

## Tytuł zadania: POCZĄTEK ROKU I

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

02:40:00

### Streszczenie:

Dzieci mają okazję poznać się nawzajem, zintegrować ze sobą oraz przyswoić zasady współpracy w warunkach szkolnych.

### Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie rówieśniczej;
- wzajemne poznanie się uczniów i uczennic;
- zintegrowanie klasy.

### Potrzebne materiały:

- duży brystol;
- kolorowe farby;
- ręczniki papierowe;
- stare gazety lub folia;
- fartuszki dla dzieci lub t-shirty "do ubrudzenia";
- pędzle;
- identyfikatory dla dzieci.

### Przebieg:

1. N. wita dzieci w szkole, opowiada o tym, jakie wyzwania będą czekały na nich w pierwszej klasie. (5 min)
2. N. prosi dzieci o stanięcie w kręgu. Każde dziecko ma za zadanie powiedzieć głośno swoje

imię oraz pokazać wybrany przez siebie gest, np. klaskanie w ręce, podskok. N. na początku ćwiczenia pokazuje dzieciom, na czym ono polega, wymawiając swoje imię i wykonując gest. Każde dziecko powtarza imię i gest osoby będącej przed nią. N. może zrobić ćwiczenie parę razy - w każdej rundzie dzieci zmieniają swoje miejsca w kręgu. N. w miarę potrzeb wspiera dzieci w wykonaniu ćwiczenia. (20 min)

3. N. mówi dzieciom hasło przedmiotowe "szkoła" związane z początkiem nauki szkolnej i zapisuje je na tablicy (2 min)

4. N. prosi dzieci, żeby zastanowiły się czego chciałyby się dowiedzieć na temat szkoły i zgłosiły swoje pytania. Zaznacza przy tym krótko, jakie są zasady "burzy pytań" (2 min);

5. N. zapisuje wszystkie pytania dzieci na tablicy. Zachęca wszystkich uczniów i uczennice do udziału w zadaniu. N. może też dopisać własne pytania. Na koniec N. czyta wszystkie pytania wymyślone przez uczniów i uczennice na głos (13 min);

6. N. tłumaczy dzieciom, jakie zasady organizacyjne obowiązują w szkole (te, które są narzucone zewnątrz). Uczniowie i uczennice zadają N. pytania. (25 min)

7. N. zaprasza dzieci do poznania szkoły. Jest to ich pierwsza wspólna magiczna podróż po szkole i poznawanie tajemniczych miejsc. N. wprowadza dzieci w atmosferę zaczarowanej podróży poprzez odpowiednie opowiadanie o spacerze. Następnie uczniowie i uczennice wspólnie z N. zwiedzają szkołę, poznają gdzie jest świetlica, stołówka, sekretariat itp.

8. Przed wyruszeniem N. sprawdza, czy dzieci znają zasady dobrego wychowania, np. „mówimy dzień dobry każdemu napotkanemu pracownikowi szkoły, którego widzimy pierwszy raz w danym dniu”, „witamy się z kolegami”, „pukamy do pokoju nauczycielskiego” (30 min);

9. Po powrocie do klasy, N. prosi dzieci, aby podeszły do farb i wybrały kolor, który im się najbardziej podoba. Uczniowie i uczennice mogą powiedzieć N. o kolorze, którego nie ma w dostępnych farbach. N. w miarę możliwości tworzy określony kolor poprzez mieszanie farb ze sobą. (13 min)

10. N. rozkłada duży brystol na środku klasy (na podłodze lub na dużym stole). Na środku zapisuje nazwę klasy, np. Klasa 1B oraz tłumaczy dzieciom, co robi. Następnie uczniowie i uczennice malują wybraną farbą swoją dłoń i odbijają dookoła napisu z nazwą klasy. Dzieci wycierają ręce w papierowe ręczniki, a następnie idą wspólnie z N. dokładnie je umyć do łazienki. (25 min)

11. Dzieci stają/ siadają przy swoich odcisniętych dłoniach i N. wpisuje obok lub na każdej dłoni imię dziecka, do którego należy odcisk. N. może poprosić uczniów i uczennice, aby na początku nie mówili swojego imienia, tylko żeby reszta dzieci podpowiedziała, jak dana osoba ma na imię. Pomoże to dzieciom w zapamiętaniu swoich imion nawzajem. Jeśli któreś dziecko umie i ma ochotę może samo wpisać swoje imię obok odcisku dłoni. Dzieci opowiadają dlaczego wybrały dany kolor na swój odcisk, N. może zapytać ucznia lub uczennicę z czym ten kolor

mu/jej się kojarzy. (25 min)

12. N. wspólnie z dziećmi wiesza brystol w widocznym miejscu w klasie. Wszyscy dziękują sobie za wspólne wykonanie plakatu swojej klasy. (5 min)

**Możliwe kontynuacje:**

- kolejnym zadaniem sugerowanym jako kontynuacja jest zadanie "Czyje to stopy?";
- w drugim tygodniu szkoły kontynuacją może być zadanie "Album klasowy".

**Warianty:**

- "Burzę pytań" N. może nagrać na dyktafonie lub sfilmować, a na koniec roku dzieci mogą do tego wrócić - przypomnieć sobie pierwszy dzień szkoły i zastanowić się, czy poznali odpowiedzi na swoje pytania.

**Klasy:**

Klasa I

**Zakresy przedmiotowe:**

Psychologia

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

**Metody:**

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

**Techniki:**

Burza pytań

**Tryby pracy:**

Cała klasa

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Kinestetyczna  
Wizualna i przestrzenna  
Interpersonalna

**Tagi:**

początek roku szkolnego, grupowe, rysowanie, kreatywne, współpraca

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Pol-I.2.2 : dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)

Int-Społ-I.1.1 : dziecko zna reguły współżycia w środowisku rówieśniczym

Int-Plast-I.1.3 : dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura

Int-Pol-I.2.4 : podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania

Int-Pol-I.2.1 : dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy

Int-Pol-I.1.1 : dziecko potrafi słuchać aktywnie

Int-Pol-I.1.3 : dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby

Int-Plast-I.1.1 : dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie

**Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:**

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.3.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych

Int-Psych-I-III.3.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.3.1(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii

## Tytuł zadania: GRA W POTWORY I BOHATERÓW (KLASA I)

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

01:25:00

### Streszczenie:

Gra ma na celu utrwalenie umiejętności dodawania oraz odejmowania liczb w zakresie do 10.

### Cele:

- pokazanie uczniom i uczennicom, że same mogą tworzyć materiały do nauki i zabawy;
- utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania;
- oswojenie uczniów i uczennic z sytuacją wygranej i przegranej.

### Potrzebne materiały:

- przybory do malowania lub rysowania;
- nożyczki;
- wydrukowane karty z pliku Gra w potwory i bohaterów – pomoce.pdf.

### Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste szablony kart i informuje, że dzieci będą mogły stworzyć własną grę. Wyjaśnia, że na otrzymanych arkuszach, mogą narysować wymyślone przez siebie potwory i bohaterów oraz określić ich cechy, zwane statystykami. Jedna karta to miejsce na rysunek jednego potwora lub bohatera. Każde dziecko ma stworzyć 4 - 6 kart (10 minut);
2. Dzieci (po wycięciu kart) rysują, a następnie według własnego uznania przypisują statystyki potworom i bohaterom, wpisując je w wolne miejsce na karcie. Suma statystyk każdego potwora lub bohatera jest stała i wynosi 10. (40 minut);

3. Sprawdzenie poprawności statystyk - dzieci wymieniają się swoimi taliami i sprawdzają poprawność swoich statystyk; N. może pomagać. (10 minut)
4. N. demonstruje na przykładowych kartach opisane poniżej zasady rozgrywki. Dzieci dobierają się w pary i zaczynają grę przy użyciu samodzielnie stworzonej talii. Jeżeli jedno dziecko ma więcej kart, wybiera z nich tyle ile posiada przeciwnik (liczba kart musi być taka sama). Zasady gry są podobne do „wojny” – obie strony losują pierwszą kartę ze stosu. Jedno dziecko (na razie bez pokazywania drugiemu dziecku), po obejrzeniu swojej karty deklaruje, przy użyciu której ze statystyk odbędzie się walka. Zawodnicy pokazują swoje karty. Wyższa statystyka wygrywa. Zwycięzca oblicza liczbę zdobytych punktów, odejmując niższą wartość od wyższej (zapisuje działanie oraz wynik w zeszyte lub na osobnej kartce). Wykorzystane karty odkłada się na bok. W drugiej turze, drugie dziecko wybiera statystykę, która mu bardziej odpowiada. Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie karty zostały użyte do walki oraz odłożone na bok. Uczniowie i uczennice podliczają zdobytą przez siebie liczbę punktów – osoba z wyższym wynikiem wygrywa (25 minut)
5. Omówienie ćwiczenia - N. omawia z dziećmi zadanie (całą klasą); przykładowe tematy do poruszenia: radzenie sobie z przegraną, z emocjami, które jej towarzyszą, odnoszenie zwycięstw.

**Warianty:**

- dzieci mogą same stworzyć wzory kart, zamiast tych znajdujących się w pomocach do zadania;
- dzieci mogą rozegrać klasowy turniej gry w potwory i bohaterów;
- przy powtórzeniu, dzieci mogą stworzyć nowe karty oraz poprawić te, które wcześniej zrobiły. W ten sposób budują swoją własną, wyjątkową talię.

**Klasy:**

Klasa I

**Zakresy przedmiotowe:**

Plastyka

Matematyka

**Metody:**

## Gry i zabawy dydaktyczne

### Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

### Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

### Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-I.2.2 : dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne

Int-Mat-I.8.3 : dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10

Int-Mat-I.8.2 : dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci

### Lista załączników:

gra w potwory i bohaterów - pomoce.pdf

## Tytuł zadania: ŚCIANA NASZYCH PYTAŃ (I ODPOWIEDZI)

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

01:15:00

### Streszczenie:

Dzieci tworzą wspólnie z N. "ścianę pytań", a następnie wymyślają pytania, na które chciałyby poznać odpowiedzi.

### Cele:

- rozwinięcie zainteresowania uczniów i uczennic procesem zdobywania wiedzy;
- rozwinięcie ciekawości uczniów i uczennic oraz umiejętności krytycznego myślenia;
- integracja grupy klasowej;
- poznanie kwestii, które interesują uczniów i uczennice;
- rozwinięcie umiejętności formułowania pytań.

### Potrzebne materiały:

- kilka dużych arkuszy szarego papieru pakowego;
- farby;
- gąbki;
- kartki typu "post it".

### Przebieg:

1. N. pyta dzieci, czy mają jakieś pytania i wątpliwości, na które chciałyby uzyskać odpowiedzi. Prosi kilkoro o podzielenie się swoimi pytaniami ze wszystkimi. Następnie informuje, że wszyscy wspólnie stworzą "Ścianę pytań", na której każdy będzie mógł przypiąć swoje pytanie i wątpliwość. Na te pytania i wątpliwości będzie N. mógł odpowiedzieć, będą mogły też same dzieci poszukać odpowiedzi. N. informuje dzieci, w jaki sposób będą tworzyć ścianę (7 minut);



2. N. dzieli dzieci na grupy (4-5 osobowe). Następnie każda grupa będzie pracowała nad swoją "ścianą". Za pomocą gąbek zamoczonych w farbie, dzieci będą malowały cegły, odciskając gąbką papier i układają je według typowego wzoru dla murków czy ścian domów (N. może narysować dzieciom, w jaki sposób ułożone są cegły, choć warto wcześniej spytać dzieci - być może będą mogły same wyjaśnić). Dzieci mogą wybrać takie kolory, jakie tylko chcą dla swojej ściany. Co więcej, mogą dodać różne elementy i rysunki według własnego pomysłu (30 minut);
3. "Ściany" zostają powieszono w miejscach wybranych przez dzieci. Następnie każde dziecko dostaje po 2-3 kartki typu "post it" (5 minut);
4. N. prosi dzieci o zastanowienie się, jakie ostatnio pytania i wątpliwości mają. Czy chciałyby się dowiedzieć czegoś nowego? A może nie zrozumiały czegoś z ostatnich lekcji? Może jest jakieś niezwykle pytanie, które im chodzi po głowie? N. zwraca dzieciom uwagę, że nie ma złych pytań, że jeżeli czegoś nie wiedzą lub nie rozumieją, mogą zawsze o to zapytać. Dodatkowo dobrze, aby dzieci podpisywały swoje pytania - wówczas, kiedy ktoś znajdzie na nie odpowiedź, może bezpośrednio zwrócić się do tej osoby.
  - dzieci zapisują po jednym pytaniu na jednej kartce. Jeśli mają więcej pytań, mogą poprosić N. o dodatkowe kartki (12 minut);
5. Na koniec N. odczytuje wszystkie pytania. Przy każdym się zatrzymuje i rozważa (jest to ważny moment, aby zachęcić dzieci do zadawania pytań, dlatego należy nad każdym poważnie się nachylić i zastanowić, podkreślić, co daje odpowiedź na określone pytanie). Jest to także moment, żeby spytać całą klasę, czy inne dzieci też mają takie wątpliwości i pytania, czy również chciałyby poznać odpowiedź na to pytanie (15 minut).

#### Warianty:

- dzieci mogą próbować odpowiadać na pytania swoich koleżanek i kolegów w ramach pracy zindywidualizowanej (m.in. korzystając z internetu).

#### Potencjalne problemy:

- jeżeli stworzonych "ścian" będzie za dużo jak na potrzeby klasy, N. może zarządzić losowanie np. 3, a pozostałe schować. Po miesiącu/tygodniu powinny zostać powieszono inne.

#### Klasy:

Klasa III

Klasa II

**Zakresy przedmiotowe:**

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

Zajęcia techniczne

**Metody:**

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

**Techniki:**

Burza pytań

**Tryby pracy:**

W grupach

Samodzielny

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

**Tagi:**

praca zindywidualizowana, kreatywne

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Plast-III.3.2 : dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne

Int-Tech-III.8.1 : dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-III.7.1 : dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)

## Tytuł zadania: KARTA SŁAWNEJ POSTACI

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

01:00:00

### Streszczenie:

Dzieci na podstawie szablonu tworzą "karty postaci" sławnych osób z historii Polski oraz świata.

### Cele:

- rozwijanie umiejętności selekcji istotnych informacji;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii Polski przez pryzmat postaci historycznych;
- rozwijanie wiedzy uczniów i uczennic na temat historii świata przez pryzmat postaci historycznych.

### Potrzebne materiały:

- szablony kart z pliku "karta postaci.pdf";
- krótkie informacje dotyczące konkretnych osób, ew. dostęp do słowników, encyklopedii, internetu (z możliwością oceny przydatności zdobytej wiedzy).

### Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom puste, wydrukowane karty z pliku "karta postaci.pdf". Informuje, że ich zadaniem będzie wypełnienie kart informacjami o znanej lub sławnej postaci, jednej z trzech zaproponowanych przez N., dopasowanej do omawianego tematu lub narracji. (7 minut)
2. N. informuje dzieci o sposobie, w jaki będą zdobywać informacje o tej osobie. Mogą w tym celu wykorzystać przygotowane notki biograficzne, skorzystać z encyklopedii i książek lub z zasobów internetu. (30 minut)
3. Osoby chętne dzielą się zdobytymi informacjami na forum klasy. N. w miarę potrzeby podsumowuje oraz uzupełnia informacje przedstawione przez uczniów i uczennice. (20 minut).

### Warianty:

- Lista sławnych postaci, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Bolesław I Chrobry, Anonim Gall, Kazimierz III Wielki, Jan Paweł II, Lech Wałęsa, Czesław Miłosz, Wisława Szymborska, Ryszard Kapuściński, Fryderyk Chopin, Urszula Dudziak, Krzysztof Penderecki, Mikołaj Kopernik, Maria Skłodowska-Curie, Ernest Malinowski, Ludwig Zamenhoff, Adam Małysz, Kazimierz Deyna, Irena Szewińska, Roman Polański, Andrzej Wajda, Krystyna Janda.
- Lista sławnych zagranicznych postaci, które mogą zostać wykorzystane podczas przeprowadzania zadania: Matka Teresa, Krzysztof Kolumb, Marilyn Monroe, Martin Luther King, Albert Einstein, Elvis Presley, Karol Darwin, Bill Gates, Muhammad Ali, Mahatma Gandhi, George Orwell, Platon, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Neil Armstrong, Rosa Parks, Desmond Tutu, J. K. Rowling, Oscar Wilde, Kleopatra, Usain Bolt.
- Alternatywnie wersja zaawansowana: N. może podzielić dzieci na grupy, które muszą najpierw same znaleźć znanych przedstawicieli danej kategorii, np. słynnych naukowców, artystów, władców Polski. Następnie każde dziecko z grupy wybiera jedną postać i ją opisuje;
- w ramach narracji "Podróż z Pinokiem - świat teatru": warto zaproponować dzieciom postaci słynnych autorów bajek – Perrault, bracia Grimm, Brzechwa, La Fontaine, Ezop;
- w ramach narracji "Mali Inżynierowie": dzieci mogą stworzyć kartę dotyczącą budowniczego Ernesta Malinowskiego albo wynalazcy Jana Szczepanika;
- w ramach narracji "Zdobywamy kosmos": poza Kopernikiem można zaproponować dzieciom stworzenie kart dotyczących Jurija Gagarina, Mirosława Hermaszewskiego, Walentyny Tierszkowej, Neila Armstronga, Edwina Aldrina i Michaela Collinsa oraz Konstantego Ciołkowskiego;
- w ramach narracji "Łowcy bitów": Johann Sebastian Bach, Fryderyk Chopin, Wolfgang Amadeusz Mozart, Irena Garztecka-Jarzębska;
- w ramach narracji "Na zamku": Władysław Łokietek, Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Zawisza Czarny, Jan Długosz, Gal Anonim, św. Kinga, św. Jadwiga Andegaweńska królowa Polski oraz św. Jadwiga Śląska.

### Klasy:

Klasa III

Klasa II

**Zakresy przedmiotowe:**

Plastyka

Wychowanie społeczne

Język polski

**Metody:**

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

**Tryby pracy:**

Samodzielny

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

**Tagi:**

pisanie, samodzielne, rysowanie

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Int-Społ-III.7.3 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Int-Pol-III.3.2 : dziecko wie, że może posilkować się słownikami oraz encyklopediami

Int-Społ-III.7.5 : dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata

Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

**Lista załączników:**

karta postaci.pdf



## Tytuł zadania: WEBQUEST II BEZPIECZEŃSTWO

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

00:45:00

### Streszczenie:

Zadaniem dzieci jest podjęcie wyzwania, którego wykonanie wymaga skorzystania z internetu. Pełne zadanie zostaje wykonane po dwóch lekcjach.

### Cele:

- rozwinięcie umiejętności selekcji wyszukanych informacji pod względem ich autentyczności;
- rozwinięcie umiejętności pracy własnej;
- rozwinięcie umiejętności organizacji czasu i pracy;
- zapoznanie uczniów i uczennic z problemami bezpieczeństwa;
- zapoznanie uczniów i uczennic z postępowaniem w sytuacjach zagrożenia.

### Potrzebne materiały:

- dostęp do komputerów podłączonych do internetu;
- webquest <http://innowacyjnezadania.blogspot.com/2013/06/webquest-1-temat.html>.

### Załącznik do zadania:

- webquest w formie pdf.

### Przebieg:

#### 1. dzień

1. N. wprowadza dzieci w temat wyzwania, którego realizacja będzie wymagała wykorzystania internetu. Przekazuje im niezbędne instrukcje. Zadanie zaczyna się od punktu "Temat", w którym dzieci zastanawiają się, czego zadanie będzie dotyczyło (5 minut);



2. Dzieci przeszukują zasoby sieci, starając się wykonać powierzone im zadanie. Najpierw czytają część "Wprowadzenie", następnie "Zadanie", "Proces". Na końcu mają zawarte linki źródłowe (w części "Źródła") (40 minut);

## 2. dzień

1. Dzieci kończą zadania i przedstawiają swoje prezentacje (35 minut);

2. N. wraz z dziećmi podsumowują zadanie.

- Pod kątem formalnym: Czy im się podobało? Jak przebiegała praca w grupach?
- Pod kątem merytorycznym: Czy dzieci teraz wiedzą, jak postępować w sytuacjach niebezpiecznych? Jak unikać niebezpieczeństwa na drodze?

### Klasy:

Klasa III

Klasa II

### Zakresy przedmiotowe:

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

Zajęcia techniczne

Wychowanie fizyczne

Zajęcia komputerowe

### Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

### Techniki:

Webquest

### Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

### Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

## Matematyczna i logiczna

### Tagi:

pisanie, samodzielne, powtarzalne, kreatywne

### Osiągnięcia GWK:

Int-Komp-III.7.1 : dziecko potrafi obsługiwać prosty edytor tekstu

Int-Tech-III.9.2 : dziecko wie, jak trzeba zachować się w czasie wypadku

Int-WF-III.15.1 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Społ-III.9.2 : dziecko zna alarmowe numery telefonów

Int-Komp-III.2.1 : dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego

Int-Przy-III.12.4 : dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych

Int-Społ-III.9.1 : dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób

Int-Pol-III.3.1 : dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście

Int-Przy-III.11.4 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza

Int-Przy-III.12.1 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych

Int-Społ-III.9.3 : dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia

Int-Pol-III.6.1 : dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Przy-III.12.2 : dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Pol-III.10.5 : dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej

Int-Komp-III.3.1 : dziecko potrafi obsługiwać wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne

Int-Komp-III.8.1 : dziecko potrafi obsługiwać prosty edytor grafiki

Int-Pol-III.10.1 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Int-Tech-III.9.1 : dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się po drogach i korzystania ze środków komunikacji

Int-Pol-III.10.4 : dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej

**Lista załączników:**

Webquest bezpieczeństwo.pdf

## Tytuł zadania: NAUKA ORTOGRAFII - KOSMICZNA ORTOGRAFIA

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

00:45:00

### Streszczenie:

Dzieci uczą się ortografii, przepisując zdania związane z narracją "Zdobywamy kosmos". Dzieci najpierw widzą wyświetlone na rzutniku zdanie połączone z ładnym obrazem, mogą je przeczytać i zapoznać się z pisownią poszczególnych słów. Następnie zadaniem dzieci jest napisanie zdania w swoim zeszyte z pamięci. Po zakończeniu dzieci mogą samodzielnie sprawdzić poprawność zadania, na rzutniku N. ponownie wyświetla zdania.

