

Scenariusz zajęć nr 30

**Temat: Szkoła naszym drugim domem – potrafię być tolerancyjny.**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- odpowiada na pytania na podstawie wysłuchanego tekstu,
- odejmuje i dodaje liczby w zakresie 50,
- wskazuje cztery różnice na obrazkach przedstawiających oznaczenia miejsca dla osób niepełnosprawnych.

Środki dydaktyczne:

- animacje komputerowe: „List od rówieśnika”, „Figury geometryczne”,
- karta pracy nr 1 (drzewo zalet i wad),
- 2 zdjęcia różniące się kilkoma szczegółami, przedstawiające oznaczenie miejsca dla osób niepełnosprawnych,
- karta pracy nr 2 (gra w Bingo).

Metody i techniki: burza mózgów, ćwiczenia praktyczne.

Formy:

- zbiorowa,
- praca w parach,
- indywidualna.

**Przebieg zajęć:**

Etap wstępny

Animacja komputerowa „List od rówieśnika”. Koperta się otwiera i wysuwa się z niej kartka.

Po rozłożeniu okazuje się, że jest to list. Treść czyta nauczyciel.

1



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Wrocław, 12 października 2008 r.

Cześć!

Jestem Waszym kolegą, mam na imię Jacek. Chodzę do drugiej klasy. Jestem niezbyt wysoki, mam jasne włosy i niebieskie oczy. Od innych dzieci różnię się tym, że nie mam prawej dłoni, taki się urodziłem. Nie bardzo mi to przeszkadza, bo wszystko robię lewą ręką.

Interesują mnie podróże. Zbieram pocztówki z różnych miejsc w Polsce i na świecie oraz znaczki pocztowe. Koledzy z klasy często przynoszą mi znaczki do mojej kolekcji. Marzę o dalekich wyprawach, które mógłbym opisywać później w książkach.

Po lekcjach spotykam się z moimi szkolnymi kolegami na podwórku. Gramy w piłkę lub bawimy się w chowanego. Pomagamy też sobie w nauce. Moim najlepszym kolegą jest Andrzej, który zbiera modele samochodów.

Nasza Pani mówi, że każdy ma wady i zalety. Wady powinniśmy zwalczać, a zalety pielęgnować.

Lubię całą moją klasę. Koledzy nadali mi śmieszne przydomki, ale nie sprawia mi ono przykrości. Jest mi przykro, gdy ktoś traktuje mnie inaczej, przygląda mi się długo. Jestem taki sam jak inni chłopcy.

Wasz kolega - Jacek

### Etap realizacji

#### Zadanie 1

Uczniowie dobierają się w pary. Na podstawie wysłuchanego listu ustalają odpowiedzi na pytania: Kto jest nadawcą listu? Jak wygląda autor listu? Jakich ma zainteresowania? Co można powiedzieć o kolegach Jacka? Co dla nich oznacza słowo tolerancja. Zapisuje pomysły uczniów na tablicy.

#### Zadanie 2



Faza 1: Uczniowie zapisują w zeszycie w układzie pionowym wyraz „szkoła”. Do każdej litery dopisują swoją cechę lub czynność, którą lubią wykonywać. Chętni uczniowie wykonują autoprezentację na forum klasy.

Faza 2: Uczniowie odliczają do pięciu i dzielą się na grupy. Nauczyciel rozdaje każdej grupie kartki, na których widnieją napisy: uprzejmość, punktualność, złośliwość, upór, lenistwo, pracowitość. Uczniowie dzielą wymienione cechy charakteru na dwie grupy: wady i zalety.

### Zadanie 3

Faza 1: Uczniowie zapisują cechy charakteru z poprzedniego zadania w zeszycie i obok piszą, jaka jest osoba, która posiada określoną cechę: uprzejmość – uprzejma, punktualność – punktualna, złośliwość – złośliwa, upór – uparta, lenistwo – leniwa, pracowitość – pracowita.

Faza 2: Karta pracy nr 1. Uczniowie wypisują na drzewie swoje zalety i wady. Proponują kolory, którymi przedstawiliby zalety i wady. Kolorują obie części drzewa zgodnie ze swoim pomysłem.

### Zadanie 4

Uczniowie rozwiązują zadanie: *Maciek to dobry kolega. Ma wiele zalet. Jedną z nich jest umiejętność dzielenia się z innymi. Maciek miał 42 cukierki. 17 cukierków dał kolegom i koleżankom. Ile cukierków mu zostało?*

### Zadanie 5

Animacja komputerowa „Figury geometryczne”. Na animacji pojawiają się na zmianę następujące figury geometryczne: koło, kwadrat, prostokąt, trójkąt. Uczniowie liczą, ile razy pojawiło się koło. Nauczyciel może ponownie odtworzyć animację, aby uczniowie za każdym razem liczyli inne figury geometryczne.

### Zadanie 6

Nauczyciel wyświetla na dostępnym sprzęcie multimedialnym dwa oznaczenia miejsca dla osób niepełnosprawnych. Znaki różnią się czterema szczegółami. Uczniowie wyszukują różnice. Nauczyciel pyta uczniów, gdzie można spotkać taki znak i co może oznaczać.



## Zadanie 7

Karta pracy nr 2 – gra w Bingo. Uczniowie dobierają się w pary. Każdy na swojej karcie koloruje cztery pola tworzące statek. Uczniowie na zmianę podają współrzędne na takiej samej zasadzie jak przy grze w statki, np. A1, B3, C2. Wygrywa ten, kto szybciej zatopi statek przeciwnika. Liczą się tylko prawidłowe wyniki działań. Przykładowo: uczeń 1 wybiera pole B2. Podaje wynik działania. Uczeń 2 sprawdza, czy wynik jest poprawny. Jeśli tak, to daje przeciwnikowi informację, czy pole B2 jest „trafione” (jeśli jest fragmentem jego statku), czy to „pudło”. Jeśli natomiast uczeń 1 poda nieprawidłowy wynik, uczeń 2 informuje o tym hasłem „zły wynik, powinno być...” i nie określa charakteru pola. Gdy przeciwnik trafia ostatni element statku, należy powiedzieć „trafiony zatopiony”.

### Etap końcowy

Chętni uczniowie kończą następujące zdania: Dzisiaj dowiedziałem się..., Zaskoczyło mnie..., Odkryłem, że..., Zdziwiło mnie to, że... Nauczyciel pyta uczniów, czy któreś zadanie sprawiło im trudności. Dziękuje uczniom za aktywność na zajęciach.

### Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 5 dodaje w pamięci wszystkie figury.

