



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Maria Piotrowska

Blok tematyczny: Sprawiamy radość innym

Scenariusz nr 2

I. Tytuł scenariusza zajęć : Pomagamy sobie nawzajem.

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

III. Edukacje (3 wiodące):

- polonistyczna,
- etyczna,
- techniczna.

IV. Realizowane cele podstawy programowej:

- **Edukacja polonistyczna:**
 - Uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji - 1.1a,
 - tworzy wypowiedzi w formie ustnej i pisemnej- 1.3a
- **Edukacja etyczna:**
 - Stara się nieść pomoc potrzebującym – 11.2
- **Edukacja techniczna:**
 - Realizuje „drogę” powstania przedmiotów od pomysłu do wytworu – 9.2
 - Dbą o bezpieczeństwo własne i innych – 9.3

V. Metody:

- metoda projektowania okazji edukacyjnych,
- pogadanka,
- pokaz,





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- obserwacja.

VI. Środki dydaktyczne

- **do doświadczenia:** aluminiowa puszka, zużyta bateria, gumka recepturka, dowolna taśma, dwie wykałaczki, szydełko lub zakrzywiony drut
- **inne:** brystol, pisaki.

VII. Forma zajęć:

- grupowa,
- zespołowa,
- praca indywidualna.

VIII. Przebieg zajęć:

- **Część wprowadzająca – warunki wyjściowe.**
 - *Stoi już choinka, gałązki pachnące
Łańcuchy i bombki złotem migoczące
Świecą się światełka różnokolorowe,
Czy w paczkach prezenty są dla wszystkich nowe?*

*Gdy pełne radości paczki otworzymy
Też o biednych dzieciach zaraz pomyślimy
I każde z nas powie: mam zabawek wiele
Z dzieckiem, co nic nie ma – chętnie się podzielę.*

Wiersz pt. „Dobre serduszko”- wypowiedzi uczniów na temat dzielenia się z innymi.

- **Zadanie otwarte**
 - Dlaczego warto dzielić się z innymi, w jaki sposób warto pomagać? - burza mózgów.
- **Część warsztatowa-**
 - Scenki w grupach, przedstawiające sytuacje udzielania pomocy drugiemu człowiekowi, wykonywanie różnych czynności. Nauczyciel podaje dzieciom do losowania karteczki z tytułem scenki, którą każda grupa ma za zadanie odegrać.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Pozostali uczniowie mają jako zadanie odgadnąć jej treść (mycie naczyń, zamiatanie, wyrzucanie śmieci, spacer z psem).

- Nauczyciel pyta uczniów o ich emocje, wrażenia, które odczuwali w trakcie przedstawiania scenki. - Jak się czuliście kiedy udzielaliście pomocy? - Czy pomoc innym sprawiła wam radość i zadowolenie?
- Co mnie sprawia radość ? (zabawa w grupach) Na podłodze, w różnych miejscach sali, rozłożone są duże arkusze papieru. Zgodnie z podziałem na grupy, teraz skupiają się wokół arkuszy. Piszą to, co sprawia im radość, przy czym po napisaniu jednej przyczyny radości, przesuwają się na miejsce koleżanki lub kolegi. Zadanie trwa dotąd, aż wszyscy wrócą do swoich początkowych miejsc przy kartonie. Następnie wszyscy chodzą i czytają wypowiedzi kolegów i koleżanek. Sprawdzają, czy innym to samo sprawia radość, co im.
- **Doświadczenie – załącznik do scenariusza zajęć.**
- **Pytania/zadania/ inne czynności utrwalające poznane wiadomości:**
 - Nauczyciel zadaje pytania. Uczniowie udzielają odpowiedzi. - Co by było, gdyby wszyscy ludzie byli smutni?, potrzebowali pomocy? - Co by było, gdyby każdy kto potrzebuje pomocy, nie mógł na nią liczyć?
- **Pytania/ zadania/ inne czynności dla ucznia:**
 - **zdolnego:** W jaki sposób można pomagać?
 - **wymagającego pomocy:** Rysuje ilustrację do wiersza „Dobre serduszek”
 - **dziewięcioletniego:** Co to znaczy pomoc koleżeńska?
 - **ośmioletniego:** Układa rymy do wyrazów: radość, pomagam.
- **Podsumowanie zajęć:** Zabawa z klasą w dobieranie rymów - wyrazy związane z humorem, śmiechem. Jedno dziecko podaje wyraz i wszyscy szukają do niego rymu. Kilka przykładów można zapisać na tablicy pod tytułem „Bank rymów” (np.: śmiech - nie grzech; wesoły - do szkoły).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik do scenariusza nr 2

I. Temat doświadczenia: Powracająca puszka.

II. Zakres doświadczenia: Zabawka.

III. Cel doświadczenia: Wykonanie zabawki z puszki.

IV. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia: Klasa.

V. Hipoteza doświadczenia: Jak zrobić zabawkę z puszki?

VI. Spodziewane obserwacje/wnioski uczniów: Trzeba odpowiednio zmontować elementy. Aby zabawka wróciła, należy właściwie dobrać gumkę. Po zatrzymaniu puszki, gumka rozkręca się, obracając baterią, co powoduje ponowny jej obrót.

VII. Opis przebiegu doświadczenia:

Przygotuj niezbędne elementy.

Zrób otwór w puszcze (gwoździem, śrubokrętem) – z pomocą osoby dorosłej.

Gumkę przyklej do baterii taśmą.

Włóż baterię do puszki przeciągając szydełkiem gumkę przez otwory w puszcze.

Zabezpiecz wykałaczkami końce gumki przeciągnięte przez otwory puszki.

Potocz puszkę przed siebie, powinna wrócić. Jeśli nie - dobierz odpowiednią długość i grubość gumki.

VIII. Wniosek z przeprowadzonego doświadczenia:

Na skutek ruchu puszki, gumka obciążona baterią ulega skręceniu. Po zatrzymaniu, gumka rozkręca się, obracając baterią, co zgodnie z zasadą zachowania momentu pędu powoduje, że puszka obraca się w przeciwną stronę.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