### Cele:

- nauka poprawnej pisowni ortograficznej;
- wykształcenie spostrzegawczości ortograficznej;
- wykształcenie umiejętności sprawdzania własnych tekstów.

### Potrzebne materiały:

- rzutnik/ tablica multimedialna;
- prezentacje (załącznik).

### Przebieg:

1. N. tłumaczy dzieciom zasady zadania i wyjaśnia cele (nauka poprawnej pisowni). (5 min)
2. N. włącza na rzutniku prezentację. Zadaniem dzieci jest spokojne przeczytanie zdania, które jest pod zdjęciem na prezentacji (ok. 1 minuty), następnie N. przełącza na kolejny slajd, na którym jest to samo zdjęcie, ale nie ma tekstu i prosi dzieci o napisanie wyświetlonego przed chwilą zdania w zeszyte.

Jeśli dzieci mają problem z przypomnieniem sobie treści zdania, N. odczytuje im to zdanie,

przypominając je. Celem tego ćwiczenia jest nauka poprawnej pisowni, a nie pisanie z pamięci, więc warto, żeby N. przy slajdzie, na którym nie ma tekstu dodatkowo go przypomniał. (20 min)

3. Po napisaniu wszystkich zdań, N. ponownie wyświetla slajdy z napisanymi zdaniami.

Zadaniem dzieci jest sprawdzenie poprawności wykonania zadania. N. prosi przy każdym zdaniu, żeby dzieci po kolei sprawdzały poszczególne wyrazy i ewentualnie poprawiały błędy.

(12-15 min)

4. Na koniec N. prosi, żeby każde dziecko popatrzyło i sprawdziło ile błędów zrobiło i w których wyrazach pojawiły się błędy. N. może poprosić, żeby dzieci napisały jeszcze raz wyrazy, w których popełniły błąd. Najlepiej, jeśli dzieci napiszą wyrazy bez patrzenia na nie i potem sprawdzą ze wzorem. (5 min)

**Klasy:**

Klasa II

**Zakresy przedmiotowe:**

Wychowanie społeczne

Język polski

Przyroda

**Metody:**

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Prezentacja multimedialna

**Tryby pracy:**

Samodzielny

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

**Tagi:**

pisanie, zastępstwo, powtarzalne

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Społ-III.7.4 : dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski

- Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych
- Int-Pol-III.15.3 : dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne
- Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego
- Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku
- Int-Pol-III.16.2 : dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu
- Int-Pol-III.5.2 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich
- Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi
- Int-Pol-III.15.4 : dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
- Int-Pol-III.16.1 : dziecko potrafi przepisywać teksty

**Lista załączników:**

- Kosmiczna ortografia czcionka pisana.pdf
- Kosmiczna ortografia czcionka Arial.ppt

## Tytuł zadania: GWIEZDNE IMIĘ

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

00:40:00

### Streszczenie:

Dzieci dowiadują się, czym są gwiazdozbiory i tworzą własny gwiazdozbiór.

### Cele:

- zapoznanie z takimi pojęciami, jak: gwiazda, gwiazdozbiór, współrzędne;
- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem korzystania z osi współrzędnych.

### Potrzebne materiały:

- kartki w kratkę lub wcześniej przygotowane siatki współrzędnych.

### Przebieg:

1. N. pyta uczniów i uczennice, czy wiedzą czym są gwiazdy, a czym gwiazdozbiory. Jeśli dzieci nie potrafią odpowiedzieć na jedno z pytań, N. dopytuje, czy potrafią odgadnąć. Następnie mówi lub potwierdza, że:
  - gwiazda to ciało niebieskie, które jest kulą złożoną z bardzo gorących gazów. Gwiazdy widać nocą na niebie jako świetliste punkty. Gwiazdy dają swoje światło i wydzielają ciepło. Gwiazdą jest też Słońce. Dzięki niemu jest możliwe życie na Ziemi;
  - gwiazdozbiorem nazywamy zbiór różnych gwiazd, które na nocnym niebie widać w określonym układzie. Gwiazdozbiorem jest np. Wielka Niedźwiedzica czy Mała Niedźwiedzica. (10 minut)
2. N. mówi dzieciom, że teraz ich zadaniem będzie stworzenie własnego gwiazdozbioru, który będzie się składał z gwiazd reprezentowanych przez litery imienia i nazwiska każdego dziecka. Każda litera będzie reprezentowana przez jedną kropkę wpisywaną do

osi współrzędnych, gdzie "oś y" to kolejna liczba porządkowa litery, a "oś x" to kolejne litery alfabetu. Dziecko po kolei przechodzi przez wszystkie kolejne litery alfabetu oznaczając je - np. Kasia, postawi kropki we współrzędnych (tam gdzie przecinają się linie): 1-k, 2-a, 3-s, 4-i, 5-a. N. pokazuje dzieciom przykład gwiazdozbioru zrobionego w ten sposób ze swojego imienia i nazwiska (20 minut);

3. N. pyta dzieci, jakie kształty mają ich gwiazdozbiory? Czy coś im przypominają? Jak dzieci nazwałyby swoje zbiory? Na koniec wszystkie prace zostają wywieszane lub trafiają do portfolio każdego dziecka (10 minut).

**Klasy:**

Klasa III

**Zakresy przedmiotowe:**

Plastyka

Matematyka

Język polski

Przyroda

**Metody:**

Gry i zabawy dydaktyczne

**Tryby pracy:**

Cała klasa

Samodzielny

**Ścieżki:**

Kosmos i ja (kosmos)

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

**Tagi:**

kreatywne



### Osiągnięcia GWK:

Int-Plast-III.4.1 : dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)

Int-Pol-III.12.3 : dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Int-Przy-III.7.1 : dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi

Int-Pol-III.1.2 : dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji

### Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest gwiazda i gwiazdozbiór (Przyroda);
- dziecko potrafi oznaczać punkty na osi współrzędnych (Matematyka).

## Tytuł zadania: CALINECZKA - JAKI JEST DZIŚ TEMAT ZAJĘĆ?

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

00:40:00

### Streszczenie:

Zadanie wprowadzające tytuł baśni, która będzie omawiana (Calineczka).

### Cele:

- wprowadzenie tytułu baśni, która będzie omawiana;
- nauka dodawania i odejmowania w zakresie do 100.

### Potrzebne materiały:

- załącznik z kartonikami, na których znajdują się działania matematyczne (działania matematyczne.pdf);
- załącznik z rysunkiem, który dzieci uzupełniają (rysunek.pdf);
- (opcjonalnie) sprzęt grający z wybraną, nastrojową muzyką (patrz opis w przebiegu).

### Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w kolejne zadanie: pora poznać, którą z baśni Andersena będziemy się dziś zajmować – do tego trzeba będzie rozwiązać zagadkę. N. dzieli dzieci na grupy 3-4 osobowe (lub pozostawia dzieci w tych samych grupach, w których pracowały w pierwszym zadaniu) (3 minuty) i każdej grupie wręcza zestaw 10 kartoników, na których zapisane są działania matematyczne – zadaniem każdej grupy jest rozwiązać działania i wpisać wynik na kartoniku oraz sprawdzić, czy działania zostały zrobione prawidłowo (działania matematyczne.pdf). (10 minut)
2. Następnie N. prosi dzieci, by uszeregowały cyfry i liczby rosnąco (3 minuty). Gdy kartoniki są już uporządkowane, N. prosi dzieci, by odwróciły kartoniki i odczytały wyraz,

- który widzą („Calineczka”).
3. Następnie N. rozdaje każdemu dziecku rysunek do pokolorowania, na którym również jest miejsce, by dorysować inne elementy. Dzieci kolorują i dorysowują elementy, które pamiętają z baśni, które im się kojarzą z baśnią. N. może np. zaproponować, by rysunek przedstawiał jakąś scenę z baśni, którą dzieci zapamiętały. Podczas rysowania, N. może włączyć nastrojającą muzykę (np. "Cztery pory roku - wiosna" Vivaldiego) (20 minut)
  4. Na koniec dzieci w grupach, w których rozwiązywały działania matematyczne, opowiadają sobie krótko, co narysowały. Następnie chowają swoje prace do teczek (do swojego portfolio). (5 minut)

### Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Narodziny Calineczki.

### Warianty:

- dzieci mogą kolorować i dorysowywać elementy obrazka za pomocą wybranego programu graficznego na komputerach.
- wykonane prace dzieci mogą sfotografować i wrzucić na bloga.

### Klasy:

Klasa III

### Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Plastyka

Matematyka

Zajęcia komputerowe

### Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ewaluacyjna

### Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

**Ścieżki:**

Calineczka (Cal)

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Muzyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

**Tagi:**

samodzielne, nauka liczenia, grupowe, rysowanie, kreatywne, komunikacja, współpraca

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Plast-III.3.1 : dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Int-Mat-III.5.3 : dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia

Int-Plast-III.4.3 : dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

**Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:**

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.3.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

**Lista załączników:**

rysunek.pdf

działania matematyczne.pdf

## Tytuł zadania: CALINECZKA - UPORZĄDKOWANIE WIEDZY O BAŚNI

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

01:20:00

### Streszczenie:

Zebranie i uporządkowanie wiedzy na temat wydarzeń i bohaterów w baśni - praca w grupach.

### Cele:

- przypomnienie przebiegu baśni i bohaterów w niej występujących;
- sprawdzenie znajomości i rozumienia treści baśni;
- nauka podziału zwierząt na gromady.

### Potrzebne materiały:

- kartoniki z nazwami i obrazkami zwierząt (załącznik Podział na grupy.jpg);
- spis wydarzeń z baśni (załącznik Wydarzenia.pdf);
- lista wydarzeń prawdziwych i fałszywych (załącznik Prawda czy fałsz.pdf);
- karta pracy ze zwierzętami (załącznik Zwierzęta.pdf).

Rysunki wykorzystane w ścieżce "Calineczka", za zgodą autorki Miriam Moshinsky, pochodzą ze strony [www.klukeart.com](http://www.klukeart.com). Materiały w ramach ścieżki "Calineczka" objęte są wyjątkiem od licencji Creative Commons i dalsze ich rozpowszechnianie, modyfikowanie i udostępnianie poza programem "Gra w klasy: rozwój bez granic" jest możliwe wyłącznie po otrzymaniu zgody autorki.

### Przebieg:

1. N. rozdaje każdemu dziecku jedną karteczkę i prosi, by na razie nic nie mówić i nikomu tej karteczki nie pokazywać. W ten sposób każde dziecko wylosuje karteczkę z nazwą zwierzęcia występującego w baśni: żaba, jaskółka, motyl, rybka, mysz, kret. Zadaniem

- dzieci jest dobranie się w grupy zwierząt poprzez ruch i wydawanie dźwięków (naśladowanie zwierzęcia, które mają na karteczce) – każdy ma za zadanie odnaleźć pozostałe osoby, mające to samo zwierzę. W ten sposób powstanie grupa „Żab”, „Jaskółek” itd. (5-7 minut)
2. Następnie każda z grup otrzymuje spis wydarzeń i ma za zadanie uporządkować je chronologicznie (załącznik Wydarzenia.pdf). (10 minut)
  3. Na koniec następuje wspólne sprawdzenie poprawnej kolejności (np. każda z grup po kolei czyta po jednym wydarzeniu lub wszyscy razem odpowiadają). (5 minut)
  4. Następnie N. rozdaje grupom zdania, które są albo prawdziwe albo fałszywe – zespoły mają zdecydować o poprawności każdego z nich (załącznik Prawda czy fałsz.pdf). (10 minut). Wspólne sprawdzenie poprawności (np. każda z grup po kolei czyta po jednym wydarzeniu lub wszyscy razem odpowiadają); (10 minut)
  5. Następnie N. rozdaje grupom kartki z nazwami zwierząt (załącznik Zwierzęta.pdf) - dzieci mają za zadanie przypisać każde zwierzę do odpowiedniej gromady, odpowiedzieć na dwa dodatkowe pytania oraz połączyć nazwy, obrazki i miejsca przebywania zwierząt. (20 minut)
  6. Następnie grupy podpisują swoje kartki (nazwą zespołu lub kolorem) i przekazują swoje prace do zespołu obok (w taki sposób, by każdy zespół oddał swoją kartkę i otrzymał kartę innej grupy). Dzieci, korzystając z komputerów, sprawdzają karty innych grup, stawiając plus, jeśli zwierzę jest dobrze przypisane - N. chodzi i pomaga grupom, jeśli mają wątpliwości (najlepiej podając przydane adresy stron www, na których dzieci mogą odszukać odpowiedzi - głównie Wikipedia i np. strona ling.pl do tłumaczenia słów z języka angielskiego). (15 minut)
  7. Następnie zespoły oddają sobie karty i sprawdzają, czy wszystko było poprawnie, czy pojawiły się jakieś błędy. N. może pogratulować grupom i pochwalić dzieci za współpracę zarówno przy odpowiadaniu na pytania, jak i przy ocenianiu prac innych grup. (5 minut)
  8. Na koniec wszyscy siadają razem i N. przeprowadza krótką dyskusję z klasą, zadając pytania i dyskutując na tematy powiązane z zadaniami:
    1. Podobieństwo człowieka do innych zwierząt z gromady ssaków - w czym jesteśmy podobni? (wskazanie podobieństw w rozmnażaniu, ciąży, mleka u matek/samic);
    2. Co się stało z pozostałymi jaskółkami, towarzyszącami tej, którą poznała Calineczka? O odlatywaniu ptaków do ciepłych krajów na czas zimy.

### Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Calineczka - Odgrywanie historii.

**Warianty:**

- po każdym zadaniu może nastąpić wymieszanie zespołów.
- N. może wprowadzić rywalizację w każdym zadaniu i nagradzać zespoły za poprawne wykonanie, za szybkość, np. punktami. Dla zespołu, który na koniec, po wszystkich trzech zadaniach, zdobędzie najwięcej punktów, N. może przewidzieć jakąś nagrodę lub wyróżnienie.

