



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Barbara Lentowczyk

Blok tematyczny: Kto pracuje w szkole?

Scenariusz zajęć nr 3

I. Tytuł scenariusza: Nasz klasowy kodeks.

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne

III. Edukacje (3 wiodące): matematyczna, polonistyczna, społeczna

IV. Realizowany cel podstawy programowej:

- **Edukacja polonistyczna**
 - tworzy wypowiedzi w formie ustnej i pisemnej 1.3a
- **Edukacja matematyczna:**
 - dodaje i odejmuje liczby 7.4
- **Edukacja społeczna:**
 - zna prawa ucznia i jego obowiązki 5.5

V. Metody: metoda projektowania okazji edukacyjnych, objaśnienia i instrukcje

VI. Środki dydaktyczne

- **do doświadczenia:** szary papier, paski z zadaniami do gry, pionki, kostki do gry
- **inne:** książka do przeczytania, Statut szkoły

VII. Formy zajęć: zbiorowa, indywidualna

VIII. PRZEBIEG ZAJĘĆ

- **Część wprowadzająca – warunki wyjściowe.**
 - Wprowadzenie do tematu zajęć poprzez przeczytanie przygód Pippi w szkole.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **Zadanie otwarte.**
 - Jak oceniacie zachowanie Pippi w szkole?
- **Część warsztatowa.**
- „Burza mózgów” – prawa i obowiązki uczniów.
 - Wspólne układanie „Kodeksu klasowego”.
- **Doświadczenie (załącznik do scenariusza zajęć)**
- **Pytania/ zadania/ inne czynności utrwalające poznane wiadomości:**
 - Czy każdy może skonstruować grę planszową?
 - Czego powinien przestrzegać każdy uczestnik gry?
 - Czy każda gra musi mieć sprecyzowany tytuł?
- **Dodatkowe pytania/ zadania/ czynności dla:**
 - **ucznia zdolnego:**
 - Napisz ogłoszenie zachęcające koleżanki i kolegów do wzięcia udziału w turnieju gier planszowych organizowanym przez waszą klasę.
 - **ucznia ośmioletniego:**
 - Zaprojektuj szatę graficzną do ogłoszenia zachęcającego koleżanki i kolegów do wzięcia udziału w turnieju gier planszowych organizowanym przez waszą klasę.
 - **ucznia wymagającego pomocy:**
 - Oblicz, ile brakuje do 20. Wpisz liczby w okienka.

$$20 = 16 + \square$$

$$20 = 18 + \square$$

$$20 = 10 + \square$$

$$20 = 13 + \square$$

$$20 = 11 + \square$$

$$20 = 15 + \square$$



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **ucznia siedmioletniego:**
 - Zaprojektuj zaproszenie dla Pani Dyrektora do wzięcia udziału w turnieju gier planszowych.
- **Podsumowanie zajęć.**
 - Gry uczą wygrywania, ale też znacznie trudniejszej sztuki- przegrywania.
 - Dlatego zapraszam wszystkich do zagrania w naszą klasową grę, którą wspólnie stworzyliśmy.
 - Nauczyciel dzieli klasę na dwa zespoły i z każdego wybiera przedstawiciela, który reprezentuje swoją drużynę, rzuca kostką i przesuwają pionek. Natomiast pozostała część drużyny będzie kibicowała swojemu zawodnikowi i pomagała w udzielaniu odpowiedzi na pytania.

Załącznik do scenariusza nr 3

I. Temat doświadczenia: Nasza gra planszowa.

II. Zakres doświadczenia: Tworzenie gier.

III. Cel doświadczenia: Pokazanie dzieciom, że każdy może stworzyć grę planszową.

IV. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia: Sala lekcyjna.

V. Hipoteza doświadczenia: Czy każdy z nas może być autorem gry planszowej?

VI. Spodziewane obserwacje/wnioski ucznia:

Jak się postaramy, to możemy stworzyć grę planszową, która będzie jednym ze sposobów spędzania wolnego czasu. Gra musi mieć jasne reguły i być czytelna dla graczy.

VII. Opis przebiegu doświadczenia:

Nauczyciel przypina do tablicy duży arkusz szarego papieru i proponuje dzieciom skonstruowanie gry planszowej. Przypomina jakie zasady obowiązują przy powstaniu gry.





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Proponuje stworzenie wyścigów od startu do mety. Najpierw rysuje prostokąt – miejsce startu i miejsce gdzie staną zawodnicy. Potem wybrani uczniowie z szablonów kół rysują trasę wyścigu. Po kolejnych kołach będą przemieszczać się gracze. Kolejny uczeń rysuje miejsce, na którym będzie meta czyli koniec gry. Każde pole jest oznaczone cyfrą od – 0 do 12. Każda cyfra ma przyporządkowane pytanie, na które należy udzielić poprawnej odpowiedzi. Pola z cyframi – 6,8, 11 – oznaczone są kolorem czerwonym – oznaczają premię dla zawodnika w wysokości 2 dodatkowych punktów. Pola oznaczone kolorem zielonym to – 9 i 4 – gdy znajdziemy się na tych polach ,oprócz udzielenia odpowiedzi na pytanie, musimy wykonać 15 przysiadów. Plansza do gry jest gotowa. Każdy zespół otrzyma kostkę do gry. Kolejno rzuca kostką, odlicza pola na które trzeba stanąć. Nauczyciel odczytuje pytanie zgodne z numerem pola. Drużyna odpowiada. Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje 3punkty. Jeżeli gracz znajdzie się na polu czerwonym, dodatkowo otrzymuje 2 punkty. Wygrywa ta drużyna, która zbierze więcej punktów.

Pytania do poszczególnych pól:

1. Mogę nie chodzić do szkoły.
2. Mogę bezpłatnie korzystać z biblioteki szkolnej.
3. Mogę otrzymać pomoc w nauce od nauczycieli.
4. Mogę wychodzić ze szkoły w czasie trwania zajęć.
5. Mogę bić się z kolegami na przerwie.
6. Muszę szanować sprzęt szkolny.
7. Nie mogę mówić wychowawcy o przemocy na przerwach.
8. Mogę bezpłatnie korzystać z zajęć pozalekcyjnych
9. Muszę wyłączać telefon komórkowy w trakcie trwania zajęć.
10. Mogę codziennie spóźniać się na zajęcia.
11. Muszę zmieniać obuwie.
12. Mam obowiązek troszczyć się o ład i porządek w szkole.

VIII. Wniosek z doświadczenia:

Gry planszowe mają rozwinąć aktywność twórczą przy projektowaniu, konstruowaniu i rozgrywaniu własnych gier. Takie zajęcia mają na celu pomóc dziecku rozwinąć umiejętności



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

i zdolności matematyczno-intelektualne, pokonać nieśmiałość, wzmocnić wiarę w siebie, nauczyć przestrzegania reguł i zasad. Ogromną zaletą tych gier jest integracja w grupie i zacieśnianie więzów koleżeńskich. Uczą one zasad komunikacji międzyludzkich, zasad społecznych. Uczą wygrywania, ale też znacznie trudniejszej sztuki- przegrywania.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

