



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 79/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	<i>Co już wiemy?</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja polonistyczna - edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - utrwalenie wiedzy i umiejętności opanowanych w I klasie, - kształtowanie umiejętności oceny własnych kompetencji (rozwój samowiedzy). Operacyjne: Uczeń - wymienia czynności, które opanował w I klasie, - uczestniczy w grze, zadając pytania i odpowiadając na pytania innych osób, - rozumie zasady gry i przestrzega ich, - wybiera najciekawsze zajęcia, które odbyły się w I klasie i uzasadnia swój wybór, - opisuje swoje wymarzone zajęcia, - podaje zalety chodzenia do szkoły.
Metody pracy	Podające (opis, pogadanka), aktywizujące (gra dydaktyczna), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, w parach
Środki dydaktyczne	papier pakowny, mazaki
Czas trwania	3 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Uczniowie siedzą w kręgu. Wymieniają kolejno umiejętności, które opanowali w pierwszej klasie.

KOMENTARZ:

W ramach wstępu do zajęć uczniowie mogą również nauczyć się krótkiego wierszyka:

Więcej umiem, więcej wiem,

Nowe informacje garściami jem.

Pierwsza klasa – wiedza nasza!



Nikt nam nie zabierze jej,

Niech żyje szkoła, hej!

FAZA WŁAŚCIWA:

1. Gra dydaktyczna - PAJĄK

Uczniowie z pomocą nauczyciela łączą kilka ławek i siadają wokół nich. Nauczyciel rozkłada papier pakowny i na samym jego środku maluje dużą czarną kropkę. To centrum pajęczyny, od którego każdy uczeń prowadzi (w swoim kierunku) własną „pajęczą linię”. Na linii tej uczniowie zaznaczają mazakami 20 kropek, co piątą kropkę należy zaznaczyć dodatkowo krzyżykiem. Uczniowie kolejno rzucają kostką i przesuwają swój pionek (np. w formie guzika) o wyrzuconą liczbę oczek. Zatrzymanie się na polu z krzyżykiem oznacza konieczność odpowiedzi na pytanie zadane przez sąsiada z lewej lub z prawej strony. Pytania powinny dotyczyć materiału poznanego przez uczniów w pierwszej klasy. Mogą również dotyczyć dodatkowych wiadomości, które są np. w obszarze zainteresowania konkretnej osoby. Wygrywa uczeń, który jako pierwszy dotrze do centrum pajęczyny. Gra toczy się do momentu dotarcia do centrum pajęczyny przynajmniej 5 osób.

KOMENTARZ:

W przypadku dużej liczby dzieci w klasie, zaleca się przeprowadzenie gry między parami (pary wspólnie zadają pytania i odpowiadają na nie).

2. Ranking najciekawszych zajęć

Nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie sobie zajęć, które według nich były najciekawsze i najmocniej utkwiły w ich pamięci. Uczniowie zgłaszają swoje propozycje wraz z uzasadnieniem. Najczęściej pojawiające się odpowiedzi zapisywane są na tablicy. Przeprowadzane jest głosowanie: każdy uczeń może oddać tylko jeden głos na wybrane zajęcia z zapisanych na tablicy.

3. Wymarzone zajęcia

Uczniowie w zespołach kilkusobowych opracowują przebieg wymarzonych zajęć. Wskazują ich temat oraz opis tego, co się podczas tych zajęć wydarzy. Prezentują efekty swojej pracy na forum.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



KOMENTARZ:

Ćwiczenie to jest dobrym narzędziem ewaluacji pracy nauczyciela. Jeśli uczniowie faktycznie zaangażują się w jego wykonanie, informacje uzyskane od nich mogą stanowić cenne inspiracje do pracy w następnym roku.

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie siedzą w kręgu. Podają kolejno jak najwięcej zalet szkoły. Pytanie pomocnicze nauczyciela:

- *Dlaczego warto chodzić do szkoły? Co szkoła Wam daje?*