**Klasy:**

Klasa III

**Zakresy przedmiotowe:**

Psychologia

Język polski

Przyroda

Język angielski

Zajęcia komputerowe

**Metody:**

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

**Techniki:**

Poprawiamy swoje prace

**Tryby pracy:**

W grupach

**Ścieżki:**

Calineczka (Cal)

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Przyrodnicza

Lingwistyczna  
Interpersonalna

**Tagi:**

sprawdzające wiedzę, rywalizacja, integracyjne, grupowe, komunikacja, współpraca

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Komp-III.5.1 : dziecko potrafi nawigować po stronach internetowych

Int-Przy-III.5.1 : dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku

Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Int-Komp-III.5.2 : dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej

Int-Pol-III.2.1 : dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego

Int-Komp-III.1.1 : dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury

Int-Ang-III.8.3 : dziecko zna angielskie nazwy obiektów znanych z życia codziennego

Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

Int-Komp-III.4.1 : dziecko potrafi przeglądać strony internetowe i korzystać z ich zawartości

Int-Ang-III.10.3 : dziecko potrafi korzystać ze środków multimedialnych do nauki języka angielskiego

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Ang-III.11.1 : dziecko ma umiejętność pracy w grupie

Int-Pol-III.6.2 : dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu

Int-Przy-III.4.1 : dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski

**Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:**

Int-Psych-I-III.3.2(od) : dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.14.6(od) : dziecko wie, że niektóre zwierzęta również rozmnażają się w podobny sposób co ludzie

**Lista załączników:**

Prawda czy fałsz.pdf

Podział na grupy.jpg

Wydarzenia.pdf

Zwierzęta.pdf





## Tytuł zadania: CALINECZKA - ODGRYWANIE HISTORII

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

01:10:00

### Streszczenie:

Odgrywanie wybranych scenek z baśni - praca w grupach metodą dramy. Analiza, omówienie i podsumowanie baśni "Calineczka".

### Cele:

- rozwój umiejętności wczuwania się w rolę innych i rozwój empatii;
- doskonalenie współpracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności oceny postępowania bohaterów występujących w lekturze;
- rozwój umiejętności wyciągania i formułowania wniosków i morałów płynących z baśni.

### Potrzebne materiały:

- kartoniki z opisami scenek (załącznik Wydarzenia do scenek.pdf);
- (opcjonalnie) różne rekwizyty i przedmioty, których dzieci mogą użyć podczas odgrywania scenek.

### Przebieg:

1. N. dzieli klasę na 7 zespołów i każdemu daje do wylosowania jedną sytuację (załącznik Wydarzenia do scenek.pdf). (5 minut)
2. Opowiada, że zadaniem każdej z grup będzie przygotowanie krótkiej scenki z baśni, opisaną na karteczce (praca metodą dramy).
3. Dzieci mają 15 minut na przygotowanie scenki, w tym: podział ról, przygotowanie materiałów/scenografii/strojów (mogą same coś znaleźć, zrobić z dostępnych w klasie materiałów), znalezienie potrzebnych przedmiotów. W trakcie przygotowań N. chodzi

między grupami i pomaga, np. w przypomnieniu sobie historii lub jakichś szczegółów itp. Dobrze, aby grupy odgrywały scenki w kolejności chronologicznej – w ten sposób stworzy się cała baśń. Jeśli klasa jest mniejsza, można podzielić ją na 6 zespołów i zrezygnować z wydarzenia z motylem lub włączyć je w porwanie przez chrabąszcza.

4. Następnie każda grupa przedstawia swoją scenkę. Każda scenka może rozpocząć się i skończyć w stop-klatce. N. może także w trakcie odgrywania scenek, zatrzymać akcję (poprzez klaśnięcie), czyli zrobić stop-klatkę. Dzieci wówczas zatrzymują się i zastygają w pozach. N. może zadać wybranym osobom w rolach pytania, np. jak się czujesz?; o czym myślisz?; co robisz?; dlaczego to robisz?) oraz zapytać pozostałe dzieci (które są obserwatorami scenki) o skojarzenia (np. co widzicie?; co tu się dzieje?).

Każdy zespół ma około 5 minut na przedstawienie swojej scenki. (łącznie 30 minut)

5. Na koniec N. zaprasza wszystkie dzieci do kółka i wspólnie następuje omówienie (zarówno pod kątem odgrywania ról, jak i samej treści, zachowania bohaterów, morału). Jeśli jest taka potrzeba, następuje wyjście z ról. (20 minut)

6. Obszary do podsumowania baśni:

- udzielanie pomocy a odwzajemnienie jej; jak i kiedy udzielać pomocy; emocje podczas pomagania;
- szukanie szczęścia dla siebie a nie na siłę dla innych; prawo dążenia do szczęścia;
- śmierć jaskółki (niedoszła), reakcja Calineczki, nawiązanie do tego, że wszystko co się rodzi kiedyś umiera i że jest to naturalne.

### Możliwe kontynuacje:

Według ścieżki: Calineczka - Quiz wiedzy o baśni.

### Klasy:

Klasa III

### Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Wychowanie społeczne

Język polski

Etyka

### Metody:

## Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

### Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

### Ścieżki:

Calineczka (Cal)

### Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

### Tagi:

ruchowe, kreatywne, komunikacja, współpraca

### Osiągnięcia GWK:

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Int-Pol-III.2.3 : dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów

Int-Społ-III.1.1 : dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw

Int-Ety-III.2.8 : dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy potrzebuje pomocy

Int-Ety-III.2.7 : dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje

Int-Ety-III.2.6 : dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym

Int-Pol-III.12.2 : dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy

Int-Ety-III.2.9 : dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda

Int-Ety-III.2.3 : dziecko potrafi rozpoznać (na niezbyt złożonych przykładach), czy dane działanie wyrządza komuś krzywdę, czy nie

Int-Pol-III.8.5 : dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki

### Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Int-Psych-I-III.7.8(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności

Int-Psych-I-III.3.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.5.6(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia

Int-Psych-I-III.1.1(od) : dziecko rozumie, że to, co się rodzi, umiera (że życie zawsze kończy się śmiercią)

Int-Psych-I-III.1.2(od) : dziecko potrafi rozmawiać na temat śmierci

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Int-Psych-I-III.3.4(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Int-Psych-I-III.3.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby

**Lista załączników:**

Wydarzenia do scenek.pdf

## Tytuł zadania: CALINECZKA - QUIZ WIEDZY O BAŚNI

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

### Czas trwania zadania:

01:05:00

### Streszczenie:

Zadanie quizowe, sprawdzające wiedzę i zamykające ścieżkę "Calineczka" - praca indywidualna oraz w parach.

### Cele:

- podsumowanie i sprawdzenie wiedzy z baśni "Calineczka".

### Potrzebne materiały:

- karta quizu indywidualnego (załącznik Quiz samodzielny.pdf);
- karta quizu w parach (załącznik Quiz w parach.pdf);
- mini-nagrody dla dzieci (wg uznania N.).

### Przebieg:

N. rozdaje każdemu dziecku Kartę Quizu (załącznik Quiz.pdf). Na wykonanie wszystkich zadań dzieci mają 20 minut.

Po tym czasie N. łączy dzieci w pary i następuje wymiana kartkami (dzieci w parach wymieniają się swoimi pracami). Każde dziecko sprawdza pracę drugiej osoby, korzystając z internetu lub/i dopytując inne dzieci i N., jeśli ma wątpliwości. N. chodzi i pomaga dzieciom - może zachęcać, by chodziły po sali i pytały innych, jeśli nie są pewne poprawnych odpowiedzi. (10 minut)

Następnie w parach dzieci oddają sobie prace, sprawdzają co zostało poprawione i wymieniają się uwagami. (5 minut)

N. zapowiada, że za chwilę odbędzie się konkurs. Dzieci wezmą w nim udział w parach, w których siedzą. Para, która najszybciej wykona prawidłowo zadania, otrzyma nagrodę.

