



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 24/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	<i>Klasa pełna uśmiechu</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja polonistyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie umiejętności współpracy w grupie - integracja zespołu klasowego. Operacyjne: Uczeń - rozumie zasady gry, - kontroluje swoje emocje, - wyraża swoje emocje i uczucia poprzez odpowiednia mimikę i gesty, - rozumie emocje i uczucia innych osób, - wyraża emocje w dowolnej technice plastycznej.
Metody pracy	Podawcze (pogadanka, opis), aktywizujące (trening twórczości), praktyczne (ćwiczenia)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa
Środki dydaktyczne	Blok rysunkowy, farby, kredki, pastele
Czas trwania	2 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wstępna

Nauczyciel zwraca się do uczniów:

- Wyobraźcie sobie, że właśnie przeżywacie najszczęśliwszą chwilę w waszym życiu. Pokażcie, jak się cieszyć.

Uczniowie przez minutę w dowolny sposób pokazują swoją radość i euforię.

Faza właściwa

1. Kiedy się cieszymy? Uczniowie zastanawiają się przez chwilę, w jakich sytuacjach ludzie cieszą się (na podstawie ich ogólnych obserwacji). Kolejno wymieniają te sytuacje, a następnie określają, czy oni także przeżywają radość w tych samych momentach.

2. Tunel radości. Uczniowie dzielą się na dwie grupy. Jedna grupa pełni funkcję kłownów, których zadaniem jest rozśmieszenie dzieci należących do drugiej grupy – smutasów. Kłowni tworzą tunel, przez który z bardzo smutną miną muszą przejść członkowie przeciwnego zespołu. Potem następuje zamiana ról. Wygrywa drużyna, której wszyscy zawodnicy zachowali stosowny wyraz twarzy (bez najmniejszych oznak uśmiechu).

KOMENTARZ:

Ćwiczenie rozwija kreatywność, ponieważ kłowni muszą wymyśleć, w jaki sposób rozśmieszyć drużynę przeciwną.

3. Uczuciowe malowanie. Zadaniem uczniów jest wykonanie wspólnej pracy plastycznej „Katalog uczuć”. Na początku wymieniają różne uczucia, jakie znają, a następnie każda osoba wybiera sobie jedno z wymienionych i stara się wyrazić je na papierze. Na koniec uczniowie ustawiają prace obok siebie i po obejrzeniu wszystkich, ustawiają się przy tej, która przedstawia uczucie najczęściej towarzyszące im na co dzień.

4. Uśmiech*. Dzieci siedzą w kręgu. Jedno z nich jest właścicielem uśmiechu. Podczas gdy pozostali uczniowie zachowują obojętny wyraz twarzy, ono stara się jak najwyraźniej pokazać swoją radość. Następnie przekazuje swój uśmiech innej osobie (w tym celu zasłania twarz dłonią, „ściąga” uśmiech z ust i „rzuca” go w stronę wybranej osoby) i natychmiast poważnieje.

5. Śmieszna historia. Zadaniem uczniów jest dokończenie opowiadania w taki sposób, aby stało się ono zabawne, śmieszne lub nawet dowcipne. Każdy uczeń zgłasza swoją własną propozycję:

Zajaczek biegł na przyjęcie do wiewiórki z przepięknie zapakowanym prezentem...



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Faza końcowa

Uczniowie uczą się na pamięć wiersza i obiecują, że będą go sobie powtarzać, kiedy podczas zajęć poczują smutek:

Uśmiechem można zdziałać wiele,

Osiągniesz swoje cele.

Głowa wysoko do góry!

Uśmiechem zburzysz najgrubsze mury!

* Zabawa „Uśmiech” zaczerpnięta jest z „Owocnej edukacji. Wspomaganie rozwoju mowy i emocji”, wydawca: Grupa Edukacyjna S.A.