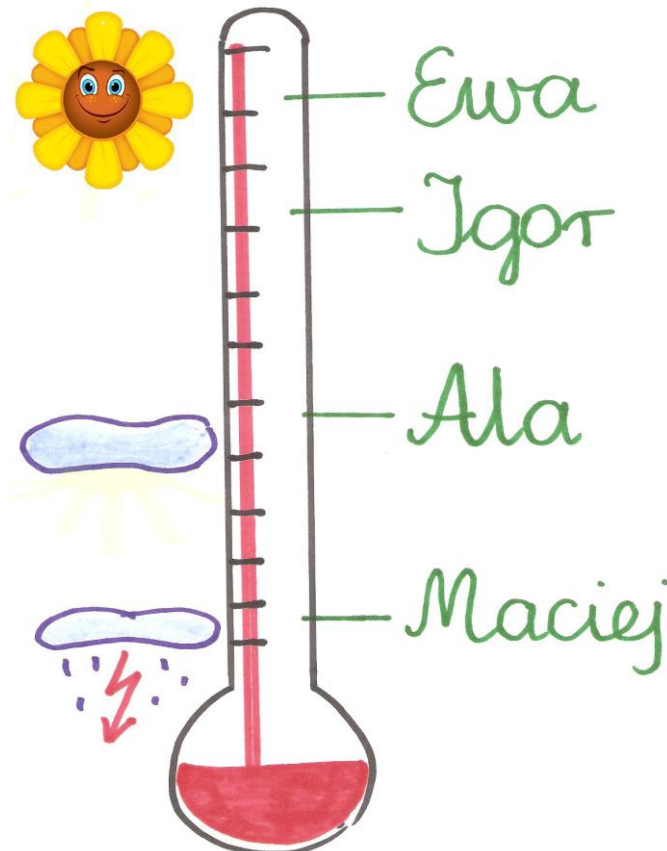
Jestem dzisiaj...

Mam nadzieję, że ta lekcja...

Chciałabym/chciałbym, aby to ćwiczenie...

Barometr nastroju

Na dużym plakacie namalowany jest symbol instrumentu do mierzenia nastroju, dzieci zapisują swoje imię na wysokości odpowiedniego rysunku, zgodnego z ich nastrojem: są radośni – słońeczko, są trochę smutni – deszcz, są w „burzowym nastroju” – błyskawice i ciemne chmury.



Uczenie się we współpracy

Ostatnio coraz częściej w literaturze mówi się o tzw. **uczeniu się we współpracy**, które należałoby raczej traktować jako strategię uczenia się. Są jednak techniki, które trudniej jednoznacznie zakwalifikować do określonej metody, a doskonale mieszczą się w obszarze uczenia się we współpracy. Należą do nich:

1. **Jigsaw** (stoliki eksperckie, puzzle, układanka)

Nauczyciel dzieli klasę na 4–6-osobowe zespoły, które są tak zwanymi grupami eksperckimi. Otrzymują one treści (różne dla każdej z grup), które mają opanować. W tym celu wspólnie odczytują tekst, dyskutują nad nim, aby każdy dobrze go zrozumiał. Po określonym czasie przedstawiciele poszczególnych grup eksperckich tworzą nowe grupy, gdzie następuje wzajemne przekazywanie nowych treści (wzajemne uczenie się). Czasami konieczne jest, aby na zakończenie nauczyciel sprawdził efekty pracy, uzupełnił lub wyjaśnił ewentualne trudności.

2. **6, 3, 5** (grupowe rozwiązywanie problemów)²⁷

6 – liczba osób lub grup

3 – liczba pomysłów (rozwiązań)

5 – liczba zmian

Pracę rozpoczyna nauczyciel podaniem problemu (problem zapisany jest też na arkuszach, które otrzymają grupy). Klasa zostaje podzielona na 6 zespołów złożonych z kilkorga uczniów. Grupy na

²⁷ Ta technika może być zakwalifikowana do metod aktywności kreatywnej czy też metod dyskusji.

arkuszach formułują po 3 propozycje rozwiązania problemu, po czym przekazują arkusz sąsiedniej grupie. Następnie zapisują kolejne pomysły na otrzymanym arkuszu od innej grupy. Dla porządku ustala się, że arkusze przekazuje się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pomysły innych grup inspirują do generowania nowych pomysłów. Na zakończenie prezentuje się wszystkie pomysły, które mogą służyć dyskusji na forum klasy.

2. Scenariusze zajęć z edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z wykorzystaniem wybranych metod aktywizujących

Po to aby dziecko mogło wyzwolić swój wewnętrzny świat i posługiwać się właściwymi mu sposobami ekspresji – gestem i mimiką, słowem mówionym, aktywnością plastyczną i muzyczną – trzeba uszanować jego spontaniczność. Owa spontaniczność współbrzmi z wyobraźnią i tylko odarci z fantazji dorośli gotowi są pytać, czy to jest rzeczywiście kolejka, lunapark, a to zabawki?

Ryszard Łukaszewicz, *Edukacja z wyobraźnią*

Scenariusze zajęć

EDUKACJA PRZEDSZKOLNA

Scenariusz zajęć matematycznych z elementami pedagogiki zabawy

Temat kompleksowy: BAJKA JEST DOBRA NA WSZYSTKO

Temat zajęć: Bajeczna kraina figur (dzieci 5- i 6-letnie).

Zagadnienia programowe:

1. wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną;
2. poznawanie i rozumienie siebie i świata poprzez stwarzanie okazji do porządkowania, klasyfikowania i liczenia;
3. nabywanie umiejętności poprzez działanie:
 - wspieranie samodzielnych działań dziecka,
 - umożliwianie dziecku dokonywania wyborów i cieszenia się z pozytywnych efektów własnych działań.

Cele kształcące i wychowawcze:

1. rozpoznawanie i nazywanie figur geometrycznych płaskich i tworzenie konstrukcji,
2. przeliczanie elementów zbioru i posługiwanie się liczebnikami głównymi i porządkowymi w zakresie 6,
3. dodawanie na palcach i innych zbiorach zastępczych w zakresie 6,
4. uczestniczenie w zabawach i przestrzeganie reguł.

Przewidywane osiągnięcia dziecka:

1. zna i nazywa figury geometryczne płaskie,
2. układa sylwetki bajkowych postaci z figur geometrycznych,
3. zna cyfry 1–6 i posługuje się liczebnikami porządkowymi w zakresie 6,
4. potrafi dodawać na konkretach (liczmany),
5. bierze czynny udział w zabawach,
6. przestrzega umów dotyczących wspólnej i zgodnej zabawy.

Środki dydaktyczne:

List od wróżki, medale w kształcie figur geometrycznych, koperty z figurami, portret wróżki, kolorowe pudełko, płyta CD z podkładem muzycznym.

Metody i techniki aktywizujące:

Metody aktywności kreatywnej, zabawy konstrukcyjne i ruchowe, burza mózgów. Technika ewaluacyjna: niedokończone zdania.

Przebieg zajęć:

1. Zabawa „Powitanie”. Dzieci siedzą w kręgu, nauczyciel wita je, machając do nich ręką i mówiąc:
 - *Witam wszystkich, którzy mają niebieskie spodnie,*
 - *Witam wszystkich, którzy mają krótkie włosy,*
 - *Witam wszystkich, którzy mają warkocze,*

- *Witam wszystkich, którzy lubią bajki,*
- *Witam wszystkich, którzy chcą się dobrze bawić.*

Dzieci w geście powitania machają ręką do nauczyciela i pozostałych osób.

2. Nauczyciel trzyma w ręce dużą kopertę zaadresowaną do dzieci i mówi:

Dzisiaj rano do przedszkola pan listonosz przyniósł list, jest on zaadresowany do was. Musimy go więc jak najszybciej otworzyć i przeczytać. Posłuchajcie:

Witajcie drogie dzieci!

Zapewne nie wiecie, kim jestem? Jestem wróżką z krainy bajek. Nazywam się Mgiełka. Mam na głowie kapelusz, który czyni mnie niewidzialną. To zła czarownica rzuciła na mnie urok i tylko Wy możecie mnie odczarować. Jestem bardzo smutna, bo jak dotąd jeszcze nikomu nie udało się mnie odczarować. Jeżeli chcecie mi pomóc, musicie wykonać kilka zadań. W sali odnajdziecie mój portret, który jest zasłonięty. Jeżeli wykonacie zadanie, możecie odsłonić jego część. Warunkiem całkowitego odsłonięcia mojego portretu jest wykonanie kilku zadań. Mam nadzieję, że niedługo się zobaczymy. Wiem, że jesteście mistrzami w rozwiązywaniu trudnych zadań i dlatego przygotowałam dla Was prezenty. Są one w kopercie numer 1, którą znajdziecie przy moim portrecie. Do zobaczenia! Czekam na Was.

3. Rozmowa na temat: „Jak wygląda wróżka Mgiełka?” – burza mózgów.

Dzieci odszukują w sali portret wróżki, który jest zasłonięty sześcioma kolorowymi kartkami ponumerowanymi od 1 do 6. Nauczyciel zadaje dzieciom pytanie „Jak myślicie, jak wygląda wróż-

ka?”. Każde dziecko opowiada o swoich wyobrażeniach. Następnie nauczyciel zachęca dzieci, aby odnalazły kopertę z cyfrą 1, która znajduje się w kątku matematycznym (koperta nr 1 zawiera kolorowe medale w kształcie figur geometrycznych).

Zadanie pierwsze: nauczyciel otwiera kopertę i czyta dzieciom głośno:
Niech każdy z Was założy na szyję medal, z którym wyruszyście w podróż do bajecznej krainy figur.

Każde dziecko wybiera jeden dowolny medal i zakłada go sobie na szyję.

4. Zabawa ruchowa „Jedzie pociąg”.

Nauczyciel zaprasza do zabawy, śpiewając piosenkę:

*Jedzie pociąg z daleka,
ani chwili nie czeka,
ani chwili nie czeka,
i przed nami ucieka...*

Na hasło **Stop!** pociąg zatrzymuje się i nauczyciel zaprasza do niego te dzieci, które mają np. medal w kształcie trójkąta. Pozostali uczestnicy spacerują w gromadce, czekając na pociąg. Pociąg rusza w takt śpiewanej piosenki. Nauczycielka zaprasza po kolei pozostałe dzieci (na podłodze leżą cztery obręcze – to stacje kolejowe). Jadący pociąg zatrzymuje się – na hasło **stacja Kwadrat** wysiadają dzieci z medalem w kształcie kwadratu i zajmują jedną obręcz (**stacja Koło** – koła, **stacja Trójkąt** – trójkąty i **stacja Prostokąt** – prostokąty). Po wykonaniu pierwszego zadania dzieci odsłaniają fragment obrazu z cyfrą 1.

Na odwrocie kartki są dalsze instrukcje. Nauczyciel czyta: *Brawo! Udało się! A teraz odszukajcie na stacji Kwadrat kopertę z cyfrą 2.*

Zadanie drugie: zabawa konstrukcyjna „Układamy z figur bajkową postać”.

Dzieci odszukują kopertę numer 2, w środku której znajdują się cztery mniejsze koperty adresowane do poszczególnych grup oraz polecenie: *Wysyp z koperty figury samoprzylepne i ulóż z nich ulubioną bajkową postać.* Dzieci w swoich grupach wspólnie układają z figur postacie z bajek i nakleją je na kartce. Na każdej stacji znajdują się tylko figury o określonym kształcie. Każda grupa przedstawia swoją pracę, a nauczyciel zawiesza ją na tablicy. Po wykonaniu zadania wybrane dziecko odsłania fragment portretu z cyfrą 2, nauczyciel czyta kolejną wskazówkę: *Brawo, brawo! Znów Wam się udało! A teraz ta dziewczynka, która ma najdłuższe włosy, niech odszuka w sali pudełko na czerwonym trójkątem. Tam znajdzie następne zadanie.*

Kolejne zadanie: zabawa przy muzyce „Wesołe pląsy”.

W pudełku znajdują się cyfry od 1 do 6. One podpowiedzą Wam, jak macie tańczyć.

Cyfra 1 – każde dziecko tańczy samo.

Cyfra 2 – taniec parami: „haczyki”.

Cyfra 3 – jadą konie z woźnicą.

Cyfra 4 – maszerują żołnierze czwórkami.

Cyfra 5 – pięć osób tańczy w kole.

Cyfra 6 – wszyscy tworzą jeden pociąg.

Nauczyciel zaprasza wybrane dziecko do losowania pierwszej cyfry. Na odwrocie znajduje się instrukcja, którą nauczyciel głośno odczytuje. Po poprawnym wykonaniu zadania dzieci zdejmują

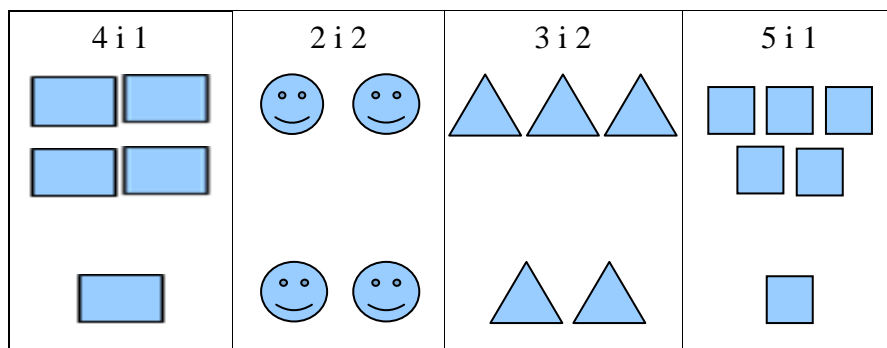
trzeci fragment zasłony. Odczytanie polecenia nr 3: *Brawo! Udało się! Znowu sukces! A teraz podzielcie się na 4 grupy i ułóżcie z Waszych ciał figurę. Jeżeli Wam się to uda, możecie zdjąć z portretu następną kartkę.*

Kolejne zadanie: zabawa ruchowa „Żywe figury”.

Dzieci dzielą się na grupy. Współpracując ze sobą, układają na dywanie żywe figury – kwadrat, koło, trójkąt i prostokąt. Po wykonaniu zadania nauczyciel wybiera jedno dziecko, które odsłania kartkę z cyfrą 4. Nauczyciel odczytuje polecenie: *Cudownie! A teraz ostatnie, bardzo trudne zadanie. Znajdźcie je w koszu wiklinowym, które stoi obok biurka. Ciekawe, czy i z tym sobie poradzicie?*

5. Zadanie piąte: przeliczanie elementów w zakresie 6 – zabawa dydaktyczna.

Nauczyciel rozdaje dzieciom kolorowe kartoniki z zadaniami (w ten sposób dzieci dzielą się na 4 kolorowe zespoły). Każda grupa otrzymuje po 4 zadania, polegające na przeliczeniu figur na kartonikach.



Dzieci liczą i podają ustnie prawidłowe rozwiązania.

Po zakończeniu zadania następuje odsłonięcie ostatniego fragmentu zasłony, na odwrocie której jest ostatni list od wróżki: *Och, czar*

prysz! Dziękuję Wam! Jestem uratowana. Już teraz mogę zostać razem z Wami w przedszkolu. Jestem bardzo szczęśliwa.

6. Dzieci siedzą na dywanie przed portretem wróżki Mgielki.



Źródło: zbiory własne autorki.

Opisywanie przez dzieci wyglądu wróżki. Porównanie ze swoimi wyobrażeniami.

– Co ci się najbardziej podoba w wyglądzie wróżki? Może coś ci się nie podoba?

– Jak myślisz, dlaczego nazwano ją Mgielką?

– Czy tak wyobrażałeś sobie wróżkę?

– Co cię najbardziej zaskoczyło w jej wyglądzie?

7. Podsumowanie.

Przekazując sobie maskotkę, dzieci kolejno kończą zdania:

Jestem zadowolona/y bo...

Najbardziej podobało mi się, jak...

Nie podobało mi się...

Scenariusz zajęć z elementami pedagogiki zabawy i metodami aktywizującymi

Temat kompleksowy: NAJLEPIEJ JEST U MAMY

Temat zajęć: Praca mojej mamy w domu (dzieci 5- i 6-letnie).

Zagadnienia programowe:

- wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne: dziecko wymienia imiona i nazwiska osób bliskich, wie, gdzie pracują, czym się zajmują;
- kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: dziecko obdarza uwagę dzieci i dorosłych, aby rozumieć to, co mówią i czego oczekują, grzecznie zwraca się do innych w domu, w przedszkolu.

Cele kształcące i wychowawcze:

- kształtowanie uczuć przywiązania do swojej rodziny,
- samodzielne wykonywanie prostych obowiązków w domu,
- interesowanie się pracą rodziców,
- wyrabianie śmiałości w uczestniczeniu w zabawach.