N. rozdaje dzieciom w parach kartę z mini-zadaniami (załącznik Zadania w parach.pdf). Najpierw N. prosi o przeczytanie podpisów (w parach na zmianę po angielsku) oraz wymyślenie co się dzieje na ostatnim obrazku. Dzieci wymyślają wydarzenie i z pomocą internetu wpisują je po angielsku pod obrazkiem. Następnie w parach rozwiązują pozostałe mini-zadania (również mogą korzystać z Internetu).

Para, która skończy zadania, zgłasza się do N. w celu sprawdzenia poprawności wykonania zadań. (25 minut)

Na koniec następuje wspólne omówienie pracy w parach i podziękowania dla wszystkich oraz wręczenie nagród (5 minut).

N. może również polecić dzieciom film animowany pt. "Calineczka" (wersja oryginalna - "Thumbelina" z 1994 roku w reż. Dona Blutha i Gary'ego Oldmana).

#### **Możliwe kontynuacje:**

Według ścieżki: Calineczka - gra planszowa.

#### **Warianty:**

- Zadanie to może zostać zadane jako indywidualna praca domowa.
- N. może pokazać dzieciom, jak przeliczyć za pomocą kalkulatora lub komputera centymetry na cale (np. każde dziecko mogłoby przeliczyć swój wzrost w ten sposób).
- N. może też rozdać dzieciom centymetry krawieckie, które z jednej strony mają miarę w centymetrach a z drugiej w calach - w ten sposób dzieci mogą zaznaczyć swój np. wzrost najpierw w centymetrach a potem odległość tę zmierzyć w calach i zapisać wynik (wówczas nie ma potrzeby przeliczania miar).

#### **Klasy:**

Klasa III

#### **Zakresy przedmiotowe:**

Psychologia

Język polski  
Język angielski  
Przedsiębiorczość  
Zajęcia komputerowe

**Metody:**

Gry i zabawy dydaktyczne  
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy  
Metoda ewaluacyjna  
Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

**Tryby pracy:**

W parach  
Samodzielny

**Ścieżki:**

Calineczka (Cal)

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Intrapersonalna  
Lingwistyczna  
Interpersonalna

**Tagi:**

sprawdzające wiedzę, samodzielne, rywalizacja, komunikacja, praca domowa, współpraca

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Ang-III.10.3 : dziecko potrafi korzystać ze środków multimedialnych do nauki języka angielskiego  
Int-Ang-III.7.1 : dziecko potrafi przeczytać ze zrozumieniem proste zdania i zwroty w języku angielskim  
Int-Ang-III.6.1 : dziecko rozumie sens prostych, anglojęzycznych dialogów w historyjkach obrazkowych  
Int-Ang-III.11.1 : dziecko ma umiejętność pracy w grupie

**Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:**

Int-Psych-I-III.3.5(od) : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla



wypowiedzi drugiej osoby

Int-Psych-I-III.7.2(od) : dziecko wie, że na relacje pozytywnie wpływa słuchanie innych

Int-Psych-I-III.3.3(od) : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Int-Psych-I-III.8.2(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

**Lista załączników:**

Quiz w parach.pdf

Quiz samodzielny.pdf

## Tytuł zadania: CALINECZKA - GRA PLANSZOWA

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

### Czas trwania zadania:

01:00:00

### Streszczenie:

Gra planszowa w świecie Calineczki z baśni H. Ch. Andersena.

### Cele:

- doskonalenie współpracy w sytuacji zabawy;
- nauka przyjmowania wygranej i porażki;
- ćwiczenie działań matematycznych w zakresie do 100;
- ćwiczenie czytania na głos.

### Potrzebne materiały:

- gra planszowa wraz z kartami zdarzeń (załączniki: plansza.jpg, karty start meta.png, karty jesień.jpg, karty zima.jpg, karty wiosna.jpg, karty lato.jpg, karty dodatkowe.jpg);
- pionki (każde dziecko może wziąć coś, co będzie reprezentowało jego pionek, np. nakrętkę);
- kostki do gry (sześćścienne) - dzieci mogą je najpierw wykonać same, jeśli N. nie dysponuje kostkami - dodatkowe 10 minut (szablon kostki - załącznik kostka.pdf);
- puste karty zdarzeń (dla N. do wykorzystania, w razie potrzeby/chęci dodania jakichś zadań) - załączniki: pusta karta lata.png, pusta karta zimy.png, pusta karta jesieni.png, pusta karta wiosny.png);
- karty labiryntów (załączniki labirynt 1.pdf, labirynt 2.pdf, labirynt 3.pdf).

### Przebieg:

N. dzieli klasę na grupy 3-4 osobowe. Każda grupa otrzymuje planszę do gry, karty oraz kostkę

sześćciościenną i flamastry.

Gra planszowa podzielona jest na 4 pory roku, widoczne na planszy (jeden rząd pól to jedna pora roku). Dzieci zaczynają jesienią i przechodzą przez kolejne pory roku, docierając do mety latem. Po drodze gracze mają różne przygody i zadania, osadzone luźno w świecie baśni o Calineczce. Po zakończonej grze (około 30 minut), dzieci mogą zmienić się w zespołach i zagrać drugi raz. Na zakończenie N. krótko omawia z dziećmi kwestię przyjmowania wygranej i przegranej.

#### Przygotowanie do gry:

Obok planszy każdy zespół kładzie karty zdarzeń, podzielone na 4 stosy porami roku (zima, wiosna, lato, jesień). Piąty stos tworzą karty przedmiotów. Wydrukowane labirynty N. może położyć każdemu zespołowi obok planszy lub trzymać u siebie. W przypadku drugiej opcji, dziecko, które wylosuje kartę Labiryntu musi zgłosić się do N. po kopię z wydrukowanym labiryntem do przejścia. Przy planszy powinny leżeć również flamastry do przechodzenia labiryntu.

#### Przebieg gry:

Każde dziecko stawia swój pionek na polu start i rzuca raz kością. Zaczyna dziecko, które wyrzuciło najwięcej oczek, rzucając kostką raz jeszcze i idąc do przodu tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Po zatrzymaniu się na danym polu, dziecko bierze kartę zdarzenia, odpowiadającą porze roku i polu, na którym się znajduje (zgodność pory roku i numeru pola z numerem na karcie zdarzenia). Następnie czyta instrukcję na karcie i wykonuje zawarte tam polecenie. Wygrywa osoba, która dotrze do mety jako pierwsza.

Jeśli dziecko stanie na przedostatnim polu nr 20, ciągnie kartę z numerem 20 - by wygrać w następnym ruchu dziecko musi rzucić 1 oczko na kostce. W przypadku innego wyniku, cofa się o liczbę wyrzuconych oczek minus 1.

Jeśli dziecko dotrze na metę z innego pola niż pole nr 20, zasada dokładnego rzutu nie obowiązuje - może więc stojąc np. na polu nr 18 rzucić 6 na kostce i w ten sposób wygrywa grę.

W przypadku wylosowania zdarzenia, które cofa gracza o określoną liczbę pól, dziecko po cofnięciu się nie wykonuje polecenia zawartego na polu, na które zostało cofnięte.

W przypadku wydarzenia, które sprawia, że gracz traci jedną kolejkę, dziecko bierze kartę ze stosu kart z przedmiotami z napisem "starta kolejki". W momencie, gdy przychodzi jego kolej, **zamiast** ruchu, zwraca kartę "strata kolejki" na stos.

