

PORADNIK DLA NAUCZYCIELA
klasy drugiej szkoły podstawowej

CZĘŚĆ

4



POBIERZ
CZĘŚĆ 4.
PORADNIKA
LATO

Małgorzata Boćko
Alicja Grzybowska
Magdalena Oleksy-Zborowska

EDUKACJA ZINTEGROWANA

PORADNIK DLA NAUCZYCIELA
klasy drugiej szkoły podstawowej

CZĘŚĆ

4

AUTORKI

Małgorzata Boćko, Alicja Grzybowska, Magdalena Oleksy-Zborowska

REDAKTOR PROWADZĄCA

Renata Faron-Radzka

REDAKCJA MERYTORYCZNA

Agnieszka Górecka

REDAKCJA JĘZYKOWA

Agnieszka Gzylewska

PROJEKT I OPRACOWANIE GRAFICZNE

Katarzyna Mickiewicz

(z wykorzystaniem motywu z okładki *Naszej szkoły*,
zaprojektowanej przez Katarzynę Trzeszczkowską)

OPRACOWANIE GRAFICZNE I SKŁAD

Paweł Jaros

RYSUNKI

Elżbieta Śmietanka-Combik

WYDAWCA

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Al. Ujazdowskie 28, 00-478 Warszawa

tel. 22 345 37 00, fax: 22 345 37 70

www.ore.edu.pl

Wydanie I

Warszawa 2016

ISBN 978-83-64915-36-9 (całość)

ISBN 978-83-65450-43-2 (część 4)

Czwarta część poradnika jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji

[Creative Commons – Uznanie Autorstwa 3.0 Polska](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/)

Biel i czerwień – czym jest dla nas ojczyzna?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- poznaje pojęcie „ojczyzna” oraz nazwy świąt narodowych;
- zna symbole narodowe;
- gromadzi informacje o Polsce, jej historii, symbolach;
- wyjaśnia, dlaczego należy świętować 1 Maja, 2 Maja, 3 Maja;
- utrwała zasady pisowni świąt wielką literą;
- zgodnie współpracuje w grupie, pisząc zaproszenie;
- wykonuje prosty układ choreograficzny.

AKTYWNOŚCI UCZNIĄ

- przygotowujemy bilet wstępu, wykorzystując dostępne narzędzia w edytorze tekstu;
- nazywamy i segregujemy rekwizyty;
- wypowiadamy się o Polsce, jej symbolach i historii;
- wskazujemy w tekście informacje dotyczące majowych świąt;
- wymieniamy majowe święta i wyjaśniamy, z jakiej okazji zostały ustanowione;
- zapisujemy nazwy świąt, zwracając uwagę na poprawność oraz estetykę zapisu;
- redagujemy i zapisujemy zaproszenie;
- uczymy się podstawowych kroków tańca narodowego.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

BILET WSTĘPU

Nauczyciel przedstawia dzieciom temat oraz cele zajęć. Uczniowie przygotowują imienny bilet wstępu na lekcję. Powinien on zawierać informacje, kto jest właścicielem biletu, oraz graficzne skojarzenie z tematem zajęć. Zadanie to może być wykonane na komputerze. Uczniowie korzystają z wybranego edytora tekstu. Projektują i wykonują bilet, używając dostępnych narzędzi.

NASZA OJCZYŻNA – POLSKA

Nauczyciel wraz z dziećmi organizuje kącik tematyczny – „Nasza Ojczyzna”. Powinny się w nim znaleźć rekwizyty związane z Polską: flaga, godło, mapa fizyczna Polski, książki, pocztówki, ilustracje przedstawiające wycinanki, stroje ludowe, zdjęcia, płyty z muzyką polskich kompozytorów, elementy strojów ludowych, zdjęcia obrazów, portrety wielkich Polaków. Dzieci wspólnie układają rekwizyty, nadają im nazwy, oglądają je, wypowiadają się na ich temat, zadają pytania. Zastanawiają się, co to są symbole kraju i w jakich miejscach można je zobaczyć.

CZYM JEST DLA MNIE OJCZYŻNA?

Uczniowie siedzą w kręgu. W środku znajduje się kartka z napisanym słowem „Ojczyzna”. Każdy z uczniów otrzymuje od nauczyciela małe karteczki, na których zapisuje swoje skojarzenia z hasłem. Dzieci kolejno czytają swoje propozycje i układają kartki wokół słowa „Ojczyzna”. Jeśli pomysły dzie-

ci powtarzają się lub są podobne, uczniowie kładą kartki obok siebie, tworząc jeden, wspólny promyk. Po zakończeniu pracy uczniowie analizują powstały obraz. Wyjaśniają, który promyk jest najdłuższy (co jest dla większości dzieci najważniejsze), a który najkrótszy. Uczniowie zastanawiają się, dlaczego tak jest.

CO NOWEGO W „GAZECIE PRZYJAZNEJ”?

(podręcznik, s. 4)

Czytanie tekstu informacyjnego – strategia: przed, w trakcie i po...

Aby zmotywować uczniów do uważnego czytania, nauczyciel stosuje jedną ze strategii czytania ze zrozumieniem tekstów informacyjnych. Strategia ta zakłada różne aktywności, które odbywają się w kilku etapach: przed lekturą, w trakcie lektury i po jej zakończeniu.

Etap I: Dzieci pobieżnie przeglądają treści zawarte w tekście *Majowe święta* (czytają tytuł, wyróżnione fragmenty, oglądają zdjęcia). Rozmawiają w parach na temat swojej wiedzy o majowych świętach. Uczniowie mogą zapisać w zeszycie najważniejsze informacje, a także sformułować pytania, na które chcieliby poznać odpowiedź.

Etap II: Dzieci czytają tekst. Zapisują odpowiedzi na postawione wcześniej pytania.

Etap III: Dzieci sprawdzają, czy dowiedziały się wszystkiego, czego oczekiwały. Zastanawiają się, które treści są dla nich zupełnie nowe czy wyjątkowo interesujące. Próbuje podsu-

MAMY NOWYCH CZYTELNIKÓW!

Nawiązała z nami kontakt klasa druga z jednej z warszawskich szkół. Oto fragment listu:

Od Bartka z Waszej klasy otrzymaliśmy kilka numerów „Gazety Przyjaznej”. Gratulujemy pomysłu! Chętnie będziemy z Wami korespondować. Przesyłamy zdjęcie z parady, która co roku odbywa się z okazji Święta Narodowego Trzeciego Maja. Może zamieścicie je w swojej gazecie?



Zaproszenie

Klasa 2a wraz z rodzicami zaprasza wszystkich chętnych na majówkę. Weźcie rower, ubierzcie się na biało-czerwono. Mile widziane są również biało-czerwone ozdoby roweru. Zbiórka 3 maja o godzinie 10.00 przy ulicy Przyjaznej 3.



mować zdobytą wiedzę oraz zastanawiają się, czego powinni się jeszcze dowiedzieć oraz z jakich źródeł mogłyby tę wiedzę uzyskać. Na zakończenie uczniowie uzupełniają o nowe skojarzenia „słoneczka” z poprzedniej zabawy.

JAK ŚWIĘTUJEMY?

Nauczyciel dzieli klasę na trzyosobowe zespoły. Przygotowuje karteczki, na których zapisuje nazwy różnych świąt. Przedstawiciel każdej drużyny losuje jedną karteczkę. Każda grupa otrzymuje także jedną dużą kartkę. Zadaniem dzieci jest przygotowanie zaproszenia na obchody święta, którego nazwa znajduje się na wylosowanej karteczce. Dzieci proponują różne sposoby świętowania, opisują swój wymyślony sposób uczczenia uroczystości. Po wyznaczonym czasie następuje prezentacja wykonanych zaproszeń. Warto umieścić na tablicy nazwy elementów, które muszą znaleźć się w zaproszeniu.

PIRAMIDA PRIORYTETÓW

Podstawowym celem tej metody jest ułożenie priorytetów według ustalonych wcześniej kryteriów (np. ważności, kolejności, atrakcyjności). Priorytety te są wypracowane przez uczniów (choć mogą być podane przez nauczyciela). Metoda piramidy priorytetów zachęca do dyskusji, negocjacji oraz osiągania porozumienia drogą kompromisu. Pozwala wyodrębnić najbardziej atrakcyjne pomysły oraz te, które zdają się możliwe do zrealizowania.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 4–5

ZASOBY:

EPODRĘCZNIK.PL: [1] [2] [3] [4]

LITERATURA:

Dzierżgowska I., (2006), *Jak uczyć metodami aktywnymi*, Warszawa: Fraszka Edukacyjna.

Jąder M., (2009), *Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi*, Kraków: Wydawnictwo Impuls.

Łukasik J.M., (2009), *Spoko lekcja, czyli 65 sposobów na oryginalne zajęcia*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.

Nęcka E., (2003), *Psychologia twórczości*, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne..

Nauczyciel organizuje przestrzeń umożliwiającą współpracę podczas pracy w niewielkich grupach (np. czteroosobowych). Każda grupa otrzymuje plakat z narysowaną piramidą oraz kartki samoprzylepne.

Nauczyciel podaje cel zadania: Jaki sposób na świętowanie jest nam najbardziej bliski?

W wyniku burzy mózgów następuje generowanie wielu możliwych rozwiązań. Uczniowie zapisują wszystkie pomysły na kartkach samoprzylepnych. Następnie muszą zdecydować, w jaki sposób ułożyć kartki na piramidzie, aby na jej szczycie znalazł się pomysł według nich najciekawszy, a przy podstawie pomysły najmniej atrakcyjne. Po zakończeniu pracy każda grupa prezentuje klasie swoją piramidę oraz argumentuje swoje wybory.

NAUKA PROSTYCH KROKÓW WYBRANEGO POLSKIEGO TAŃCA NARODOWEGO

Nauczyciel wybiera taniec i uczy dzieci kroków i figur tego tańca.

Chce się żyć, czyli majowe przebudzenie

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wypowiada się na określony temat, szuka metafor i określa;
- opisuje ilustrację, mówi o emocjach związanych z oglądaniem obrazu;
- czyta wiersz *Mój maj*, wyszukuje w tekście rzeczowniki, czasowniki i przymiotniki;
- rozumie różnicę między językiem potocznym i poetyckim;
- tworzy rymy;
- pisze wiersz o tematyce wiosennej;
- bawi się w gry zaproponowane przez rówieśników.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- opowiadamy o naszych nastrojach związanych z wiosną;
- uzupełniamy obraz z podręcznika, dorysowując nas samych;
- czytamy wiersz *Mój maj*, wskazujemy w nim wyrazy spełniające podane kryteria;
- wyjaśniamy, czym różni się język potoczny od poetyckiego, wymyślamy poetyckie określenia;
- wymyślamy rymy;
- tworzymy tomik wiosennej poezji;
- bawimy się na szkolnym podwórku.

Natalia Usenko

Mój maj

W roku dwanaście jest miesięcy,
każdy ma w sobie coś miłego.
A ja po prostu maj uwielbiam
i czekam cały rok na niego!

Bo jest szalony!
I niezwykle!
Bo zmienia park w zielone morze
i wszystko kwitnie,
rośnie,
śpiewa,
i każdy w dobrym jest humorze...

Ptaki świergoczą jak szalone,
można po lekcjach biec na lody.
Zrywam się z łóżka bez budzika
i mam ochotę na przygody!

Soboty spędzam na rowerze,
urządzam piknik gdzieś na łące
i tylko żał mi, że ten miesiąc
nie może trwać...
przez TRZY MIESIĄCE!

SPIS TREŚCI

- W jaki sposób maj został przedstawiony w wierszu, a w jaki sposób na ilustracji?
- Jak rozumiecie zdania: „Park się zamienia w zielone morze” oraz „Maj jest szalony”? Porozmawiajcie na ten temat.
- Napiszcie swoje wiersze o maju i wykonajcie do nich ilustracje. Przygotujcie wystawę prac. Zaproponujcie tytuł wystawy.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

WIOSNĄ CZUJĘ SIĘ JAK...

Ucniowie kolejno opisują nastrój, jaki towarzyszy im wiosną. Nauczyciel pierwszy podaje swoją propozycję metafory, aby skłonić dzieci do poszukiwania niebanalnych skojarzeń, np.: Wiosną czuję się jak dziecko przed otwarciem gwiazdkowych prezentów. Czuję się jak wiosenna burza, która bywa niespodziewana, gwałtowna i krótkotrwała.

WSPOMNIENIA

Dzieci tworzą pary. Jedna osoba opowiada, druga jej słucha. Dziecko opowiadające ma za zadanie przedstawić coś, co przeżyło lub zaobserwowało wiosną. Może to być opis pejzażu, zachowania zwierząt, własnych odczuć. Wyobrażenie to powinno być plastyczne i odwoływać się do postrzegania przez wiele zmysłów. Osoba opowiadająca stara się, aby w umyśle dziecka słuchającego powstał obraz pełen kolorów, dźwięków, zapachów, smaków. Aby wyostreć zmysły, osoba słuchająca może mieć zamknięte oczy. Potem następuje zmiana ról.