Przewidywane osiągnięcia dziecka:

- zna imię mamy i wie, co ona robi oraz gdzie pracuje,
- potrafi w sposób niewerbalny przedstawić czynności wykonywane przez mamę,
- rozumie, jak wiele zajęć domowych wykonuje mama,
- dostrzega potrzeby bliskiej mu osoby,
- rozumie polecenia,
- zgodnie bawi się w grupie, używa zwrotów grzecznościowych,
- potrafi odróżnić prawą stronę od lewej.

Środki dydaktyczne:

zagadka, płyta CD z piosenką pt. *Pracunki* oraz odgłosami z kuchni, mazaki, kartki, maskotka.

Metody i techniki aktywizujące:

metoda dramowa – technika: etiuda pantomimiczna, burza mózgów, zabawa: rytmiczna, muzyczno-ruchowa; ćwiczenia słuchowe; technika niedokończonych zdań.

Przebieg zajęć:

- Zabawa integracyjna „Kto cię woła?”.

Wytworzenie miłej atmosfery zabawy, zdyscyplinowanie grupy. Dzieci siedzą w kręgu. Jedna osoba jest na środku, ma zasłonięte oczy i odgaduje, które dziecko ją woła.

Cicho, cicho dookoła

Zgadnij Olu, kto cię woła?

- Zabawa rytmiczna „Klap, klap”.

Dzieci, siedząc w kręgu, uderzają się rytmicznie o kolana.

Klap, klap, klap... / 3 razy uderzamy dłońmi o kolana

Prawa ręka robi tak... / osoba prowadząca zabawę wykonuje jakiś gest, dzieci go naśladują

Zabawę można urozmaicić, dodając inne gesty, np.

Lewa noga robi tak,

moja głowa robi tak itp.

Rozwiązywanie zagadki słownej. Odgadnijcie moją zagadkę:

To „M” litera, to „A” litera. Te dwie litery wyraz zawiera.

Słowo serdeczne, odgadniesz sama. To jest na pewno słowo...

(mama)

- Zabawa dydaktyczna „Niedokończone zdanie”.
Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel, trzymając w ręku maskotkę, zaczyna zdanie, podając maskotkę dziecku, zachęca je do jego dokończenia. Mas-kotka wraca do nauczyciela.
– *Moja mama ma na imię...*
– *Moja mama jest bardzo...*
– *Z mamą najbardziej lubię...*
– *Gdy mama jest zmęczona, to ja...*
– *Mama najczęściej śmieje się, gdy...*
– *Moja mama jest smutna, gdy...*
– *Kocham moją mamę, bo...*
- Zabawa ruchowa „Kwiatki dla mamusi”.
Przy akompaniamencie tamburyna dzieci skaczą po całej sali. Podczas przerwy w muzyce pochylają się i ilustrują ruchem zrywanie kwiatów.
- Rozmowa na temat „Jak możemy pomóc mamie?” – burza mózgów.
Dzieci wymyślają różne sposoby pomagania w domu. Nauczyciel wspólnie z dziećmi ustala, które z nich są możliwe do wykonania przez dzieci.
- Scenki dramowe. „Co robi moja mama?”.
Dzieci za pomocą gestów, ruchu i mimiki twarzy przedstawiają czynności wykonywane przez mamę w domu. Jedno dziecko przedstawia, reszta zgaduje, o jakie czynności chodzi. Dziecko, które odgadło, ma możliwość przedstawienia swoich pomysłów.
- Zabawa muzyczno-ruchowa „Praczkę”, rozwijająca świadomość prawej i lewej strony ciała.

Dzieci wspólnie z nauczycielem śpiewają piosenkę, ilustrując ruchem wszystkie czynności.

Tu lewą mam rączkę, a tu prawą mam,

jak praczki pracują, pokażę ja wam:

Tak piorą, tak piorą

przez cały boży dzień. (bis)

Wieszają, wieszają

przez cały boży dzień. (bis)

Maglują, maglują

przez cały boży dzień. (bis)

Prasują, prasują

przez cały boży dzień. (bis)

Tu lewą mam rączkę, a tu prawą mam,

jak praczki pracują, pokażę ja wam!

- Ćwiczenia słuchowe „Odgłosy z kuchni”.

Dzieci rozpoznają i nazywają czynności wykonywane przez mamę, tj. rozbijanie kotletów, mycie naczyń, odkurzanie itp.

- Zabawa ćwicząca sprawność manualną.

Dzieci siadają do stolików. Zabawa polega na rysowaniu mazakiem oburącz serduszka dla mamy. Dziecko rysuje oburącz różnej wielkości serduszka na całej powierzchni kartki. Wybiera z nich jedno najpiękniejsze i koloruje.

- Podsumowanie – redagowanie życzeń dla mamy.

Dokończ zdanie: *Z całego serca życzę mojej mamie, żeby...*

Nauczycielka zapisuje wypowiedzi uczniów na kartkach z serduszkami. Prace zostaną wręczone mamom na uroczystości z okazji Dnia Matki.

Podziękowanie dzieciom za udział w zajęciach, obdarowanie ich znaczkami za aktywność.

EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA

SCENARIUSZ DLA KLASY I

Blok tematyczny – MONOGRAFIA LICZB

Temat zajęć: Utrwalenie znaków graficznych liczb od 0 do 6.

Zagadnienia programowe:

Wspomaganie rozwoju umysłowego oraz kształcenie wiadomości i umiejętności matematycznych dzieci.

Cele kształcenia i wychowania:

- kształcenie sprawności rachunkowych,
- rozumienie pojęcia liczby w aspekcie kardynalnym i porządkowym,
- zapisywanie liczb za pomocą cyfr,
- nauka poprzez zabawę,
- współpraca w grupie.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- zgodnie bawi się w grupie,
- porządkuje liczby na osi,
- zapisuje liczby cyframi,
- sprawnie przelicza elementy,
- wymienia kolejne liczebniki.

Środki dydaktyczne:

Kartoniki z cyframi, skórzane podkładki, gumowe piłki, kartoniki z wyrazami, kartoniki „domino”.

Metody i techniki aktywizujące:

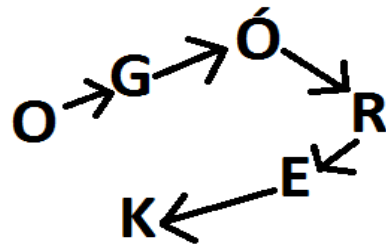
Metody integracyjne – techniki interpersonalne; gra dydaktyczna – technika gry planszowej, zabawy ruchowe.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.
2. Zabawa integracyjna „Gra w łapki”.
Dzieci ustawiają się w kole i układają ręce jak do gry „w łapki”, recytując:
*Szły świnię po drabinie, było ich 13,
Jeśli sami nie wierzycie, porachować rączcie
Raz, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć... dwanaście, trzynaście*
Dzieci grają w „łapki”, uderzając w dłonie kolejno na słowa piosenki. Uwaga! Przy śpiewaniu cyfr trzeba uważać na liczbę „13” – kto zostanie „złapany” – uderzony na 13 – ten odpada z gry.
Nową kolejkę zaczyna dziecko, które miało zwycięską „12”.
3. Przypomnienie, jakie liczby uczniowie poznali do tej pory.
4. Podział uczniów na grupy. Kryterium podziału stanowią kartoniki z cyframi od 1 do 6. Za dobrze wykonane zadanie grupy otrzymują punkty w postaci papierowych jabłuszek, które wklejają do narysowanego na karcie kosza.
5. Każda grupa otrzymuje zadanie, aby rozejrzeć się i znaleźć przedmioty, które w sali występują w takiej liczbie, jak ich wylosowana cyfra (nauczyciel wcześniej zadba o to, aby wszystkie grupy miały takie same szanse). Uczniowie wypisują te przedmioty na kartkach. Odczytanie notatek. Przyznanie punktów.
6. Przypomnienie graficznych symboli liczb. Porządkowanie liczb na osi liczbowej (oś: listewka z nabitymi wieszaczkami, na stałe

przymocowana obok tablicy). Przedstawiciele każdej z grup losują po jednej tabliczce z cyfrą i zawieszają w odpowiednie miejsce na osi (punkty dla grupy). Nauczyciel zwraca uwagę, jakiej liczby jeszcze brakuje („0”). Prosi chętnego ucznia o jej zawieszenie.

7. Uczniowie otrzymują podkładki wycięte ze skóry w kształcie jabłuszek i białą kredą zapisują na nich liczby dyktowane przez nauczyciela. W razie pomyłki – uczeń ściera kredę gąbką i zapisuje poprawnie. Mogą to być trzy lub cztery rundy. Za każde poprawnie wykonane zadanie uczniowie otrzymują punkty dla grupy.
8. Dzieci stoją w kółeczkach. Każda grupa otrzymuje piłkę i kopertę. W kopercie znajduje się wyraz (do 6 liter). Wybrany uczeń odczytuje wyraz, następnie dzieci po kolei literują wyraz, jednocześnie podając do siebie piłkę.



Następnie sprawdzają, licząc litery, zapisują ich liczbę w okienku na kartce, rysują tyle samo czarnych kropek.

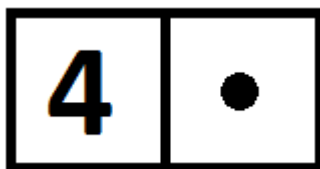
L	A	M	P	A	S	T	O	L	I	K	L	I	T	E	R	A	S	E	R	C	E

Nauczyciel prosi o zamalowanie w czerwonych kółeczkach wszystkich samogłosek w wyrazach. Kolejny uczeń przelicza, które z kolei i jakie są to samogłoski. Nauczyciel przyznaje punkty dla grupy za każde dobrze wykonane zadanie.

9. Uczniowie ustawiają się w rzędach jedno za drugim, tyłem do nauczyciela. Tylko pierwsza osoba z każdego rzędu stoi twarzą do prowadzącego. Każdy rząd dostaje taki sam zestaw kartoników z cyframi, który trzyma ostatni uczeń w rzędzie. Nauczyciel pokazuje kartonik z zapisaną cyfrą, którą widzą tylko pierwsze osoby. Na hasło START odwracają się one do kolegów i palcem zapisują im tę cyfrę na plecach. Tak samo robią pozostali. Ostatnia osoba wybiera kartonik z liczbą, którą odszyfrowała i podnosi do góry. Prowadząc zabawę, nauczyciel zmienia dzieci stojące na początku i na końcu rzędu, aby każde miało szansę na odkodowanie informacji. Punkty przyznaje się za każdy poprawny odczyt oraz szybkość wykonanego zadania.
10. Uczniowie poruszają się swobodnie po sali (można włączyć muzykę). Prowadzący podaje cyfrę (np. „3”) i dzieci jak najszybciej łączą się w 3-osobowe grupy. Zabawę można prowadzić w różnym tempie, zmieniając liczby.
11. Gra dydaktyczna – „Domino”
Nauczyciel przygotowuje zestawy kartoników, jak do gry w „Domino”, dla każdego ucznia. Uczniowie dobierają się parami. Jeden zestaw zawiera następujące klocki:



Nauczyciel poleca ułożyć przed sobą wszystkie klocki. Wyznaczona osoba wyjmuje klocek, np.



Druga osoba dokłada swój klocek z prawej lub lewej strony według zasady „cyfra do punktów; punkty do cyfry”. Uczestnicy gry układają klocki po obwodzie koła, aby doprowadzić do zamknięcia kręgu.

12. Podsumowanie zdobytych punktów. Nagrodzenie uczniów znaczkami „Aktywnie pracuję”.

SCENARIUSZE DLA KLASY II

Blok tematyczny – BOŻE NARODZENIE TUŻ-TUŻ

Temat dnia: W świątecznym nastroju. Poznajemy zwyczaje bożonarodzeniowe.

Zagadnienia programowe:

Kultywowanie obchodów świąt religijnych i państwowych.

Cele kształcenia i wychowania:

- kultywowanie tradycji i zwyczajów świątecznych,
- swobodne wielozdaniowe wypowiedzi na temat wydarzeń z życia na podstawie doświadczeń,
- przepisywanie gotowego tekstu.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- dostrzega wagę tradycji w życiu rodzinnym,
- układa zdania z rozsypanki wyrazowej,
- przepisuje gotowy tekst,
- wymienia czynności składające się na przedświąteczne przygotowania,
- pokazuje gestem wybraną czynność porządkową,
- śpiewa wybraną kolędę,
- rozwiązuje krzyżówkę,

- dokonuje samooceny,
- zgodnie współpracuje w grupie.

Środki dydaktyczne:

Karty pracy dla ucznia, krzyżówki, gwiazdki z zadaniami (origami) i działaniami; rozsypanka wyrazowa, tabelki do wklejenia i przepisania tekstu, bombki z imionami.

Karty pracy w grupie: informacje o zwyczajach świątecznych, choinka ze skalą samopoczucia, arkusz szarego papieru z napisem: PRZYGOTOWANIA DO ŚWIĄT, karteczki samoprzylepne, ozdoby świąteczne wycięte z papieru do podziału na grupy (4 KSZTAŁTY I 4 KOLORY), łańcuch choinkowy z tematem zajęć, odtwarzacz płyt CD i płyta z kolędami.

Metody i techniki aktywizujące:

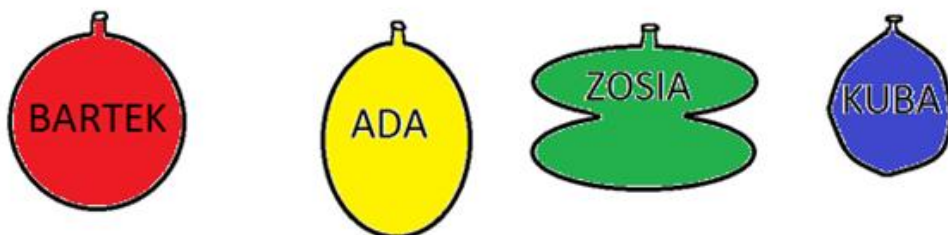
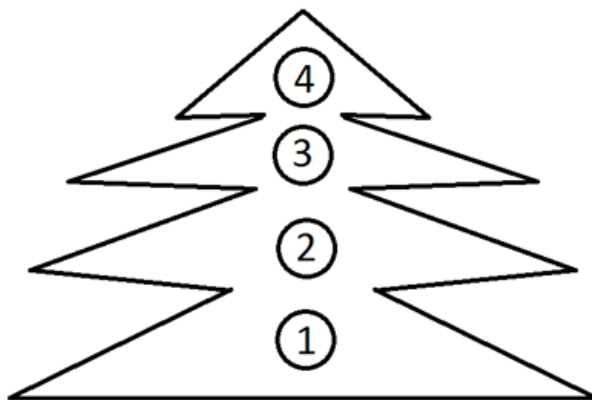
Metody aktywności kreatywnej, technika burzy mózgów, elementy dramy – improwizacja, gra dydaktyczna – krzyżówka, technika ewaluacyjna – prezenty.

Przebieg zajęć:

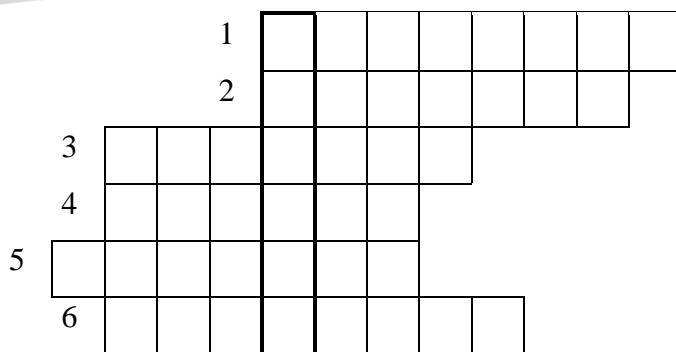
1. Odczytanie tematu zajęć z łańcuszka zawieszzonego na klasowej choince: „W świątecznym nastroju”



2. Określenie samopoczucia przez uczniów. Na planszy narysowana jest choinka składająca się z czterech poziomów. Uczniowie zawieszają bombki ze swoimi imionami na różnych poziomach, w zależności od ich nastroju. Poziom 4 oznacza najlepszy nastrój, a poziom 1 – najgorszy.



3. Otwieranie worka z niespodziankami. W worku są ponumerowane gwiazdki z zadaniami do wykonania. Jeden uczeń odczytuje polecenie zadania 1: *Rozwiążcie krzyżówkę*. Uczniowie otrzymują krzyżówki i znaczenia wyrazów. Samodzielnie rozwiązują krzyżówkę, nauczyciel kontroluje poprawność wykonywanego zadania, pomaga słabszym uczniom. Uczniowie odczytują głośno wpisane wyrazy i utworzone hasło – ŚWIĘTA



1. Płonęły dawniej na choince.
 2. Uroczysty dzień 24 grudnia.
 3. Przystrojone świąteczne drzewko.
 4. Pieśni bożonarodzeniowe.
 5. Dzielimy się nim w Wigilię.
 6. Pierwsza na niebie przed wieczerzą.
4. Otwieranie drugiej gwiazdki z zadaniem 2: *Jakie to święta? Rozwiążcie działania z gwiazdek*. Dzieci losują gwiazdki, na których zapisano działania matematyczne i litery. Po obliczeniu działań należy uporządkować wyniki malejąco i wpisać do specjalnej tabeli (narysowanej na tablicy) przyporządkowane im litery, które utworzą hasło: BOŻE NARODZENIE.