### Wskazówki dotyczące kart:

1. Karty przedmiotów, które dzieci znajdują po drodze podczas przygody, mogą przydać się w późniejszym etapie gry. Jeśli dziecko znajdzie jakiś przedmiot, bierze jego kartę i zachowuje ją obok siebie.
2. N. do gry powinien wydrukować po kilka kopii kart przedmiotów na 1 grupę. Może się zdarzyć, że kilkoro dzieci odnajdzie np. wodę czy jabłko. Potrzebne będzie wówczas więcej kart tego samego typu.
3. Raz wydrukowana gra może zostać zalaminowana i posłużyć wielu klasom i wielu grom.

### **Warianty:**

N. może samodzielnie lub wraz z dziećmi przygotować dodatkowe karty zdarzeń, korzystając z szablonu w załączniku (np. jeśli chce dodać jakieś konkretne zagadnienie do omówienia, może stworzyć karty na ten temat).

N. może wprowadzić zasadę wzajemnej pomocy sobie - jeśli jedno dziecko posiada przedmiot, który przydać może się w danej sytuacji innej osobie, może (jeśli chce) go przekazać lub wymienić się za inny przedmiot. N. może wprowadzić zasadę, że jeśli dziecko odda swój przedmiot potrzebującej osobie, wówczas może przesunąć się dwa pola do przodu.

### **Klasy:**

Klasa III

### **Zakresy przedmiotowe:**

Psychologia

Wychowanie społeczne

Matematyka

Język polski

### **Metody:**

Gry i zabawy dydaktyczne

### **Tryby pracy:**

W grupach

Samodzielny

### **Ścieżki:**

Calineczka (Cal)

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

**Tagi:**

nauka czytania, rywalizacja, grupowe, komunikacja, współpraca

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Pol-III.1.1 : dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi

Int-Mat-III.5.1 : dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)

Int-Mat-III.1.1 : dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100

Int-Mat-III.4.1 : dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)

Int-Pol-III.12.1 : dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie

Int-Pol-III.2.2 : dziecko rozumie przeczytane teksty

Int-Społ-III.1.4 : dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują

Int-Społ-III.1.2 : dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"

Int-Pol-III.9.1 : dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela

**Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:**

Int-Psych-I-III.7.8(od) : dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności

Int-Psych-I-III.2.8(od) : dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt

Int-Psych-I-III.6.2(od) : dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu

Int-Psych-I-III.7.7(od) : dziecko wie, że otrzymywanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje

Int-Psych-I-III.4.2(od) : dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka

Int-Psych-I-III.2.2(od) : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji (zarówno ono, jak i inni)

Int-Psych-I-III.6.1(od) : dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej

Int-Psych-I-III.7.6(od) : dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne

emocje

Int-Psych-I-III.8.1(od) : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

**Lista załączników:**

karty jesień.jpg

labirynt 1.pdf

labirynt 2.pdf

karty zima.jpg

karty lato.jpg

kostka.pdf

karty wiosna.jpg

pusta karta jesieni.png

karty start meta.png

pusta karta lata.png

karty dodatkowe.png

labirynt 3.pdf

pusta karta wiosny.png

plansza.jpg

pusta karta zimy.png

## Tytuł zadania: NARODZINY CALINECZKI

### Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

### Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

### Czas trwania zadania:

00:15:00

### Streszczenie:

Zadanie osadzające dzieci w atmosferze baśni, poprzez słuchanie muzyki i ilustrację ruchową do czytanych przez N. fragmentów baśni.

### Cele:

- wprowadzenie klasy w atmosferę baśni;
- pobudzenie energii;
- przywołanie bohaterów baśni "Calineczka".

### Potrzebne materiały:

- odtwarzacz muzyki;
- wybrany utwór muzyczny.

### Przebieg:

N. opowiada (lub czyta fragment baśni) o narodzinach Calineczki (dzieci siedzą i na początku słuchają) i o tym, jak dziewczynka się bawi – dzieci (do wybranej muzyki – np. Cztery pory roku - wiosna Vivaldiego) oddają ruchowo to, co słyszą – np. od momentu narodzin. W momentach, gdy dzieci coś odgrywają, np. sen, taniec itp., N. może zrobić dłuższą przerwę i dać dzieciom czas, by oddały ruchem daną czynność. (15 minut)

Pewna kobieta bardzo pragnęła mieć maleńkie dziecko, ale nie wiedziała, skąd by je wziąć.

Poszła więc do czarownicy i rzekła:

- Tak bym chciała mieć malutkie dziecko. Powiedz mi, co tu zrobić, żebym je miała?

- O, to nietrudno! - odpowiedziała czarownica. - Znajdziemy na to radę. Masz tu ziarnko jęczmienia, ale to nie jest takie zwyczajne ziarnko, które sieją w polu albo sypią kurom na pokarm - zasadź je starannie w doniczce od kwiatów, a zobaczysz, co z tego będzie.  
- Dziękuję - rzekła kobieta i zapłaciła czarownicy dziesięć groszy, bo tyle to ziarnko kosztowało. Po powrocie do domu zasadziła je starannie w doniczce od kwiatów i zaraz ... (od tego momentu dzieci wstają i zaczynają oddawać ruchowo bajkę) ...pokazała się mała roślinka, okryła się pięknymi listkami, a w środku wyrósł kwiat złoto-purpurowy, podobny do tulipana, tylko zamknięty w pączek.

[N. zachęca dzieci do ruchu, np. powtarzając swoimi słowami fragment baśni]

- Cóż to za prześliczny kwiat! - rzekła kobieta i tak była zachwycona, że całowała złote i czerwone płatki. W tej samej chwili kwiat z wielkim łoskotem otworzył się...

[N. może tutaj zaimprovizować dłuższy ruch, np: malutki kwiatek rozwija się, rozchyła płatki, staje się coraz większy, piękniejszy]

W środku, na zielonym dnie kielicha, gdzie zwykle mieści się słupek kwiatowy, stała sobie prześliczna mała dziewczynka. Nazwali ją Odrobinką [Calineczką], gdyż była maluchna jak młoda pszczołka, tylko daleko zgrabniejsza.

[tutaj N. może zachęcić dzieci do tańczenia w rytm muzyki, np. opowiadając, że mała dziewczynka była radosna i tańczyła wkoło na kwiatku]

Kobieta wzięła zaraz łupinkę orzecha, ażeby w niej urządzić kolebkę dla swego dzieciątka. Fiołkowe płatki posłużyły za sienniczek, a jeden płatek róży - za kołderkę.

W nocy Odrobinka [Calineczka] spała wybornie, a w dzień bawiła się na stole. Kobieta postawiła na nim talerz z wodą, otoczony wiankiem kwiatów, których łodyżki były zanurzone w wodzie. Listek tulipana zastępował łódkę, dwa pręciki kwiatowe stanowiły wiosła i Odrobinka [Calineczka] pływała sobie po talerzu od jednego brzegu do drugiego. Ślicznie to wyglądało!

Na koniec N. siada z dziećmi w kółku i pyta grupę, kto jeszcze, oprócz Calineczki i jej mamy, występuje w baśni Andersena. Dzieci wymieniają bohaterów baśni.

#### **Możliwe kontynuacje:**

Według ścieżki: Calineczka - Uporządkowanie wiedzy o baśni.

#### **Klasy:**



Klasa III

**Zakresy przedmiotowe:**

Muzyka

Język polski

**Metody:**

Edukacja przez ruch

**Tryby pracy:**

Cała klasa

**Ścieżki:**

Calineczka (Cal)

**Aktywizowane typy inteligencji:**

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Muzyczna

**Tagi:**

muzyczne, ruchowe

**Osiągnięcia GWK:**

Int-Pol-III.6.3 : dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu

Int-Muz-III.7.2 : dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki