



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Zabawa z wykorzystaniem treningu interpersonalnego i metapoznania „Atrybuty”

1. Odbiorcy: uczniowie klasy I

2. Cele ćwiczenia

- Rozwinięcie koncentracji uwagi
- Zintegrowanie klasy jako zespołu

3. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji ćwiczenia: przedmioty stanowiące wyposażenie sali, które można wziąć w ręce.

4. Przebieg ćwiczenia:

Uczniowie wybierają dowolny przedmiot znajdujący się w sali i siadają wraz z nim na środku klasy. Następnie każdy uczeń wypowiada zdanie: „Mam na imię ... i wybrałem sobie (wymienia nazwę wybranego przedmiotu)”. Uczniowie starają się zapamiętać przynależność przedmiotu do osoby. Jeden z uczniów wstaje i odwraca się do zgromadzonych, a oni w tym czasie kładą swój przedmiot w samym środku kręgu. Zadaniem ucznia jest wręczenie przedmiotów właściwym osobom.

5. Cel edukacyjny z podstawy programowej:

- Współpraca z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych
- Przygotowanie do uczenia się (trening koncentracji uwagi i pamięci roboczej).

6. Obszar podstawy programowej: edukacja społeczna, edukacja polonistyczna

7. Zakres modyfikacji:

W przypadku uczniów młodszych lub z trudnościami w koncentracji uwagi, zaleca się wykonywanie ćwiczenia w parze, tzn. dwoje dzieci przyporządkowuje przedmioty do uczniów.