$10+3$ A	$14-4$ R	$5+10$ E
$17-10$ D	$8+10$ O	$7-4$ N
$10-10$ E	$13+4$ Ż	$18+2$ B
$13+1$ N	$10-1$ O	$8-6$ I
$16-10$ Z	$4+0$ E	

WYNIKI													
LITERY													

5. Dzieci siadają w kręgu. Nauczyciel prowadzi rozmowę na temat przygotowań do świąt.

Czy w twoim domu rozpoczęły się już przygotowania do świąt?

Jak pomagasz rodzicom?

Co robią pozostali członkowie rodziny?

Dlaczego wszyscy powinni włączyć się w te zajęcia?

6. Otwarcie gwiazdki z zadaniem 3:

Przeprowadźcie burzę mózgów na temat przygotowań przedświątecznych. Pokażcie czynności za pomocą gestów. Uczniowie dzielą się na grupy. Kryterium podziału są kolory losowanych ozdób świątecznych.

7. Grupy siadają przy stolikach. Na tablicy nauczyciel zawiesza duży arkusz z napisem:

PRZYGOTOWANIA DO ŚWIĄT

- uczniowie otrzymują żółte karteczki samoprzylepne (po dwie), na których zapisują po jednej czynności i nakleją ją na arkuszu,
- wspólnie porządkują – skreślają powtarzające się czynności,
- każdy uczeń z pozostałych pomysłów wybiera dwa jego zadaniem najważniejsze i rysuje przy nich mazakiem kreskę,
- uczniowie zliczają ilość kresek i ustalają piramidę ważności czynności,
- chętne dzieci wybierają dowolne czynności, przedstawiają je za pomocą gestów, ruchu, mimiki twarzy – pozostali zgadują, o jaką czynność chodzi.

8. Odkrycie kolejnej gwiazdki z zadaniem 4:

Porozmawiajcie na temat świątecznych zwyczajów.

Uczniowie siadają w kręgu na wykładzinie. Nauczyciel kieruje rozmową, wyjaśniając pojęcia: tradycja, zwyczaje, obrzędy. Uczniowie podają zwyczaje bożonarodzeniowe.

Podział uczniów na zespoły. Kryterium podziału są kartoniki z symbolami świątecznymi (gwiazdki, pierniczki, choinki, gwiazdy betlejemskie). W kopertach uczniowie otrzymują rozsypankę wyrazową i tabelki do uzupełnienia (dla każdego ucznia). Układają hasła na kolorowych paskach (WIGILIA, OPŁATEK, PASTERKA, CHOINKA, KOŁĘDA). Nakleją wyrazy w tabelkach. Nauczyciel przygotowuje krótkie informacje o zwyczajach świątecznych. Uczniowie dopasowują je do haseł i zapisują w tabelkach. Wkleją tabelki do zeszytów.

WIGILIA	
PASTERKA	
OPŁATEK	
CHOINKA	
KOŁĘDA	

WIGILIA – modlitewne czuwanie, oczekiwanie na ważne wydarzenie liturgiczne obchodzone w Kościele.

PASTERKA – msza święta nocna, w której pasterze oddawali pokłon Jezusowi.

OPŁATEK – symbol braterstwa, jedności, gotowości do pojednania.

CHOINKA – biblijne drzewo życia, ozdoby choinkowe – rajskie owoce; łańcuch – wąż kusiciel; gwiazda – gwiazda betlejemka.

KOŁĘDA – wizyta u parafian w okresie świąt Bożego Narodzenia składana przez księdza, a także pieśń religijna mówiąca o narodzeniu Jezusa.

9. Otwarcie ostatniej gwiazdki z zadaniem 5: *Dokonajcie oceny swojej pracy.*

- Czy w czasie zajęć zmieniło się twoje samopoczucie? Możesz zmienić miejsce swojej bombki na choince.
- Otocz pętlą tyle prezentów, na ile zasłużyłeś. Uczniowie otrzymują karty samooceny, nauczyciel czyta instrukcję.

5 prezentów – brałem bardzo aktywny udział w zajęciach, prawidłowo i do końca wykonałem samodzielne prace, zgodnie współpracowałem z kolegami,

4 prezenty – prawie wszystko wykonałem samodzielnie i do końca, współpracowałem z kolegami,

3 prezenty – tylko część zadań wykonałem sam, nie zgłaszałem się za wiele, pracowałem z kolegami,

2 prezenty – trochę pracowałem sam, nie byłem aktywny,

1 prezent – byłem na zajęciach, ale nie chciało mi się pracować.

Karta samooceny



10. Wspólne śpiewanie wybranej kolędy przy akompaniamencie z płyty.
11. Zadanie domowe: Narysuj kredkami, jaki prezent chciałbyś otrzymać na Gwiazdkę.

Temat bloku: NASZE ZAINTERESOWANIA

Temat zajęć: „Sport to...”.

Rozpoznawanie postaci i nazywanie dyscyplin sportowych. Tworzenie rodziny wyrazu. Pisanie zdania.

Cele lekcji:

- wzbogacenie słownictwa związanego ze sportem,
- poprawne i wyraźne czytanie tekstu,
- kształtne i staranne przepisywanie zdania,
- tworzenie rodziny wyrazów,
- zgodne i aktywne uczestnictwo w zabawie,
- uważne słuchanie wypowiedzi innych osób,
- wyzwalanie zainteresowania sportem.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- tworzy ustne wypowiedzi na określony temat,
- tworzy rodzinę wyrazu,
- przepisuje krótkie zdanie,
- uczestniczy w zabawach słownych i dydaktycznych,
- tworzy skojarzenia i scenki pantomimiczne,
- rozpoznaje postaci i nazywa dyscypliny sportowe.

Metody i techniki aktywizujące:

Drama, zabawy słowne, burza mózgów, gry dydaktyczne: puzzle i giełda pomysłów (skojarzenia). Technika ewaluacyjna: smily.

Środki dydaktyczne:

Karteczki dla każdego ucznia, duży arkusz papieru, puzzle – sylwetki sportowców, maskotka, zeszyty uczniowskie.

Przebieg zajęć:

1. Rozwiązywanie problemu – „Sport”.

Nauczyciel dzieli klasę na grupy w następujący sposób: dzieci po kolei wymieniają kolejne 4 pory roku, każda pora roku tworzy jedną grupę: Wiosna, Lato, Jesień, Zima. Każda grupa otrzymuje w kopertach pocięte ilustracje przedstawiające ludzi uprawiających różne dyscypliny sportowe. Dzieci układają puzzle, nazywają dyscypliny i wypowiadają się na ich temat. Tworzą uogólnienie – „Sport”.

2. Zabawa słowna „Skojarzenia”.

- Najpierw nauczyciel, a następnie chętne dziecko podaje nazwę dyscypliny sportowej, np. piłka nożna, a pozostali podają skojarzenia do niej, np. dres, bramka, boisko, gol, mecz...
- Nauczyciel lub chętne dziecko wymienia ciąg wyrazów, np. skocznia – śnieg – narty – Adam Małysz, a dzieci podają dyscyplinę sportową.

3. Burza mózgów – „Sport to...”.

Nauczyciel zapisuje na plakacie lub tablicy propozycje dokończenia zdania, które podają dzieci:

Sport to...
KONDYCJA
ZDROWIE
SIŁA
RUCH

Nauczyciel wraz z uczniami dokonuje oceny wypowiedzi, uwzględniając przyjęte kryterium, a dzieci za pomocą punktów wskazują definicję, która jest ich zdaniem najbardziej trafna:

<p style="text-align: center;">Sport to...</p> <p>KONDYCJA II</p> <p>ZDROWIE I I I I I</p> <p>SILA I I I</p> <p>RUCH I I I I</p>

Uczniowie czytają głośno powstałe definicje według kolejności zdobytych punktów, a następnie przepisują wniosek do zeszytu:

Sport to zdrowie, ruch, siła, kondycja...

4. Praca samodzielna ucznia – Tworzenie rodziny wyrazu „sport”.
5. Zabawa dramowa „Jaka to dyscyplina sportowa?”.

Nauczyciel prosi dzieci, aby utworzyły pary według własnego uznania. Każda para po wspólnej naradzie prezentuje pozostałym dzieciom wybraną dyscyplinę sportową (ruchem, mimiką, gestem, emocjami). Zadaniem pozostałych dzieci jest zgadywanie, jaka to dyscyplina sportowa. Warunek: udział w prezentacji bierze dwuosobowy zespół. Nagrodą dla uczestników zabawy jest okrzyk sportowy „Hip, hip, hura!”, skandowany przez pozostałe dzieci.

6. Zabawa słowna „Niedokończone zdanie”.

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel podaje maskotkę dziecku siedzącemu obok, a jego zadaniem jest dokończenie zdania „Moją ulubioną dyscypliną sportową jest...”. Wybrane dziecko przekazuje maskotkę swojemu sąsiadowi, który ma wypowiedzieć swoje zakoń-

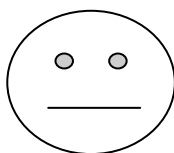
czenie zdania. Dzieci podają maskotkę dalej, aż wszystkie będą miały możliwość dokończenia rozpoczętego zdania.

7. Praca domowa ucznia: Napisz kilka zdań o ulubionym sportowcu.

8. Podsumowanie i ewaluacja zajęć:

Nauczyciel podsumowuje zajęcia – zapowiada dzieciom, że za tydzień odbędą się klasowe igrzyska sportowe. Następnie rozdaje dzieciom karteczki, na których są wzorcowe „buźki” i pytania do oceny. Zadaniem dzieci jest narysowanie trzech „buziek” według własnego uznania, a następnie pozostawienie karteczek na stolikach (do wglądu dla nauczyciela).

Karta samooceny



Jak pracowałem(-am) na lekcji?

Jak wzbogaciła się moja wiedza na temat sportu?

Jak współpracowałem(-am) z kolegami?

Czy podobały mi się zajęcia?

Temat bloku: ZIEMIA – NASZA PLANETA

Temat zajęć: Troszczymy się o środowisko życia roślin i zwierząt.

Uczeń:

- potrafi wypowiedzieć się na temat wysłuchanego wiersza,
- umie wyodrębnić dobro i zło,
- potrafi ocenić postępowanie,
- wykonuje pracę plastyczną zgodnie z poleceniem,
- zgodnie i aktywnie uczestniczy we wspólnej pracy i zabawie,
- troszczy się o przyrodę z najbliższego otoczenia,
- argumentuje własne stanowisko.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- stara się oceniać postępowanie swoje i innych,
- potrafi odróżnić, co jest dobre, a co złe,
- rozumie konieczność ochrony środowiska przyrodniczego,
- wie, że człowiek powoduje zniszczenia w przyrodzie,
- formułuje wnioski na podstawie obserwacji otaczającej rzeczywistości,
- stara się zapobiegać zniszczeniom w przyrodzie,
- potrafi oceniać postępowanie swoje i innych.

Metody i techniki aktywizujące:

gra dydaktyczna pajęczynka; twórcze rozwiązywanie problemu – rybi szkielet; graffiti; technika plastyczna – plakat.

Formy pracy:

praca w grupach, indywidualna jednolita i zróżnicowana.

Środki dydaktyczne:

tekst wiersza Mieczysławy Buczkówny *Tylko raz*, duże arkusze papieru, karteczki samoprzylepne dla każdego ucznia, flamastry, kredki, kłębek wełny, kartki A4.

Przebieg zajęć:

1. Zapowiedź tematu: nauczyciel ma przygotowane obrazki przedstawiające: pole, rower, zebłą, literę Y, raka, oko, domek, arbuza. Po kolei pokazuje je, a zadaniem dzieci jest nazwanie obrazka i wyodrębnienie pierwszej litery. Wybrane dziecko zapisuje na tablicy rozszyfrowane hasło PRZYRODA, a pozostałe dzieci głośno je odczytują. Następnie chętne dzieci wypowiadają się, co rozumieją pod pojęciem „przyroda”.

2. Zainteresowanie tematyką zajęć – „Pajęczynka”.

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel w prawej ręce trzyma kłębek wełny. Nawija nitkę na palec wskazujący lewej ręki i rzuca do wybranego dziecka, mówiąc hasło: PRZYRODA. Wybrane dziecko podaje wyraz, który kojarzy mu się z podanym pojęciem. Nawija nitkę na palec wskazujący swojej lewej ręki i rzuca kłębek do następnego dziecka. Zabawa trwa dalej. Po rzuceniu kłębka do wszystkich dzieci powstaje nić pajęcza.

I wariant: Po zakończeniu rundy dzieci odrzucają kłębek do kolegów, od których go wcześniej otrzymały, powtarzając swoje relacje słowne.

II wariant: Po rzuceniu kłębka do wszystkich dzieci nauczyciel prosi jedno chętne dziecko o przecięcie „pajęczynki”, co np. będzie symbolizowało działanie człowieka przeciwko przyrodzie. Dzieci

zapisują na karteczkach samoprzylepnych swoje skojarzenia, negatywne zachowania ludzi wobec przyrody, np. wypalanie traw, odprowadzanie ścieków do rzek, jezior, stawów, wyrzucanie śmieci do lasów, rowów, palenie plastiku, papieru, zabijanie zwierząt, wycinanie drzew (dzieci powinny poradzić sobie z wypowiedziami, gdyż zaplanowano ten temat jako któryś z kolei w tym bloku tematycznym).

Następnie uczniowie przyklejają swoje karteczki na duży arkusz papieru. Ustalamy wniosek, że są to negatywne zachowania człowieka. Dopisujemy na arkuszu wyraz „NIE”.

3. Wprowadzenie do tematu: nauczyciel czyta dzieciom wiersz Mieczysława Buczkówny pt. *Tylko raz*

*Chcą żyć jak i ty żyjesz,
Wszystkie na świecie zwierzęta
I mrówki, i żaby, i żmije,
I pszczoła wiecznie zajęta.*

*I paż królowej – motyl
Niech fruwa tęczowo-złoty,
I ślimak środkiem dróżki
Niech pełźnie, wystawia różki...*

*Przypatrz się z bliska dżdżownicy,
Biedronce jak kropki liczy,
Jaskółce jak gniazdo kleci,
Jak pająk rozsnuwa sieci.*

*Niech skacze pasikonik,
Niech świerszczyk w trawie dzwoni...
Dla nich kwitnie łąka, dla nich rośnie las.
Jak i ty – żyją tylko raz.*

4. Ukierunkowana pytaniami rozmowa na temat wysłuchanego wiersza:

- *Kto chce żyć tylko raz?*
- *Jak wyobrażacie sobie świat bez zwierząt, ptaków, owadów i roślin?*
- *Czy chcielibyście żyć w takim świecie?*

5. Rozwiązywanie problemu metodą rybiego szkieletu – „Co musimy zrobić w obronie przyrody?”

Nauczyciel na plakacie ma przygotowany model przypominający rybi szkielet, w głowie którego wpisuje problem „Co musimy zrobić w obronie przyrody?”



Nauczyciel na modelu dopisuje główne czynniki, które mogą przeciwdziałać złym postawom ludzi, obok tzw. „ości dużych”.

INSTYTUCJE

RZĄDOWE

DZIECI



SZKOŁA

RODZICE

Nauczyciel dzieli klasę na cztery grupy, ile jest „dużych ości” (dzieci po kolei odliczają od 1 do 4, a następnie tworzą grupę jedynek, dwójek, trójek i czwórek). Każda z grup otrzymuje jedną „ość” (człon główny), np. instytucje rządowe, i wypisują działania, które mogą one podejmować, aby przeciwdziałać złym zachowaniom ludzi. Uczniowie w grupie naradzają się i poszczególne propozycje działań zapisują na pojedynczych karteczkach.

**INSTYTUCJE
RZĄDOWE**

Pojemniki na śmieci, akcje ekologiczne połączone z działaniem, kary dla wandalii przyrody...

DZIECI

Segregowanie śmieci, oszczędzanie energii, zbieranie makulatury, baterii, udział w akcjach sprzątania najbliższej okolicy...

SZKOŁA

Nauka postaw ekologicznych, akcje ekologiczne, pokazy...

RODZICE

Segregowanie śmieci, oszczędzanie energii, pojemniki na śmieci, sadzenie drzew i krzewów, uczenie dzieci postaw ekologicznych...

Następnie przedstawiciele poszczególnych grup przyczepiają karteczki na „rybi szkielet”. Z zebranej listy danych dzieci wybierają (za pomocą punktów) te, które ich zdaniem są najważniejsze, a więc mają największy wpływ na problem, np. *Co musimy robić w obronie przyrody? – segregować śmieci*. Uczniowie wyciągają wnioski. Przy „rybim szkielecie” dopisują wyraz „TAK”.

6. Rysowanie plakatu do wybranego przez dziecko zachowania człowieka wobec przyrody.
7. Podczas gdy dzieci wykonują plakat, nauczyciel wywiesza cztery arkusze papieru z rozpoczętymi zdaniami typu
 - *Mam nadzieję, że...*
 - *Chciałbym, aby...*
 - *Mogę obiecać, że...*
 - *Nie zgadzam się z...*

Uczniowie kolejno podchodzą i dopisują własne dokończenia zdań (mogą dokończyć 1 lub 2 zdania).

8. Podsumowanie zajęć: uczniowie prezentują swoje plakaty. Dobrze czytające dziecko odczytuje z plakatów poszczególne zdania roz-

winięte przez kolegów i wspólnie wyciągają wnioski. Nauczyciel nagradza dzieci za pomysłowość i aktywność podczas zajęć (rozda-
je kolorowe kwiatki, motylki). Wypracowane materiały (plakat,
„rybi szkielet” oraz prace plastyczne) nauczyciel wywiesza na ga-
zecie klasowej.

Temat bloku – WITAJ NOWY ROKU!

Temat zajęć: Inscenizacja wiersza pt. Dwunastu braci.

Zagadnienia programowe:

Wspomaganie rozwoju umysłowego w zakresie wypowiedania się
w małych formach teatralnych.

Cele kształcenia i wychowania:

- uczestniczenie w zabawie teatralnej,
- ilustrowanie mimiką, gestem i ruchem zachowań bohatera,
- rozumienie znaczenia rekwizytu i umiejętne posługiwanie się nim.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- rozwiązuje zagadki,
- odczytuje znaki rzymskie,
- zna nazwy miesięcy,
- odtwarza z pamięci krótkie teksty,
- wciela się w role postaci literackich,
- umownie posługuje się rekwizytem,
- zapisuje krótką notatkę.

Środki dydaktyczne:

Teksty zagadek (*Zagadki dla najmłodszych*, P.W. „MAC”, Kielce 1992),
paski z życzeniami, rekwizyty i stroje, kartoniki z cyframi rzymskimi,
napisy z nazwami miesięcy.

Metody i techniki aktywizujące:

Gra dydaktyczna – zagadki; gra inscenizacyjna.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie i zagajenie o zwyczaju składania sobie życzeń z okazji Nowego Roku. Zapowiedź nauczyciela, że dla uczniów też są przygotowane życzenia, ale muszą je odnaleźć. Wskazówkami będą prawidłowe rozwiązania zagadek.
2. Odgadywanie zagadek i poszukiwanie ukrytych życzeń.
 - Igiel ma więcej od krawca, a nawet od jeża. Gdy święta nadchodzą, zabawki ją zdobią. (CHOINKA)
 - Co to za pan na dworze stoi i wcale zimna się nie boi. (BAŁWAN)
 - Co to jest, na pewno szybko odgadnicie. Cały świat na karcie jednej odnajdziecie. (MAPA)
 - Płyne po niebie mała lub duża, gdy słońce skryje, świat się zachmurza. (CHMURA)
 - Każdy bez trudu nazwać może, szklane oko w monitorze. (EKTRAN)
 - Naczynia z gliny, rosną w nich rośliny. (DONICZKI)
 - W pokoju podłogę przykrywa kolorowy i mięciutki. Za to w bajkach w górę się zrywa, pod obłoki mknie leciutki. (DYWAN)
 - W jednym pudełeczku przebywa nas wiele. Do naszych kolorów, spieszy się pędzelek. (FARBY)
 - Zwiewna sukienka dla mego okienka. (FIRANKA)
 - Choć do jeży nie należy, to kolcami się najeżył. (KAKTUS)
 - Co to za żeberka przy ścianie wiszące, co latem są zimne, a zimą gorące? (KALORYFER)

3. Odczytywanie i przypinanie pasków z życzeniami na gazetce klasowej pod hasłem

W NOWYM ROKU ŻYCZĘ WAM:

- *samych radosnych dni,*
 - *żadnych zmartwień,*
 - *tylko najlepszych ocen,*
 - *prawdziwych przyjaciół,*
 - *dobrych kolegów,*
 - *świetnych pomysłów,*
 - *wesołych zabaw,*
 - *zdrowia dla wszystkich,*
 - *szczęścia w rodzinach,*
 - *pokoju na świecie,*
 - *spełnienia marzeń,*
 - *udanych ferii.*
4. Przeliczanie pasków z życzeniami (12). Nauczyciel naprowadza uczniów na odpowiedź na pytanie, z czym kojarzy im się liczba 12 (12 miesięcy w roku). Uczniowie wymieniają w kolejności nazwy miesięcy.
 5. Przyporządkowywanie nazw miesięcy do kartoników ze znakami rzymskimi.
 6. Przygotowanie do prezentacji wiersza Małgorzaty Karolewskiej *Dwunastu braci* (*Wesoła szkoła* – kl. II, WSiP 2007). Wcześniej podzielono wiersz na role. Uczniowie opanowali swoje role na pamięć, z pomocą rodziców przygotowali stroje i rekwizyty. Nauczyciel przygotowuje się do roli narratora. Zasiada w fotelu, w okula-

rach i szalu. Recytuje wiersz *Stary i Nowy Rok* (www.kobieta.pl/wiersze).

7. Inscenizacja wiersza.
8. Rozmowa kierowana na temat obejrzanej inscenizacji:
 - jak uczniowie przygotowali się do inscenizacji? (rekwizyty, stroje),
 - jaki panował nastrój?
 - czy opanowali teksty pamięciowo?
 - co im się najbardziej podobało?
 - co należy poprawić?
9. Ocena pracy uczniów przez nauczyciela.
10. Gromadzenie na tablicy słownictwa potrzebnego do zredagowania notatki z lekcji. Zapisanie notatki w zeszytach.
11. Zadanie domowe: Napisz życzenia dla swojego przyjaciela.

Blok tematyczny – KOLOROWY MAJ W PRZYRODZIE

Temat zajęć: Dlaczego ludzie zakładają parki narodowe?

Zagadnienia programowe:

Wprowadzenie ucznia w środowisko społeczno-przyrodnicze.

Zapoznanie z różnorodnością świata przyrody.

Cele kształcenia i wychowania:

- zachowanie się w miejscach publicznych,
- pozytywne postawy wobec ochrony przyrody,
- rozpoznawanie najczęściej spotykanych gatunków zwierząt i roślin w różnych środowiskach.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- wie, co to jest park narodowy,
- rozumie, na czym polega ochrona przyrody,
- zna wybrane parki i ich mieszkańców,
- czyta wiersz z naturalną intonacją,
- wyszukuje informacje w różnych źródłach i dokonuje ich selekcji,
- twórczo współpracuje w grupie,
- stosuje wielką literę w pisowni nazw parków.

Środki dydaktyczne:

- informacje encyklopedyczne,
- albumy, czasopisma literatury dziecięcej (*Parki Narodowe, Najciekawsze miejsca w Polsce*, „Płomyczki”),
- wiadomości internetowe, mapa parków narodowych w Polsce,
- emblematy grup – sylwetki zwierząt,
- tabela zbiorcza do charakterystyki,
- mapa Polski, wizytówki parków,
- znaczki „Ładnie czytam” i „Aktywnie pracuję”.

Metody i techniki aktywizujące:

Metody aktywności kreatywnej, praca z tekstem, praca z mapą, „burza mózgów”.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie i zapowiedź tematu.
2. Sprawdzenie umiejętności czytania wiersza H. Zdzitowieckiej, *W parku narodowym*. Ocena za pomocą znaczków.
Wiersz H. Zdzitowieckiej *W parku narodowym* (Wesoła Szkoła – kl. II, WSiP 2007)

*W parku narodowym wszystko jak przed laty:
Łoś dźwiga na głowie szerokie łopaty,
Żubr wysuwa z gąszczu skudłaconą brodę,
Za płochliwą sarną drepcze kozłę młode...
Tu nikt małym liskom nie przerwie zabawy.
Nikt nie zrywa kwiatów! Nikt nie depta trawy!*

3. Przypomnienie informacji zdobytych na poprzedniej lekcji (pogadanka kierowana)
 - *Co to jest park miejski?*
 - *Do kogo należy ten park?*
 - *Co to są parki narodowe?*
 - *Czyją są własnością?*
 - *Jak należy się tam zachowywać?*
 - *W jakich parkach już rozmawialiśmy?*
 - *Skąd mamy o nich informacje?*
4. Wyszukiwanie informacji na temat wybranych parków narodowych w różnych źródłach (informacje przygotowane przez uczniów, ale też przez nauczyciela).

Kampinoski Park Narodowy – zwany Puszcza Kampinoską. Najwięcej tu lasów sosnowych, olchowych i dębowych. Charakterystyczną cechą jest sąsiedowanie bardzo suchych środowisk wydmych i bagien. Żyje tu kilka gatunków rzadkich zwierząt: łoś, bóbr i ryś. W puszczy można spotkać też bardzo rzadkie gatunki ptaków: orlika krzykliwego, gadożera, błotniaka łąkowego, bociana czarnego i żurawia.

Białowiecki Park Narodowy – jedyny w Europie las o charakterze puszczy. Najbardziej znanym tu zwierzęciem jest żubr. Są też wilki,

rysie, lisy, kuny, borsuki oraz małe koniki – tarpany. Z ptaków spotkamy orlika krzykliwego, gołębia siniaka, sowę, dzięcioła i słowika. Są też nietoperze i kuny. Wśród drzew zobaczymy: świerki, dęby, lipy, klony i graby.

Woliński Park Narodowy – wyspa Wolin, największa wyspa całkowicie położona w Polsce. Są to tereny tzw. klifowe, kilka jezior i pas morza. Ciekawą rośliną jest wiciokrzew pomorski. Spotkamy tu lasy bukowe, sosnowe. W parku gnieździ się orzeł bielik oraz ptaki błotne: wodniczka i nurogęsi. W wodach przybrzeżnych można spotkać foki szare i morświny.

Tatrzański Park Narodowy – zajmuje tereny gór Tatr. Czujemy tu zmiany klimatu w zależności od wysokości. Można tu spotkać lasy bukowe i jodłowe, wyżej bory świerkowe i najwyższej kosodrzewinę. Zobaczymy tu jelenie, sarny, dziki, wilki, lisy i kuny, a wysoko w górach będą kozice i świstaki.

Wielkopolski Park Narodowy – nad rzeką Wartą, pod Poznaniem znajdują się jeziora polodowcowe oraz różne zbiorniki wodne (około 70). Wśród roślinności wodnej wyróżniają się lilie wodne, grązele żółte i grzybienie białe. Oprócz saren, jeleni i dzików jest tu bardzo dużo nietoperzy, ptaków, dzikich kaczek.

Klasę dzielimy na grupy. Kryterium podziału stanowią sylwetki zwierząt losowane przez uczniów.

Gr. I – **żubr** – Białowieski Park Narodowy

Gr. II – **kozica** – Tatrzański Park Narodowy

Gr. III – **łoś** – Kampinoski Park Narodowy

Gr. IV – **orzeł bielik** – Woliński Park Narodowy

Gr. V – **sarna** – Wielkopolski Park Narodowy

5. Grupy wybierają krótkie podpisy na emblemat grupy (KAMPI-NOS, BIAŁOWIEŻA, WOLIN, TATRY).
6. Wskazywanie przez uczniów, z pomocą nauczyciela, wybranych parków na mapie Polski i przypinanie ich wizytówek na mapie krajobrazowej.
7. Praca w grupach. Wyszukiwanie istotnych informacji o poszczególnych parkach i wpisywanie ich do tabel zbiorczych. Poprawna pisownia nazw parków.

Nazwa parku	Rośliny	Zwierzęta	Charakterystyczne elementy

8. Dzielenie się informacjami przez uczniów i uzupełnianie tabel. Uzmysłowanie uczniom, że gatunki zwierząt i roślin w parkach byłyby zagrożone wyginięciem, a tereny zniszczeniem, gdyby nie objęto ich ochroną.
9. Ustalanie, dla jakich potrzeb oraz walorów zostały założone omawiane parki.

Zbieranie informacji za pomocą burzy mózgów:

- uczniowie zapisują swoje pomysły na samoprzylepnych kartkach i prezentują je na tablicy;

- z pomocą nauczyciela analizują zgłoszone pomysły i grupują je tematycznie;
- uczniowie dokonują oceny swoich wypowiedzi i wybierają najbardziej trafne za pomocą punktów (małe naklejki).

Ustalanie odpowiedzi na pytanie „Dlaczego ludzie zakładają parki narodowe? ”, np.:

- *aby zachować różnorodność gatunków,*
- *aby zapewnić siedliska zwierzętom,*
- *aby chronić życie rzadkich gatunków zwierząt,*
- *aby zachować naturalne warunki życia zwierząt,*
- *aby umożliwić roślinom ich wzrost i rozwój,*
- *aby ochronić glebę i wodę w przypadku zagrożeń,*
- *aby ochronić niepowtarzalne elementy przyrody,*
- *dla badaczy i naukowców w celach naukowych,*
- *dla turystów w celach poznawczych.*

10. Zapisanie krótkiej notatki w zeszytach uczniowskich.
11. Ocena pracy uczniów za pomocą znaczków „Aktywnie pracuję”.
12. Zadanie domowe – Karty pracy: narysuj ilustrację odnoszącą się do wybranego parku narodowego.

SCENARIUSZE DLA KLASY III

Blok tematyczny – WKRÓTCE WAKACJE

Temat zajęć: Piszemy listy z wakacji.

Zagadnienia programowe:

- poznanie formy użytkowej w postaci listu,
- tworzenie w formie pisemnej kilkudzaniowej wypowiedzi,
- przestrzeganie poprawności gramatycznej, ortograficznej i interpunkcyjnej.

Cele kształcenia i wychowania:

- kształcenie umiejętności pisania krótkich form wypowiedzi pisemnej – listu,
- rozróżnianie rejonów krajobrazowych,
- umiejętność współpracy w zespole.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- potrafi wymienić różne rejonu Polski,
- wie, jak pisze się list,
- szuka różnych rozwiązań problemu,
- zgodnie współpracuje w grupie.

Środki dydaktyczne:

List do uczniów pisany „sekretnym atramentem”, paski z napisami rejonów Polski jako wizytówki grup oraz do zawieszenia na tablicy, kartki, pocztówki, widokówki z różnych rejonów, ilustracje środków transportu, formularze do techniki „6, 3, 5”, kartki papeterii z rozpoczętymi listami.

Metody i techniki aktywizujące:

Metody aktywności kreatywnej – kreatywne pisanie, technika „6, 3, 5”.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie.
2. Rozmowa kierowana o zbliżających się wakacjach.
3. Odwiedziny „listonosza” w klasie (można poprosić o wniesienie listu ucznia ze starszej klasy, panią sekretarkę itp.).
4. Jeden z uczniów otwiera list zaadresowany do klasy, w którym tekst zapisany jest „sekretnym atramentem”. Należy wyjaśnić uczniom, w jaki sposób można go odczytać.
5. Dwóch uczniów pomaga nauczycielowi „odymić” kartkę nad płomieniem świecy. Pojawia się tekst, który nauczyciel odczytuje uczniom.

Krajenka, dn. 10 VI 2010 r.

Drodzy Uczniowie III klasy!

Pozdrawiam Was i Waszą Panią i cieszę się, że udało Wam się odszyfrować ten sekretny list.

Zbliżają się wakacje i pewnie wielu z Was wyjedzie na letni odpoczynek. Jest to okres zabaw i przygód. Będziecie zwiedzali nowe, ciekawe miejsca i poznawali interesujących ludzi. Miejcie oczy i uszy otwarte.

Aby dobrze wykorzystać ten niepowtarzalny czas, trzeba go mądrze zaplanować. Podzielcie się więc dziś swoimi pomysłami, gdzie i jak można spędzić wakacyjne dni.

Życzę Wam wielu ciekawych pomysłów na lekcji i miłych wakacyjnych wrażeń.

A. Przygoda

PS „Sekretny list” – to harcerski sposób na ciekawe zabawy.

6. Rozmowa kierowana na temat listu.

Ustalenie, w jakie rejony Polski uczniowie mogą wyjechać. Przyjęcie na tablicy napisów:

W góry

Nad morze

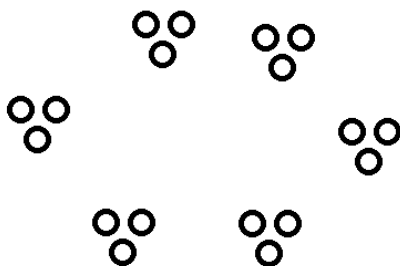
Nad jeziora

Na wieś

Do dużego miasta

7. Nauczyciel prosi uczniów o wyjęcie materiałów, które mieli przygotować na lekcję. Są to kartki, widokówki i pocztówki z różnych rejonów Polski. Tworzenie ekspozycji na tablicy zgodnie z podziałem na rejony.

8. Szukanie pomysłów na ciekawe spędzanie czasu w tych miejscach. Napis na tablicy – *Jak ciekawie można spędzić wakacyjny czas?* Zastosowanie techniki „6, 3, 5”. Podział klasy na 6 grup – dzieci losują ilustracje różnych środków transportu, np. statek, pociąg, samochód, autobus, samolot i rower. Uczniowie siadają na obwodzie koła.



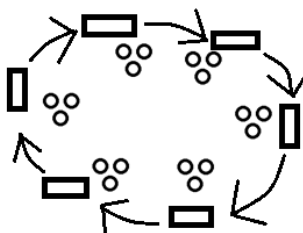
Każda grupa otrzymuje przygotowane formularze ponumerowane od 1 do 6 (jedna grupa – jeden formularz).

nr 1			nr 2			nr 3			nr 4			nr 5			nr 6		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
4	5	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6
7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9
10	11	12	10	11	12	10	11	12	10	11	12	10	11	12	10	11	12
13	14	15	13	14	15	13	14	15	13	14	15	13	14	15	13	14	15
16	17	18	16	17	18	16	17	18	16	17	18	16	17	18	16	17	18

Teraz grupy wpisują po trzy pomysły na swoim formularzu, np.:

nr 1		
Pływać statkiem	Zbierać jagody	Zwiedzać muzeum
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18

Na hasło START grupy przekazują sobie formularze w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara.



Dzieci zapoznają się z pomysłami kolegów i wymyślają nowe rozwiązania, wpisując je w kolejne wolne miejsca od góry. W ten sposób przekazują formularze pięć razy, co spowoduje wypełnienie pomysłami wszystkich rubryk w sześciu formularzach.

9. Wykorzystanie takiej bazy pomysłów na omówienie tego, jak można spędzać czas w różnych rejonach Polski, np.:

W górach	<ul style="list-style-type: none"> • wędrowki góorskimi szlakami • wspinaczki na skałkach • spaceru dolinami • zwiedzanie jaskiń
Nad jeziorem	<ul style="list-style-type: none"> • kąpiele w jeziorze • pływanie na kajakach, łódkach • plażowanie • gry w piłkę, kometki
Na wsi	<ul style="list-style-type: none"> • spaceru po łąkach • pomoc w gospodarstwie • gra w piłkę • palenie ognisk
Nad morzem	<ul style="list-style-type: none"> • kąpiele w morzu • surfowanie na desce • plażowanie • zbieranie muszelek
W mieście	<ul style="list-style-type: none"> • zwiedzanie muzeów • spaceru ulicami • jazda tramwajem

Zapowiedź drugiej części zajęć.

10. Wyjaśnienie uczniom, że będąc na wakacjach trzeba pamiętać o przyjaciółach. Można np. napisać do nich list z wakacji.

Przypomnienie, jaka jest struktura listu:

- miejscowość, data (różne sposoby zapisywania dat),
- zwrot grzecznościowy,
- akapity dzielące list na części, w których opisujemy swoje przeżycia,
- zakończenie (pozdrowienia),

- podpis,
 - dopisek, czyli PS
 - wielka litera w zwrotach grzecznościowych.
11. Podział uczniów na grupy. Kryterium są losowane karteczki z miejscami pobytu na wakacjach.
 12. Nauczyciel wykorzystuje metodę niedokończonych zdań, które uczniowie mają rozwinąć, tworząc list do przyjaciela, np.:

Mielno, dn. 4 lipca 2010 r.

Drogi Leszku!

Mimo że jestem śpiochem, tutaj zrywam się o świcie, aby nie przegapić pięknego wschodu słońca, które wygląda, jak złota kula wychodząca z fali morskiej...

Warszawa, dn. 5.07.2010 r.

Witam Cię, Haniu!

Jestem tu już piąty dzień i co rano budzi mnie odgłos przejeżdżającego tramwaju i startujących samolotów. Każdy dzień mamy tak zaplanowany, że trudno mi znaleźć czas na pisanie...

Sierakówek, dn. 06 IV 2010 r.

Witaj Jolu!

Jestem na wakacjach u cioci Marysi. Wstajemy razem z kurami, bo z obory i stajni już od świtu słychać odgłosy głodnych zwierząt, więc...

Zakopane, 07.07.2010 r.

Cześć Marku!

Pozdrawiam Cię po góralsku, nisko kłaniając się kapeluszem z muszelkami...

Giżycko, 8 lipca 2010 r.

Hej Wojtek!

Dopiero dziś mogłem wysłać do Ciebie list. Kilka dni spędziliśmy na żaglówce, cumując w porcie dopiero wieczorami. Teraz mieszkamy w namiotach...

13. Liderzy każdej grupy odczytują dokończone listy.
14. Ocena pracy uczniów za pomocą znaczków.
15. Ekspozycja prac na gazetce klasowej.

Blok tematyczny – W ŚWIECIE FIGUR

Temat zajęć: Utrwalenie pojęć geometrycznych.

Zagadnienia programowe:

- rozwijanie zdolności poznawczych ucznia,
- rozwijanie myślenia matematycznego.

Opanowanie umiejętności w zakresie:

- znajomości pojęć geometrycznych,
- kreślenia podstawowych figur geometrycznych,
- posługiwania się przyrządami geometrycznymi,
- współpracy w grupie,
- odpowiedzialności za powierzone zadanie.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- rozpoznaje i nazywa kwadraty, prostokąty, trójkąty i wielokąty,
- rysuje odcinki o podanej długości,
- podaje cechy figur.

Środki dydaktyczne:

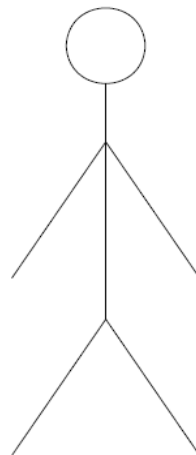
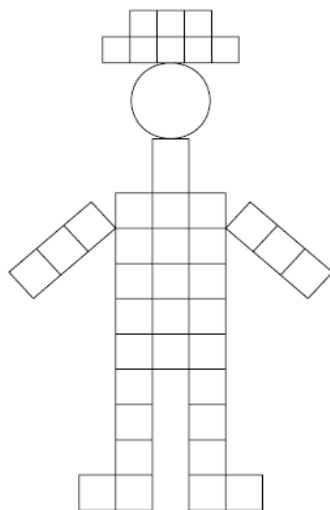
worek z zadaniami, kolorowe figury geometryczne, schematy postaci, paski z zadaniami, plansze i kartki samoprzylepne, puzzle – pocięte figury geometryczne, znaczki jako punkty, informacje o figurach, karty pracy ucznia.

Metody i techniki aktywizujące:

gry dydaktyczne, „Promyczkowe uszeregowanie”, „Cztery kąty”, metody aktywności kreatywnej, technika ewaluacyjna „rybi szkielet”.

Przebieg zajęć:

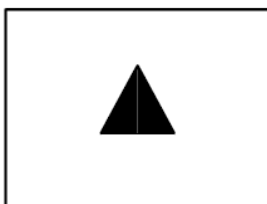
1. Powitanie i podanie tematu zajęć.
2. Podział klasy na grupy. Kryterium podziału – kolorowe figury geometryczne (wielokąty, prostokąty, kwadraty, trójkąty). Każda grupa otrzymuje schemat postaci, która będzie wyklejana „figurami – punktami” przyznawanymi za dobrze wykonane zadania. Wygrywa grupa, która zbierze najwięcej punktów.



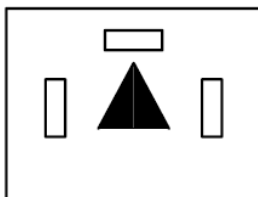
3. Prezentacja planszy na tablicy przedstawiającej „Mikołajkowy worek” z zadaniami do wykonania. Paski, na których zapisano zadania, są odwrócone i otwierane do kolejnych zadań.



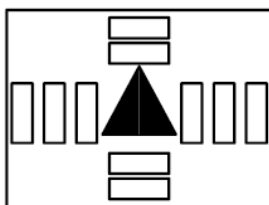
4. Wybrany uczeń odczytuje treść pierwszego zadania: *Przedstawcie swoje figury*. Uczniowie pracują techniką „Promyczkowe uszeregowanie”. Na stolikach uczniowie mają karty z wyciętą i naklejoną „ich” figurą.



Nauczyciel rozdaje uczniom po trzy żółte karteczki samoprzylepne. Zadaniem każdego jest podanie cech szczególnych prezentowanej figury i zapisanie na kartkach. Jedno chętne dziecko odczytuje swoje cechy i układa je wokół figury.



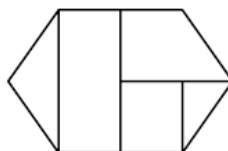
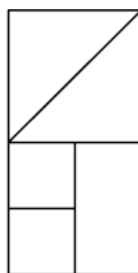
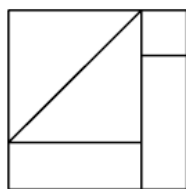
Dzieci, które mają te same lub bliskie cechy, układają je w promyczek. Następnie kolejno odczytują cechy, których jeszcze nie było i układają je w kolejne promyczki, aż do wyczerpania żółtych kartek.



Aby uniknąć bałaganu, należy pilnować ustalonej kolejności. Wybrani uczniowie z każdej grupy odczytują kartki z każdego promyka, w ten sposób przedstawiając swoją figurę. Grupa otrzymuje tyle punktów, ile cech wymieniła. Wspólnie wykleja ludzika.

- Wybrany uczeń odczytuje kolejne zadanie: *Ułóżcie puzzle.*

Przedstawiciele grup losują koperty z puzzlami. Nauczyciel określa czas ułożenia figury, która znajduje się na kopercie (np. 3 minuty) i daje grupom znak do rozpoczęcia układania. Po ułożeniu puzzle należy nakleić na kolorowej kartce. Grupy otrzymują punkty od 4 do 1. Dokleją punkty-figury do postaci.



6. Odsłonięcie następnego zadania: *Pomalujcie figury.*

Zadania do wykonania z ćwiczeń. Należy pomalować figury według instrukcji, np.: zamaluj kwadraty na niebiesko, prostokąty na czerwono, a trójkąty na żółto. Wśród rozsypanych figur odszukaj tylko wielokąty i zamaluj je. Posługując się linijką, narysuj kwadrat o boku 2 cm i prostokąt o bokach 3 cm i 5 cm. W kwadracie zaznacz na zielono parę boków równoległych, a w prostokącie na czerwono parę boków prostokątnych (każdy uczeń może zdobyć 1 punkt za dobrze wykonane wszystkie polecenia).

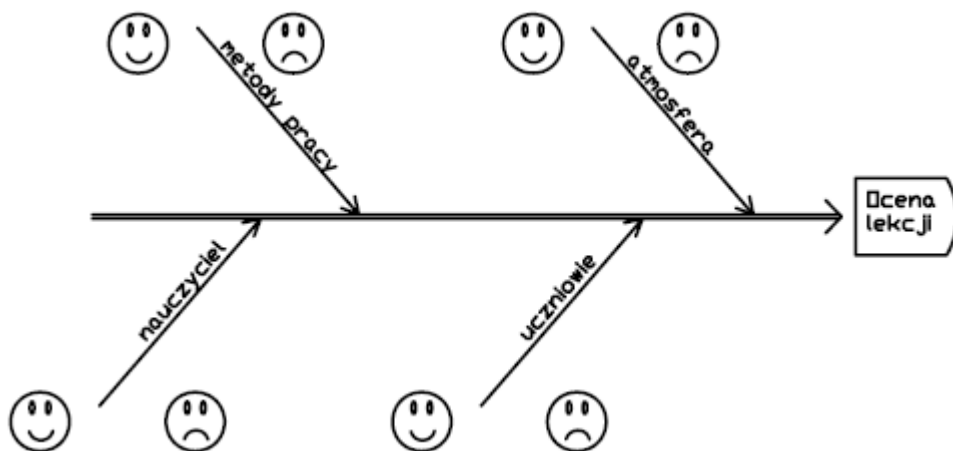
7. Odczytanie kolejnego polecenia: *Stańcie w różnych kątach sali.*

W każdym kącie klasy nauczyciel zawiesza po jednej figurze. Dzieci w zespołach odliczają do czterech (zespoły muszą być równoliczne), w ten sposób ustala się kolejność uczestników w zabawie. Nauczyciel przedstawia informacje o figurze, uczniowie z numerem jeden decydują, o czym mowa i biegną do kąta z tą figurą. Dzieci oceniają poprawność wykonanego zadania przez swoich kolegów. Nauczyciel przyznaje punkty. Zabawa przebiega w kilku rundach (tyle rund, ile dzieci w zespole). Za każdą dobrą decyzję grupa zyskuje punkt.

Przykładowe informacje:

- *moje boki są równe,*
- *mam dwa boki dłuższe i dwa krótsze,*
- *znajdziesz u mnie trzy kąty,*
- *mam 3 pary boków równoległych,*
- *mam wszystkie kąty proste, ale nie jestem prostokątem*
- *mogę być prostokątny,*
- *mam cztery kąty, ale nie jestem kwadratem*

8. Podsumowanie ilości zdobytych punktów (zapis na głowie ludzika).
Uczniowie podpisują kartki, które nauczyciel zawiesza na gazecie klasowej. Ogłoszenie wyników, przyznanie znaczków: GRATULUJE, BRAWO, DOBRZE jako forma oceny pracy ucznia.
9. Ewaluacja zajęć – rybi szkielet.
Nauczyciel przygotowuje na plakacie model rybiego szkieletu. Obok tzw. ości dużych rysuje po dwie buźki – jedną uśmiechniętą, drugą smutną; na ościach wpisuje czynniki, które poddaje ewaluacji.



Nauczyciel rozdaje uczniom po osiem karteczek samoprzylepnych w dwóch kolorach (żółte – na nich uczniowie zapisują to, co im się szczególnie podobało i niebieskie z tym, co się nie podobało). Uczniowie przyczepiają kartki według uznania, nie muszą wykorzystywać wszystkich. Wybrany uczeń głośno odczytuje wyniki.

10. Zadanie domowe – Karty pracy ucznia.

Blok tematyczny: POLSKA – NASZA OJCZYZNA

Temat zajęć: Poznań jednym z najstarszych miast w Polsce.

Zagadnienia programowe:

- ojczyzna – symbole i święta narodowe; baśnie i legendy narodowe,
- obrazy z przeszłości (własnej rodziny, szkoły, miejscowości),
- słuchanie baśni, opowiadań i legend, w tym z własnego regionu, jako inspiracji do słownego i pozasłownego wyrażania treści i przeżyć.

Cele kształcenia i wychowania:

- wykazywanie zainteresowania przeszłością miasta i regionu,
- relacjonowanie treści przeczytanego tekstu,
- udzielanie odpowiedzi samodzielnie lub z pomocą nauczyciela na pytanie w zakresie poznanego materiału,
- umiejętność współpracy w grupie.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- wie, że Poznań to jedno z najstarszych miast Polski i potrafi wskazać miasto na mapie,
- wie, nad jaką rzeką leży Poznań,
- zna legendy związane z Wielkopolską,
- opowiada wybrane legendy związane z regionem,
- samodzielnie lub z pomocą nauczyciela opowiada legendę o poznańskich koziołkach,
- wymienia ciekawe zabytki znajdujące się w regionie, potrafi je rozpoznać.

Środki dydaktyczne:

tekst *Poznańskie koziołki (Legendy wielkopolskie*, Wydawnictwo IBIS, 2011); teksty uzupełniające – *Wielkopolska, moja Ojczyzna* (praca zbiorowa, Wydawnictwo Nowa Era), ilustracja herbu Poznania; ilustracje i pocztówki przedstawiające zabytki Poznania, rozsypanki zdaniowe, mapa Polski, mapki konturowe, prezentacja multimedialna (*Zabawy w nauczaniu początkowym* – W. Hemmerling, WSiP, Warszawa 1990).

Metody i techniki aktywizujące:

gry dydaktyczne, drama, „pajęczynka”; technika ewaluacyjna – mapa pojęciowa.

Czas trwania:

90 min.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do tematu zajęć – zabawa „Jakie to miasta?”.
Nauczyciel przypina do tablicy paski z zdaniami. Uczniowie od-
szukują i głośno odczytują ukryte nazwy miast polskich.
Jurek pragnie **znowu** wbić gola. (GNIEZNO)
W lesie chłopcy **spotkali** Szczepana. (KALISZ)
W tej rzece można złowić leszcze **lub** liny. (LUBLIN)
Tam, **koło brzegu** stoją harcerze. (KOŁOBRZEG)
Jeszcze **ci** nie powiedziałem jaką dostałem ocenę. (SZCZECIN)
Mama chce, że**by** Tomek był najlepszym uczniem. (BYTOM)
2. Praca z mapą
Jak nazywa się region, w którym mieszkamy?
Uczniowie wskazują Wielkopolskę.
Opowiadanie nauczyciela:

Wielkopolska jest historyczną dzielnicą Polski. Jej nazwa pochodzi od słów „wielka” i „Polska”. Nazwy tej używano dawniej. Teren Wielkopolski zamieszkiwało plemię Polan. Połączyło ono inne plemiona polskie. Wielkopolska jest więc kolebką państwa polskiego.

- *Jakie miasto jest stolicą Wielkopolski?*
- *Nad jaką leży rzeką?*

Uczniowie odpowiadają na pytania, wskazują na mapie Polski Poznań i Wartę. Praca samodzielna: na małych mapkach konturowych uczniowie zaznaczają Poznań, Wartę oraz swoją rodzinną miejscowość. Wklejenie mapek do zeszytów.

3. Prezentacja herbu miasta. Pokazanie ilustracji i wyjaśnienie symboliki.



W herbie Poznania widnieje brama miejska o trzech wieżach. W otwartej bramie umieszczono dwa skrzyżowane klucze, nad nimi krzyż. Na wieży po lewej stronie stoi św. Paweł z mieczem, po prawej św. Piotr z kluczem. Korona wieńczy tarczę herbu. W górnej części herbu znajduje się tarcza z polskim

Orłem Białym. Brama symbolizuje miasto. Postacie świętych to patroni miasta i katedry. Orzeł oznacza przynależność miasta do państwa Piastów. Z Wielkopolską wiążą się różne legendy.

Zadanie dla uczniów: na tablicy przypięte są kartoniki z fragmentami tytułów. Uczniowie łączą w całość i odczytują tytuły legend. Następnie zapisują je do zeszytu.

„O Piaście	którego myszy zjadły”
„O Lechu, Czechu	koziółkach”
„O poznańskich	Kołodziej”
„O Popielu	i Rusie”

Nauczyciel pyta, która z tych legend wiąże się z Poznaniem. Uczniowie odpowiadają, że jest to legenda o poznańskich koziółkach.

4. Słuchanie czytanego przez nauczyciela tekstu *Poznańskie koziółki*. W trakcie czytania nauczyciel pokazuje ilustracje przedstawiające najważniejsze wydarzenia w legendzie.
5. Analiza tekstu. Wyjaśnienie niezrozumiałych słów. Uczniowie odpowiadają na pytania nauczyciela dotyczące treści utworu. Wyodrębnienie postaci głównych i drugoplanowych. Nadawanie tytułów ilustracjom:
 - *Rozmowa mistrza Bartłomieja z rajcami na temat budowy zegara na ratuszowej wieży.*
 - *Przygotowania do uczy w ratuszowej kuchni.*
 - *Rozpacz Maciejowej i poszukiwania zaginionych koziółków.*
 - *Pomoc Wojewody w odzyskaniu koziółków.*
6. Drama. Uczniowie dzielą się na grupy (kryterium doboru – kolorowe kartki). Każda z grup losuje kartkę z tytułem wydarzenia, które ma przedstawić. Przydział ról w zespole. Prezentacja scenek.
7. Pajęczynka – tworzenie opowiadania przez uczniów. Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel w prawej ręce trzyma kłębek wełny, nawija nitkę na palec wskazujący lewej ręki i rzuca prawą ręką do wybranego dziecka, mówiąc:

Historia ta wydarzyła się dawno temu, w Poznaniu...

Wybrane dziecko nawija nitkę na palec wskazujący lewej ręki, rzuca kłębek do kolegi, odtwarzając dalej opowiadanie:

Mistrz Bartłomiej zbudował zegar na ratuszowej wieży...

Kolejne dziecko robi to samo co poprzednie:

Mieszkańcy miasta zebrali się przed ratuszem, żeby go obejrzyć....

Uczniowie, podając sobie nitkę, dopowiadają kolejne zdania.

8. Pokaz slajdów, fotografii i pocztówek z krótkim komentarzem nauczyciela.

Zapraszam Was na wycieczkę po starym Poznaniu, poznacie najpiękniejsze zabytki oraz różne ciekawostki związane z tym miastem:

- poznański ratusz, Katedra św. Piotra i Pawła, Ostrów Tumski, miejskie kamieniczki, Zamek Przemysława, Muzeum Narodowe, Biblioteka Raczyńskich;
- charakterystyczny dla Poznania ludowy strój poznańskich Bamberek;
- wypiekanie tradycyjnych rogali marcińskich (rogale z nadzieniem z białego maku tradycyjnie przygotowywane w Poznaniu oraz większości powiatów województwa wielkopolskiego z okazji dnia św. Marcina – 11 listopada).

9. Oprócz tych pięknych zabytków i kolorowych ludowych strojów z Poznaniem kojarzy się jeszcze gwara poznańska. Gwara, czyli język, którym posługują się mieszkańcy danego regionu, różniący się od języka polskiego. Zadanie dla uczniów: nauczyciel przypina do tablicy wyrazy z gwary poznańskiej. Uczniowie próbują odgadnąć znaczenie tych wyrazów i dopasować do nich obrazki będące wyjaśnieniem.

Mantel	Płaszcz
Klymy	Twarde cukierki
Funcka	Lampa
Korbol	Dynia
Hazaj	Zajac

Uczniowie wykonują zadanie z pomocą nauczyciela.

10. Ewaluacja. Tworzenie mapy pojęciowej.

Nauczyciel prezentuje przygotowany arkusz, na którym znajduje się napis – POZNAŃ JEDNYM Z NAJSTARSZYCH MIAST W POLSCE. Uczniowie wybierają spośród wszystkich materiałów te, które najbardziej kojarzą się z Poznaniem (pocztówki, ilustracje, zdjęcia, wyrazy, wyrażenia i zdania zapisane na paskach papieru). Przyklejają je do arkusza.

POZNAŃ JEDNYM Z NAJSTARSZYCH MIAST W POLSCE.

Stolica Wielkopolski, rzeka Warta, herb Poznania, tytuł legendy, pocztówki – zabytki Poznania, strój wielkopolski, wyrazy gwarowe, rogal świętomarciński

Blok tematyczny: NA RATUNEK ZIEMI

Temat zajęć: Nie zatruwajmy środowiska.

Zagadnienia programowe:

- ekologia Ziemi, czyli wzajemne zależności organizmów i ich środowisk;
- ochrona naturalnego środowiska Ziemi naszym wspólnym dobrem.

Cele kształcenia i wychowania:

- rozumienie znaczenia pojęć: ekologia, działania proekologiczne, środowisko naturalne, recykling;
- wyjaśnienie, w jaki sposób człowiek zanieczyszcza środowisko (zatruwa wodę, powietrze, niszczy rośliny, zwierzęta);
- znalezienie odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób możemy pomóc Ziemi, aby nasze środowisko było czyste;
- rozumienie samodzielnie czytanego tekstu.

Przewidywane osiągnięcia ucznia:

- zna zagrożenia środowiska i wie, w jaki sposób je eliminować,
- zna pojęcia związane z ochroną środowiska,
- rozumie potrzebę segregowania śmieci,
- zna cel zbierania surowców wtórnych,
- rozumie zależność pomiędzy czystym środowiskiem a istnieniem świata zwierzęcego i roślinnego,
- potrafi wyjaśnić, w jaki sposób nasze zachowania mają wpływ na czystość środowiska.

Środki dydaktyczne:

prezentacja multimedialna przedstawiająca zniszczenia środowiska naturalnego, tekst *Nie zatruwajmy środowiska* (*Wesoła Szkoła*, cz. 3, s. 47),

arkusze – karty zadaniowe dla poszczególnych grup, nagranie piosenki *Śmieciu, precz!*, worki ze śmieciami i pojemniki na śmieci, tarcza strzelecka – rysunek, piłka.

Metody i techniki aktywizujące:

metody aktywności kreatywnej, zabawa integrująca, rozmowa kierowana, burza mózgów, mapa mentalna, metoda grupowego podejmowania decyzji; zabawa ruchowa, technika ewaluacyjna – tarcza strzelecka.

Przebieg zajęć:

1. Zabawa integrująca „Ziemia, powietrze, woda, ogień”.

Uczniowie siedzą w kręgu. Jedna osoba stoi w środku i trzyma w rękach piłkę. Rzuca ją do wybranego dziecka, jednocześnie wykrzykując jedno z haseł, np. ZIEMIA. Dziecko, które złapało piłkę, wymienia zwierzę żyjące na ziemi.

Ziemia – uczniowie wymieniają gatunki zwierząt żyjących na ziemi.

Woda – uczniowie wymieniają gatunki zwierząt żyjących w wodzie.

Powietrze – uczniowie wymieniają gatunki zwierząt umiających latać.

Ogień – uczniowie zamieniają się miejscami.

2. Odczytanie hasła z tablicy: RATUJMY NASZĄ PLANETĘ!
 - Próba odpowiedzi na pytania – *Kto odpowiada za zanieczyszczenie przyrody? W jaki sposób ludzie szkodzą swojej planecie?*
 - Nauczyciel rozmawia z uczniami o niszczycielskiej działalności człowieka na Ziemi, podaje fakty o ginących gatunkach zwierząt i roślin, wycinaniu lasów, betonowaniu brzegów rzek, zatrucianiu powietrza, wody itp. (materiały dodatkowe dla klasy III, *Wesoła Szkoła*, cz. 3).
 - Pokaz ilustracji przedstawiających zniszczenia środowiska naturalnego (prezentacja multimedialna).

- Wypowiedzi uczniów na temat konieczności ochrony środowiska.
3. Nauczyciel wyjaśnia uczniom zasady pracy: wszystkie zadania będą wykonywane w grupach i dotyczyć będą działań na rzecz ochrony środowiska. Uczniowie zostają podzieleni na 3 grupy (kryterium podziału – kartki w trzech kolorach – niebieska, zielona, żółta). Każde poprawnie wykonane zadanie będzie punktowane. Zwycięży grupa, która zdobędzie największą ilość punktów.
 4. Ciche czytanie ze zrozumieniem. Uczniowie wyszukują w tekście *Nie zatruwajmy środowiska* (*Wesoła Szkoła*, cz. 3, s. 47) informacje potrzebne do wykonania zadania. Zadania mają zróżnicowany stopień trudności – są za 4, 3 lub 2 punkty. Uczniowie w grupach decydują, wykonania jakiego zadania się podejmują.

Karta zadaniowa za 4 punkty

a. Układanie i zapisywanie odpowiedzi na postawione pytania:

Co zanieczyszcza wodę w rzekach i jeziorach?

.....
.....

Co zanieczyszcza powietrze?

.....
.....

Co powoduje skażenie gleby?

.....
.....

Jaki wpływ na ludzi, zwierzęta i rośliny ma zatrute środowisko?

.....
.....

Karta zadaniowa za 2 punkty

b. Układanie odpowiedzi z rozsypanek wyrazowych (każde ze zdań w innym kolorze):

Wodę	zanieczyszczają	ścieki	z	zakładów	przemysłowych	i	gospodarstw
domowych.							

Powietrze	zanieczyszcza	dym	z	kominów	i	spaliny	samochodów.
-----------	---------------	-----	---	---------	---	---------	-------------

Skażenie	gleby	powodują	wysypiska	śmieci.
----------	-------	----------	-----------	---------

W	zatrutym	środowisku	ludzie	chorują	a	zwierzęta	i	rośliny
giną.								

Karta zadaniowa za 3 punkty

c. Uzupełnianie zdań brakującymi wyrażeniami

Wodę zanieczyszczają z zakładów przemysłowych
i Powietrze zanie-
czyszcza.....i.....
Skażeniepowodują wysypiska
.....

Sprawdzenie wykonanych zadań. Przyznanie punktów (dopuszczalna jest
możliwość wymiany zadania, o ile tak zadecyduje grupa).

5. Sformułowanie problemu do rozwiązania: w jaki sposób wszyscy lu-
dzie mogą przyczynić się do ochrony najbliższego środowiska, a tym
samym całej planety? Zapisanie problemu na tablicy. Burza mózgów
– dopisywanie propozycji każdej z grup na tablicy, przy czym punk-
towana jest największa liczba pomysłów, które się nie powtarzają
(maksymalnie 3 punkty), np.: *segregowanie odpadów, porządkowanie
otoczenia, sadzenie drzew, udział w sprzątaniu świata, zadbanie
o czystość wód i powietrza, zaprzestanie spalania śmieci* itp.

- analiza zebranych pomysłów według kryterium realności –
które z rozwiązań jest realne do zastosowania?
- uczniowie wybierają po trzy propozycje działań najbardziej
realnych i godnych urzeczywistnienia, zaznaczając swoje
wybory na tablicy;
- ustalenie, że realne będzie np. segregowanie odpadów, po-
rządkowanie otoczenia i udział w sprzątaniu świata;
- zaplanowanie tych działań w ramach obchodów Dnia Ziemi.

6. Segregacja odpadów. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, że większość śmieci można ponownie wykorzystać, należy je jednak odpowiednio posegregować.

- klasyfikacja różnych przedmiotów: powtórne wykorzystanie odpadów (makulatura, metal, szkło);
- każda z grup otrzymuje worek, w którym znajdują się śmieci; zadaniem uczniów będzie posegregować i wrzucić je do właściwych pojemników – szkło kolorowe do zielonego, papier do niebieskiego i plastik do żółtego.

Sprawdzenie wykonanego zadania (maksymalnie 4 punkty).

7. Piosenka *Śmieciu, precz!* – zabawa ruchowa przy muzyce.

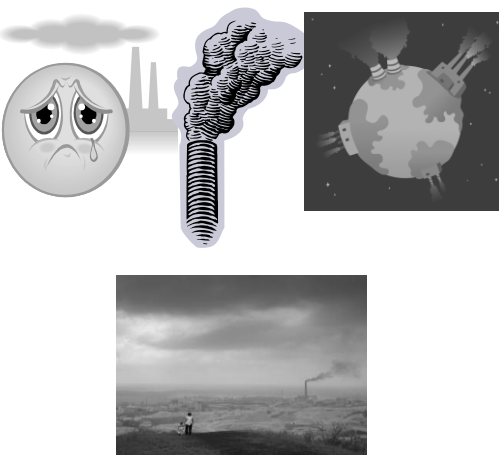
8. Praca z encyklopedią. Uczniowie wyszukują znaczenie pojęć związanych z ochroną środowiska. Na tablicy wypisane są pojęcia: **ekologia**, **recykling**, **środowisko**, **degradacja środowiska**, **smog**. Głośne odczytywanie znaczenia pojęć (maksymalnie 2 punkty).

9. Graficzne opracowanie problemu (tworzenie mapy mentalnej).


Każda grupa otrzymuje trzy karty pracy:

- Jak chronić powietrze?
- Jak chronić wodę?
- Co robić z odpadami?




Grupy otrzymują również kopertę, w której znajdują się propozycje konkretnych działań na rzecz ochrony środowiska. Zadaniem uczniów będzie uzupełnić tabelki, naklejając działania na odpowiednią kartę pracy.

JAK CHRONIĆ POWIETRZE?	
Zagrożenia	Działania
	

sadzić drzewa, nie wycinać lasów, zakłady przemysłowe budować z dala od osiedli ludzkich, nie palić śmieci

JAK CHRONIĆ WODĘ?	
Zagrożenia	Działania
	

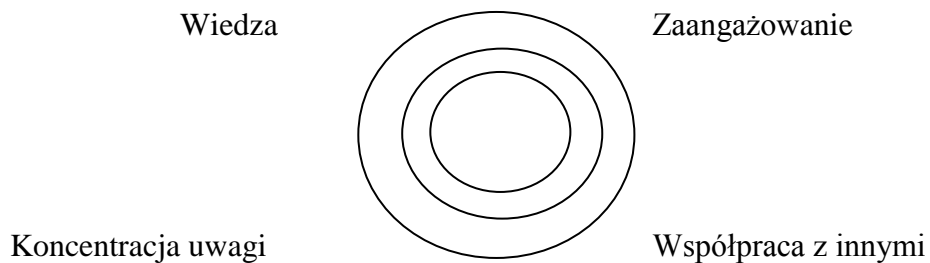
budować oczyszczalnie ścieków, nie wyrzucać odpadów do rzek i jezior, oszczędzać wodę

CO ROBIĆ Z ODPADAMI?	
Zagrożenia	Działania
  	

segregować śmieci, dbać o porządek w otoczeniu, brać udział w sprzątanii świata, nie tworzyć dzikich wysypisk

10. Omówienie map. Przedstawiciele grup omawiają poszczególne prace ze wskazaniem na rzeczy najbardziej istotne. Sprawdzenie wykonanego zadania (maksymalnie 6 punktów). Prace zostaną wyeksponowane na szkolnej wystawie w ramach obchodów Dni Ziemi.
11. Podsumowanie zadań. Podliczenie punktów, wyłonienie zwycięskiej grupy, która w nagrodę otrzymuje znaczki „młodego ekologa”. Pozostali uczniowie otrzymują znaczki za aktywność.

12. Ewaluacja – tarcza strzelecka. Uczniowie zaznaczają swój udział w zajęciach, uwzględniając następujące czynniki:



Scenariusze projektów edukacyjnych

Propozycja projektu edukacyjnego dla edukacji przedszkolnej

DOLINA TĘCZY, CZYLI JAK PRZECHYTRZYĆ GAMELE...

Cel ogólny:

Wprowadzenie elementów edukacji ekologicznej i prozdrowotnej.

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi utrzymać porządek w miejscu pracy, zabawy i higieny;
- uczeń planuje i wdraża działania mające na celu uporządkowanie terenu przedszkola, oszczędności wody i energii;
- uczeń rozumie znaczenie ciszy w przyrodzie i człowieka;
- uczeń hoduje rośliny ozdobne i warzywa;
- uczeń bada przyrodę wszystkimi zmysłami.

Metody pracy:

Praktyczne: eksperyment, gry dydaktyczne, symulacje, metoda projektu.

Szczegółowy opis zadań, które mają doprowadzić do realizacji założonych celów:

ETAP I

Dzieci otrzymują list od skrzata leśnego Chrobotka, w którym informuje on o niebezpieczeństwie „buszowania” (grasowania) na terenie przedszkola nieprzyjaznych Gameli. Gamele są wojownikami Króla Śmiecia, który od dawna marzy o tym, by „rozpanoszyć” się na całym świecie. Są one w zasadzie niewidoczne dla oka, niesłyszalne dla ucha i nie mają zapachu. Na szczęście dla tropiących ich detektywów zostawiają ślady. Nie są to zwykłe tropy, ale wykształcony detektyw z pewnością je rozpozna... Są to

papierki na podłodze w przedszkolnych salach, niezakręcona woda w łazience, puste butelki pod płotem, itp.

Dzieci postanawiają zostać detektywami, w tym celu rozpoczynają „szkolenie”. Ich przewodnikami są Kropla Zuzia i Mysz Mariusz (Mariusz, mysz zaklinająca wodę – Niemiecka Akcja „Środowisko” 1993) lub inni bohaterowie.

Przykładowe tematy szkolenia (jednocześnie pretekst do realizacji tego typu zagadnień):

POWIETRZE – bezwonny gaz

HAŁAS I WIBRACJE – odpocząć od zgiełku

WODA – niezwykła ciecz

GLEBA – świat, po którym stąpamy

ODPADY – szukaj zysku w odzysku

OCHRONA PRZYRODY – chrońmy bogactwo ginącego piękna

JAK PRZECHYTRZYĆ GAMELE? – krótki kurs korzystania ze swoich zmysłów.

ETAP II

Detektywi wyruszają na zwiady terenowe, by sprawdzić, czy w danym miejscu już były Gamele:

Detektywi wyruszają na **I ZWIAD** – korzystają z aparatu **WZROKU** do badań – **obserwacja**.

EFEKTY zwiadu – zaobserwowane interesujące i niepokojące zjawiska, które uczniowie po powrocie rysują na kartkach papieru.

Detektywi wyruszają na **II ZWIAD** – korzystają z aparatu **UCHA** do badań – **sluchanie**.

EFEKTY zwiadu – interesujące i niepokojące zjawiska, które uczniowie po powrocie wspólnie omawiają.

Detektywi wyruszają na **III ZWIAD** – korzystają z aparatu **NOSA** do badań – **wąchanie**

EFEKTY zwiadu – interesujące i niepokojące zjawiska, które uczniowie po powrocie wspólnie omawiają.

ETAP III

Trzeba głowy, by coś wymyśliła...

Pomysły na działanie: niszczymy ślady po Gamelach – papierki, odpadki zbieramy i wrzucamy do kosza, nie niszczymy roślin, sadzimy nowe rośliny, oszczędzamy wodę, produkujemy mniej ścieków (wycieramy buty, nie brudzimy ręczników), przy pomocy tatusiów wykonujemy karmniki itp.

IV ETAP

Pracowite rączki. Realizacja pomysłów.

V ETAP – PODSUMOWANIE

W liście do dzieci skrzat Chrobotek informuje, że Gamele uciekły. HURA! Ustawione rzędem buty, czyste zęby, niezdeptany trawnik bardzo irytują Gameli. Gamele uczynią wszystko, żeby wprowadzić swój porządek: brud, bałagan, brzydki zapach. Dlatego wszystkie dzieci-detektywi powinny być czujne. Muszą mieć oczy szeroko otwarte, cały czas włączony aparat słuchania i sprawne ręce, by od razu reagować, gdy w pobliżu pojawiają się ślady Gameli. Dzieci przygotowują dla rodziców sprawozdanie ze swojego sukcesu w walce z Gamelami.

Źródła, w których należy szukać potrzebnych informacji:

1. Mariusz, mysz zaklinająca wodę, Niemiecka Akcja „Środowisko” 1993.
2. *Ten piękny tajemniczy świat – edukacja ekologiczna w przedszkolu*, praca zbiorowa pod redakcją Teresy Gałczyńskiej, Centrum Informacji o Środowisku UNEP/GRID, Warszawa 1997.
3. *Odkrywam mój świat – WODA*, NFOŚ, Warszawa 1994.

4. *Odkrywam mój świat – ZIEMIA*, NFOŚ, Warszawa 1994.
5. *Odkrywam mój świat – ENERGIA*, NFOŚ, Warszawa 1994.
6. *Odkrywam mój świat – POWIETRZE*, NFOŚ, Warszawa 1994.

Rezultaty projektu, w tym proponowane sposoby prezentacji projektu i czas tej prezentacji: dzieci „strażnikami” porządku i ładu w przedszkolu.

Prezentacja: spotkanie z rodzicami – przedstawienie akcji walki z Gamekami (spektakl teatralny – *Dzielni detektywi na tropach Gameli*, wystawa prac plastycznych – wyniki zwiadów, nasze rośliny, dziecięca twórczość: *Co to są Gamele?*).

Kryteria oceny projektu:

- poziom emocjonalnego zaangażowania dzieci w zabawę i pracę,
- trwałość nawyków i nabytych umiejętności.

Propozycja projektu edukacyjnego dla edukacji wczesnoszkolnej

GROSIK DO GROSIKA... ZIELEŃ DO ZIELENI

Wprowadzenie:

Ochrona środowiska to także oszczędne gospodarowanie zasobami nieodnawialnymi. Umiejętność oszczędzania nie należy do cnót obywatelskich Polaków i nie wyróżnia naszego społeczeństwa, pomimo wielu ekonomicznych przesłanek, nakazujących wręcz powszechne wprowadzenie takiego modelu życia rodaków. Umiejętność ta z pewnością świadczy o planowej i gospodarskiej działalności. Nie nabędzie jej jednak Jan, jeśli mały Jaś nie doświadczy jej we własnym domu czy przedszkolu. A jeśli na skutek edukacji – odpowiedzialnej oszczędności, właśnie Jaś zakręci rano swemu tacie wodę w łazience i powie przy tym: „Tato, czy ty nie wiesz, że na drugim końcu tej rury czeka spragniony wody człowiek?”, to tata z wdzięcznością przytuli synka i podziękuje mu za mądrość. Wie bowiem,

że czerpią z tego samego źródła. Mądrość człowieka wymaga zbliżenia, wręcz powrotu do mądrości i ładu świata. Wychowanie człowieka XXI wieku do tego zadania jest rzeczą niebywale trudną. Dlatego wyjątkowego sensu nabiera wspólne oddziaływanie wychowawcze szkoły i rodziców. Projekt: „Grosik do grosika...” jest wstępem i zaproszeniem do programu, który powinien towarzyszyć każdemu z nas przez całe życie, by następnie być troskliwie przekazywanym naszym następcom.

Aby chodzić po trawniku jak po dywanie, potrzeba kilkuset lat starannej pielęgnacji...

Cel ogólny:

- poznanie znaczenia wody i energii w życiu człowieka,
- zaprezentowanie prostych sposobów na ochronę środowiska,
- aktywizacja rodziców dzieci do współpracy ze szkołą.

Cele szczegółowe:

- uczeń rozumie znaczenie wody i energii w życiu każdego człowieka,
- uczeń projektuje różne sposoby oszczędzania wody i energii oraz wytwarzania mniejszej ilości odpadów,
- uczeń stosuje różne metody oszczędzania wody i energii,
- uczeń segreguje odpady,
- uczeń produkuje mniej odpadów.

Uwagi o realizacji projektu:

Cały projekt może być wkomponowany w program wychowawczy szkoły i zaprojektowany w formule czterech żywiołów:

- klasy I to WODA
- klasy II to ZIEMIA
- klasy III to OGIENÍ
- nauczyciele i rodzice – POWIETRZE.

Każdy poziom edukacyjny (również nauczyciele i rodzice) w tej konwencji ozdabiają swoje pracownie, dzienniki lekcyjne lub nawet stroje szkolne. Projekt rozpoczyna ogólnoszkolna impreza, na której poszczególne „żywioły” prezentują się w dowolnej formie, np. plastycznej, teatralnej, ruchowej itp.

Tematyka prezentacji:

cechy charakterystyczne danego „żywiołu”, znaczenie w przyrodzie itp.

UWAGA: ogień = energia

Metody pracy: metoda projektu

Szczegółowy opis zadań, które mają doprowadzić do realizacji założonych celów:

KLASA I – WODA

Zbadaj, ile wody zużywa się w twoim gospodarstwie domowym w ciągu miesiąca. Zastanów się wspólnie z rodzicami, jak można ją zaoszczędzić. Wyniki ustaleń zawieś w widocznym miejscu w domu w postaci wskazań, zaleceń, regulaminu. Raz w miesiącu sprawdzaj stan licznika wodomierza. Wyniki zapisuj w karcie badawczej. Oblicz ilość zużytej w danym miesiącu wody, odejmując od stanu końcowego stan początkowy. Zastanów się nad skutecznością zastosowanych metod oszczędnościowych. Badania przeprowadź w trzech kolejnych miesiącach.

Załącznik nr 1. Karta badawcza

Data	Stan licznika	Ilość zużytej wody	Zastosowane sposoby oszczędzania wody
	Początek badań		

W sytuacji, kiedy zapotrzebowanie waszej rodziny na wodę zmniejszyło się, spróbuj obliczyć, o ile. Dowiedz się od rodziców, ile kosztuje „jednostka” wody i pomnóż przez tę kwotę ilość zaoszczędzonych „jednostek”. Jaka to suma? Na co mogłaby wystarczyć?

KLASA II – ZIEMIA

Zbadaj, ile odpadów twoja rodzina wytwarza w czasie miesiąca. W tym celu codziennie wieczorem waż na wadze łazienkowej worek ze śmieciami. Wyniki wprowadź do karty badań. Po miesiącu wspólnie z rodzicami zastanów się nad metodami zmniejszenia ilości wytwarzanych odpadów. Spróbujcie wasz projekt realizować. Cały czas waż śmieci i zapisuj wyniki w tabeli. Po kolejnym miesiącu zastanów się nad efektami.

Załącznik nr 2. Karta badawcza

Kolejny dzień	Data badań	Dzienna ilość śmieci zebrana przez rodzinę ucznia (kg)
1.		
2.		
3.		
Razem (kg)		

KLASA III – OGIEŃ

Zbadaj, ile energii elektrycznej i ewentualnie gazu zużywa się w twoim gospodarstwie domowym w ciągu miesiąca. Odczytaj stan liczników lub pobór energii zapisany na ostatnich rachunkach za energię elektryczną i gaz. Zastanów się wspólnie z rodzicami, jak można zaoszczędzić energię. Raz w miesiącu sprawdzaj stan licznika elektrycznego i miernik poboru gazu. Wyniki zapisuj w karcie badawczej. Oblicz ilość zużytych w danym

miesiącu: energii elektrycznej i gazu, odejmując od stanu końcowego stan początkowy. Zastanów się nad skutecznością zastosowanych metod oszczędnościowych. Badania przeprowadź w trzech kolejnych miesiącach.

Załącznik nr 3. Karta badawcza A

Data	Stan licznika	Ilość zużytej energii elektrycznej	Zastosowane sposoby oszczędzania energii
	Początek badań		

Załącznik nr 4. Karta badawcza B

Data	Stan licznika	Ilość zużytego gazu	Zastosowane sposoby oszczędzania gazu
	Początek badań		

Źródła, w których należy szukać potrzebnych informacji:

- *Odkrywam mój świat – WODA*, NFOŚ, Warszawa 1994.
- *Odkrywam mój świat – ZIEMIA*, NFOŚ, Warszawa 1994.
- *Odkrywam mój świat – ENERGIA*, NFOŚ, Warszawa 1994.
- *Odkrywam mój świat – POWIETRZE*, NFOŚ, Warszawa 1994.
- Szewczyk J., *Współpraca szkoły z rodzicami w edukacji ekologicznej*, Dodatek do Aury, 3/93.

Czas trwania projektu – w całości oraz poszczególnych etapów:

Projekt jest realizowany w ciągu minimum 3 miesięcy.

- I etap – impreza ogólnoszkolna „Przedstawienie żywiołów”;
- II etap – badania w domach, realizacja projektów;
- III etap – podsumowanie wyników, wyprowadzenie wniosków, szacowanie oszczędności.

Rezultaty projektu, w tym proponowane sposoby prezentacji projektu i czas tej prezentacji:

- nabranie nawyków oszczędzania energii i wody i wytwarzania mniejszej ilości odpadów;
- oszczędzanie pieniędzy w domowych budżetach;
- prezentacja w postaci wspólnej sesji, na której poszczególne „żywioly” prezentują efekty realizacji swoich projektów;
- wyniki oszczędności są zaprezentowane w postaci wykresów;
- publicznie podany jest łączny wynik oszczędności we wszystkich gospodarstwach domowych;
- nauczyciele i rodzice prezentują w dowolnej formie, ile „zyskało” dzięki projektowi środowisko.

Kryteria oceny projektu. Głównym kryterium oceny projektów będzie:

- zdolność zaangażowania do współpracy rodziców;
- jakość, rozmiar i charakter inicjatyw rodzicielskich;
- systematyczność badań uczniowskich;
- efekty w postaci oszczędności w domowych budżetach;
- nabycie trwałych umiejętności i nawyków oszczędzania energii i wody oraz minimalizowania wytwarzania odpadów.

Ocena nastąpi po upływie dłuższego czasu na podstawie wyników ankiety przeprowadzanej wśród rodziców uczniów.

PROJEKT ZOSTAŁ WYRÓŻNIONY W OGÓLNOPOLSKIM KONKURSIE NA PROJEKTY EDUKACYJNE ORGANIZOWANYM PRZEZ MIESIĘCZNIK „AURA”, MINISTERSTWO ŚRODOWISKA I NFOŚ I GW – 2002²⁸.

²⁸ D. Kitowska (red.), *Projekt edukacyjny i inne formy uczenia się we współpracy*, Pracownia Wydawniczo-Edukacyjna K&K w Złotowie, 2002.

3. Scenariusz spotkania z rodzicami

Scenariusz spotkania z rodzicami uczniów klasy I

TEMAT: Sami możemy pomóc naszym dzieciom.

Przygotowanie zaproszenia i zawiadomienie rodziców o zebraniu przynajmniej na dwa tygodnie przed terminem:

Zaproszenie:

Serdecznie zapraszam Rodziców uczniów kl. I b na spotkanie z wychowawcą, które odbędzie się 8 listopada 2000 r. (środa). Oczekuję Państwa w sali nr 4 o godzinie 16.00.

Wspólnie spróbujemy rozwiązać najważniejsze problemy klasy. Liczę na Państwa pomoc i pomysły.

*Z poważaniem,
wychowawca klasy
Katarzyna Kwacz*

Przygotowanie merytoryczne:

1. analiza wytycznych dyrekcji według Księgi Zarządzeń;
2. kartki z opisowymi ocenami śródkresowymi;
3. przygotowanie ćwiczeń metodami:
 - mapa mentalna (mazaki, małe kartki, szary papier);
 - burza mózgów (bileciki z imionami bohaterów z różnych bajek, małe kartki, arkusz zbiorczy);
 - metoda „6, 3, 5” (6 rodzajów owoców, karty z tabelami);

- kula śniegowa (karteczki samoprzylepne z symbolami literowymi i liczbowymi, np. 1,1,A,A,2,2,B,B,3,3,C,C itd.);
- rybi szkielet (kolorowe karteczki);
- ustawienie krzeseł w kręgu, a stolików dla 4-osobowych zespołów;
- przygotowanie szklanek, kawy i herbaty;
- przygotowanie kart pracy, zeszytów i prac plastycznych na wystawce w galerii klasowej.

Przebieg spotkania:

1. Punktualne rozpoczęcie zebrania przywitaniem rodziców, wskazaniem szatni, zaproszeniem do kręgu i podpisaniem listy obecności.
2. Swobodna wypowiedź nauczycielki o tym, jak dzieci pomagały przygotować pracownię na przybycie rodziców. Wskazanie kilku pozytywnych sytuacji z ostatnich dni. Zachęcenie do późniejszego odwiedzenia galerii klasowej.

Wychowawczynie dziękują rodzicom za czas, który zechcą jej poświęcić.

ĆWICZENIE I – integrujące

Wszyscy siedzą w kręgu. Nauczycielka trzyma w ręku klasową maskotkę. Informuje rodziców, że posiadanie maskotki daje prawo głosu. Zaprasza do podzielenia się w kręgu wrażeniami z kontaktów ze szkołą i opiniami dzieci na temat szkoły i klasy. Najpierw swoimi wrażeniami dzieli się nauczyciel. Wychowawczynie może zachęcać rodziców do wypowiedzi, zadając taktowne pytania, ale nikogo nie zmusza. Każdemu dziękuję za zabranie głosu.

3. Ważne informacje i komunikaty.
 - relacja ze spotkania z panem policjantem – wychowawca;

- spostrzeżenia z pierwszej wycieczki poza teren szkoły (wyjście na cmentarz) – wychowawca;
- wnioski z zebrania trójek klasowych – przewodniczący rady klasy;
- omówienie zasad wewnątrzszkolnego i klasowego systemu oceniania – wychowawca;
- zapoznanie rodziców z najnowszymi zarządzeniami dyrekcji szkoły – wychowawca;
- rozdanie kartek z ocenami opisowymi (śródkresowe) – wychowawca;
- zapytania i uwagi odnośnie ocen, luźna dyskusja – rodzice.

Zaproszenie do wspólnego wypicia kawy lub herbaty.

4. Wyłonienie najważniejszych problemów w klasie.

ĆWICZENIE II – Mapa mentalna

Nauczycielka rozdaje każdemu z rodziców po trzy (można więcej) kolorowe karteczki. Prosi o napisanie na nich, jakie problemy wychowawcze i dydaktyczne nurtują ich lub ich dzieci, i które chcieliby dziś omówić, przedyskutować. Karteczki przyczepiają na szarym papierze w postaci mapy mentalnej, grupując je tematycznie według problemów. Spośród grup problemów rodzice wspólnie wyłaniają te, które wystąpiły najczęściej. Jeden problem dydaktyczny, drugi natury wychowawczej.

PROBLEM I. Dziecko niechętnie sięga po czytanke, nie lubi czytać na głos.

ĆWICZENIE III – Burza mózgów

Nauczycielka rozdaje bileciki z imionami lub postaciami bohaterów różnych bajek. Wyłania 4-osobowe zespoły w oparciu o zabawę kojarzenia postaci z jednej bajki. Np.

1) macocha	2) zła wróżka	3) Pinokio
Kopciuszek	śpiąca królewna	Dżepetto
królewicz	kucharz	świerszcz
zła siostra	król	lis
4) Kay	5) wilk	6) Alicja
Królowa śniegu	Czerwony Kapturek	Królowa Kier
Gerda	mama	Królik
Babcia Gerdy	Pan Gajowy	Flamingi

Tak wyłonione zespoły zajmują miejsca przy stolikach. Nauczyciel rozdaje małe kartki. Prosi, aby każda osoba w zespole zapisała, jakie widzi przyczyny tego, że dziecko nie chce głośno czytać. Następnie w zespołach toczy się dyskusja nad wypisanymi przyczynami problemu. Nauczyciel prosi, aby każdy zespół odczytał swoje kartki, a następnie przykleił je na szarym papierze, tworząc kolumnę. Jeśli przyczyny się powtarzają, kartki naklejamy jedna na drugą.

W tym momencie ćwiczenia każdy z rodziców może za pomocą kresek oddać 3 głosy na te stwierdzenia, z którymi się najbardziej utożsamia. Jedno z rodziców odczytuje przyczyny, które otrzymały najwięcej głosów. Na kartce zapisujemy problem w postaci hasła, umieszczamy go w centralnej części tablicy. Obrysowujemy go trójkątem. Z lewej strony trójkąta przyczepiamy wyłonione wcześniej

przyczyny tego problemu (np. trzy). Następnie zapraszamy rodziców do dyskusji w zespołach na temat możliwości rozwiązania tych problemów. Każdy zespół zapisuje na kartkach dwie propozycje i przyczepia je z prawej strony trójkąta. Jeżeli pomysły się powielają, kartki przyczepiamy jedna na drugiej.

PROBLEM II. Dlaczego w klasie często dochodzi do bójek i kłótni?

ĆWICZENIE IV – Technika „6, 3, 5”

Na spotkanie kupujemy 6 rodzajów owoców, np. 4 banany, 4 kiwi, 4 mandarynki, 4 pomarańcze, 4 jabłka, 4 gruszki (posłużą nam do podziału na grupy). Częstuujemy rodziców owocami, w ten sposób wyłoniemy 6 grup. Nauczycielka rozdaje grupom plansze do metody „6, 3, 5”. Każda grupa wpisuje swoje 3 pomysły. Na znak nauczyciela (po minucie) przekazuje kartkę kolejnej grupie. Ta też zapisuje swoje 3 pomysły, uważając, aby się nie powtórzyć. W ten sposób karty robią 5 rund i wracają do swoich grup. Każda grupa wybiera z karty i zaznacza 2 pomysły dla nich najistotniejsze. Zapisujemy je na tablicy.

W tym miejscu możemy metodą dyskusji wyłonić kilka sposobów, jak zaradzać takim sytuacjom.

Zapraszamy rodziców do konsumpcji owoców.

PROPOZYCJA NAUCZYCIELA: Gielda pomysłów – jak zorganizujemy klasowe andrzejki?

ĆWICZENIE V – Kula śniegowa

Nauczyciel rozdaje znaczki rodzicom (są to symbole literowe i cyfrowe występujące parami). Rodzice dobierają się parami np. 1 i 1, A i A, 2 i 2, B i B, 3 i 3, C i C, 4 i 4, D i D, 5 i 5, E i E, 6 i 6, F i F.

W parach zapisują na kartkach swoje pomysły odnośnie klasowych andrzejek. Na polecenie nauczyciela rodzice tworzą zespoły 4-osobowe, np.: 1,1,A,A, 2,2,B,B, 3,3,C,C, 4,4,D,D, 5,5,E,E, 6,6,F,F. W tych zespołach dyskutują i zapisują trzy najlepsze pomysły. Ostatni raz rodzice tworzą zespoły 8-osobowe, np.: 1,1,A,A,2,2,B,B,3,3,C,C,4,4,D,D,5,5,E,E,6,6,F,F. W tych grupach dyskutują i zapisują po trzy najlepsze propozycje. W ten sposób powstanie giełda pomysłów dotyczących andrzejek. W takich grupach rodzice ustalą i zapiszą plan, w którym znajdą się osoby odpowiedzialne, rekwizyty, poczęstunek, zabawy i wróżby.

5. Podziękowanie rodzicom za spotkanie.
6. Ewaluacja.

ĆWICZENIE VI. „Rybi szkielet”

Nauczycielka prosi o dokonanie oceny spotkania. Rozdaje karteczki, na których rodzice zapiszą, co im się podobało, co nie, co można było zrobić inaczej. Na tablicy narysowany jest „rybi szkielet”, do którego będą przypinać swoje kartki, grupując je problemowo.

7. Zaproszenie rodziców do zwiedzenia galerii klasowej.
8. Rozmowy indywidualne z rodzicami według potrzeb.

Wnioski wychowawcy z przeprowadzonego spotkania:

- Zaskoczenie rodziców taką formą spotkania.
- Skrępowanie niektórych osób i wręcz odczuwalna niechęć do dzielenia się swoimi wrażeniami w pierwszej części spotkania.
- Przełamanie bariery skrytości i małomówności przy wspólnej kawie.

- Wykazanie odwagi przez niektórych rodziców i przyznanie się do własnych błędów wychowawczych.
- Widoczny zapał i chęć współpracy dużej grupy osób.
- Pozytywna ocena spotkania przez większość rodziców.

Bibliografia

Pozycje książkowe

1. Brudnik E., Moszczyńska A., *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie: przewodnik po metodach aktywizujących*, Zakład Wydawniczy SFS, Kielce 2000.
2. Dryden G., Vos J., *Rewolucja w uczeniu*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2003.
3. Duszyńska G., *Drama w kształceniu zintegrowanym*, Wydawnictwo Korepetytor, Płock 2001.
4. Dziedzic A., *Drama a wychowanie*, Wydawnictwo CODN, Warszawa 2000.
5. Dziedzic A., Pichalska J., Świdorska E., *Drama na lekcjach języka polskiego*, WSiP, Warszawa 1992.
6. Gawrecki L., *Gry dydaktyczne w nauczaniu początkowym*, Wydawnictwo ODN, Kalisz 1987.
7. Gnitecka A., *Formy interaktywności we współczesnej edukacji*, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Wydział Studiów Edukacyjnych, Poznań 2006.
8. Filipiak E., Smolińska-Rębas H., *Od Celestyna Freineta do edukacji zintegrowanej: w poszukiwaniu modelu wczesnej edukacji, czyli o tym, jak organizować sytuacje edukacyjne wyzwalamy aktywność własną dziecka*, Wydawnictwo Uczelniane WSP, Bydgoszcz 2000.
9. Helm J.H., *Mali badacze: metoda projektu w edukacji elementarnej*, Wydawnictwo CODN, Polska Fundacja Dzieci i Młodzieży, Warszawa 2003.
10. Kitowska D. (red.), *Projekt edukacyjny i inne formy uczenia się we współpracy*, Pracownia Wydawniczo-Edukacyjna K&K, Piła 2003.
11. Królikowski J., *Projekt edukacyjny*, CODN, Warszawa 2000.
12. Kędracka E., *Aktywizować? Ależ to całkiem proste: wybrane metody i techniki aktywizacji uczniów*, Wydawnictwo CODN, Warszawa 1999.
13. Klus-Stańska D., *W nauczaniu początkowym inaczej*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 1999.
14. Kłosińska T., *Droga do twórczości: wdrażanie technik Celestyna Freineta*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2000.

15. Kozak-Czyżewska E. (red.), *Kompetencje kluczowe w edukacji wczesnoszkolnej*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2009.
16. Krauze-Sikorska H., Kuszak K., (red.), *Aktywna edukacja w przedszkolu i szkole: teoria i praktyka*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogiki i Administracji im. Mieszka I w Poznaniu, Poznań 2010.
17. Krzyżewska J., *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, cz. 1, AU OMEGA, Suwałki 1998.
18. Krzyżewska J., *Aktywizujące metody i techniki w edukacji*, cz. 2, AU OMEGA, Suwałki 2000.
19. Lis M., *Aktywizujące metody w nauczaniu*, Wydawnictwo ODN, Kalisz 2004.
20. Michalak R., *Aktywizowanie ucznia w edukacji wczesnoszkolnej*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2004.
21. Nehring A., Sawicka L., Szelałowska-Strzyga A., *Uczyć ciekawiej, to znaczy jak? Nauczanie zintegrowane – scenariusze zajęć metodami aktywizującymi*, Wydawnictwo Aksjomat, Toruń 2002.
22. Nowacki T., *Aktywizujące metody w kształceniu*, Wydawnictwo CODN PEZ, Warszawa 1999.
23. Sajdak A., *Edukacja kreatywna*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2008.
24. Szmidt K., Bonar J., *Żywioły: lekcje twórczości w nauczaniu zintegrowanym*, WSiP, Warszawa 1998.
25. Szeffler E., *Aktualne problemy edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, Wydawnictwo Akademii Bydgoskiej im. Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2001.
26. Strzelczak E., *Twórcze lekcje: scenariusze zajęć integralnych dla klas 3*, Oficyna Wydawnicza G&P, Poznań 2000.
27. Taraszkiewicz M., *Jak uczyć lepiej, czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, CODN, Warszawa 1999.
28. Way B., *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, WSiP, Warszawa 1995.
29. Wójcicka M., *Wybrane metody i techniki aktywizujące: zastosowanie w procesie nauczania i uczenia się matematyki*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2004.

Artykuły

1. Bobakowska L., *Aktywizujące metody nauczania w kształceniu zintegrowanym*, „Kwartalnik Edukacyjny” 2005, nr 1.
2. Bryła R., *Wybrane metody aktywizujące i ich zastosowanie w praktyce szkolnej*, „Edukacja” 2000, nr 3.
3. Czornik M., *Problemy uczniów rozwiązywane nową metodą aktywizującą „Story Line”*, „Nauczanie Początkowe” 2003/2004, nr 2.
4. Dąbrowska-Dudek M., Sławek U., *W Kolorandii, czyli uczymy się bawiąc. Scenariusz imprezy dla uczniów klas III (z wykorzystaniem metod aktywizujących)*, „Biblioteka w Szkole” 2000, nr 11.
5. Denek K., *Metody dydaktyczne a aktywność i kreatywność uczniów*, „Kwartalnik Edukacyjny” 2007, nr 1.
6. Frind M., Grodzka K., *Aktywizacja uczniów na zajęciach kształcenia zintegrowanego*, „Nauczyciel z Klasą” 2002, nr 1.
7. Jargiło J., *Zajęcia twórcze w nauczaniu zintegrowanym*, „Życie Szkoły” 2001, nr 9.
8. Klasieńska B., *Metoda projektów i jej zastosowanie w nauczaniu początkowym*, „Wychowanie na co dzień” 2002, nr 7/8.
9. Klasieńska B., *Z teorii i praktyki metody projektów*, „Nauczanie Początkowe” 2002/2003, nr 1.
10. Konicka M., *Propozycja scenariusza zajęć zintegrowanych z zastosowaniem metod aktywizujących dla klasy I*, „Wychowanie na co dzień” 2002, nr 7/8.
11. Korus B., *Dzieci zdolne są w każdej klasie – aktywizująca rola dialogu*, „Nauczanie Początkowe” 2009/2010, nr 3.
12. Łukaszewicz R., *Edukacja z wyobraźnią, czyli jak podróżować bez map*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1994.
13. Milczarek J., *Metody aktywizujące*, „Nowe w Szkole” 2000/2001, nr 8.
14. Olczak A., *Radość z nauki: o odkrywaniu własnych możliwości przez uczniów w toku twórczej edukacji*, „Edukacja” 2011, nr 1.
15. Piętowska J., *Zastosowanie metod aktywizujących na lekcji wf w klasach 1–3*, „Wychowanie Fizyczne i Zdrowotne” 2005, nr 2.
16. Piwko K., *Dlaczego powinniśmy stosować metody aktywizujące w pracy z dziećmi*, „Lider” 2008, nr 2.
17. Rosiak A., *Zastosowanie metod aktywizujących – przykłady własnej praktyki pedagogicznej*, „Nauczanie Początkowe” 2000/2001, nr 1.
18. Roszka E., *Aktywizacja ruchowa dzieci*, „Bliżej Przedszkola” 2011, nr 4.

19. Szajda E., *Wartość dramy jako metoda nauczania i wychowania oraz możliwości jej zastosowania w pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym* [w:] Szeffler E., *Aktualne problemy edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej*, Wydawnictwo Akademii Bydgoskiej, Bydgoszcz 2001.
20. Tatol K., *Metody aktywizujące w praktyce: nauczyciel jako twórca życia szkolnego*, „Głos Pedagogiczny” 2009, nr 9.
21. Węgrzyńska E., *Aktywizujące metody i techniki w mojej pracy z uczniami klas I–III*, „Nauczanie Początkowe” 2002/2003, nr 1.
22. Zbróg Z., *Konstruktywistyczna strategia aktywizowania uczniów*, „Nauczanie Początkowe” 2008/2009, nr 1.
23. Zientalska A., *Pedagogika zabawy i inne metody aktywizujące (scenariusz zajęć warsztatowych – propozycja metodyczna dla nauczycieli*, „Wszystko dla Szkoły” 2008, nr 3.