GDYBYM TU BYŁA/BYŁ... (podręcznik, s. 6–7)

Ucniowie oglądają ilustrację w podręczniku. Kopiują ją, wykorzystując kalkę techniczną, lub odwzorowują samodzielnie, uwzględniając szczegóły. Zastanawiają się, jak chcieliby być przedstawieni, gdyby autorka umieściła ich na swoim rysunku. W parach rozmawiają o swojej wizji. Mogą zacząć od słów: „Gdybym tu była/był”. Po zaprezentowaniu swoje-

go pomysłu i wysłuchaniu propozycji koleżanki lub kolegi dzieci uzupełniają rysunek zgodnie z własną koncepcją. Chętni uczniowie opisują swoje ilustracje, zwracając szczególną uwagę na elementy pierwszego i drugiego planu oraz na kolorystykę pracy. Dzieli się wrażeniami estetycznymi i uczuciami, jakie wywołuje w nich nowo powstały obraz.

CO JEST NIEZWYKŁEGO W MAJU? (podręcznik, s. 6–7)

Ucniowie czytają wiersz Natalii Usenko *Mój maj*. W grupach tworzą mapę myśli związaną z treścią utworu. Dzieci otrzymują od nauczyciela trzy kartki. Na każdej z nich jest zapisane inne pytanie: Co? Co robi? oraz Jaki? Jaka? Jakie? Dzieci zapisują na kartkach wyrazy występujące w wierszu, spełniające wymagane kryteria, np.:

- Co? – miesiące, maj, park, morze, humor, ptaki, rower, piknik.
- Co robi?
 - ma, czekam, uwielbiam, zmienia, kwitnie, rośnie, śpiewa, spędza.
 - Jaki? Jaka? Jakie? – miły, zielone, szalony, niezwykle.
- Każda z grup układa zdania z podanymi wyrazami i zapisuje je.

JĘZYK POTOCZNY I POETYCKI

Dzieci zamykają podręczniki. W grupach starają się zgromadzić wyrażenia i zwroty, które opisują wiosenne sytuacje. Nauczyciel podaje pytanie pomocnicze: Co dzieje się wiosną? (np.: ptaki śpiewają, rośliny stają się zielone).

Nauczyciel proponuje dzieciom, żeby wcieliły się w rolę poety. Przypomina, że poeta bardzo często bawi się językiem, poszukuje interesujących i niebanalnych rozwiązań, w niezwykle sposób opisuje zwyczajne sytuacje. Zadaniem dzieci jest przekształcenie potocznych wyrażen i zwrotów (zgromadzonych przez siebie) w język poetycki. Aby ułatwić uczniom wykonanie zadania, nauczyciel prosi ich o znalezienie w wierszu fragmentów, które stanowią przykład opisaną zwykłej sytuacji w sposób niezwykle (np. „bo zmienia park w zielone morze”, „ptaki świergoczą jak szalone”). Aby skłonić dzieci do niebanalnych rozwiązań, nauczyciel prezentuje własne pomysły, np.: kwiaty rosną – kwiaty chcą dotknąć słońca, kwiaty tworzą różnobarwny dywan.

RYMOWANIE NA ZAWOŁANIE

Ucniowie tworzą pary. Otrzymują od nauczyciela po dwie kartki. Na jednej z nich zapisują dowolny wyraz, na drugiej – wyraz rymujący się z nim. Jedną kartkę dają wybranej przez siebie parze, drugą oddają nauczycielowi. Gdy wszystkie pary otrzymają kartkę od swoich rówieśników, nauczyciel tworzy wachlarz z pozostałych kartek i rozrzuca je po podłodze. Dzieci poszukują wyrazu tworzącego rym do otrzymanego słowa. Odczytują swoje wyrazy na głos.

ZABAWY Z WYRAZAMI

Dzieci wykonują zadania z **karty pracy nr 64**.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 6–7

KARTA PRACY:

karta pracy nr 64



ZASOBY:

SCHOLARIS: **DLACZEGO PONIEDZIAŁEK JEST PONIEDZIAŁKIEM?**

SPRAWDŹ SWOJĄ PAMIĘĆ – KWADRAT LITEROWY. RZYMSKIE OZNACZENIA MIESIĘCY KALENDARZ KOŁOWY MIESIĘCY

SCENARIUSZE:

„Rozmowa przez pędzle i farby”

„Co słychać pod jesiennym niebem?”

WYDAJEMY WŁASNY TOMIK POEZJI

(podręcznik, polecenie 3, s. 7)

Ucniowie wykonują polecenie 3 z podręcznika. W parach lub indywidualnie próbują napisać wierszyk. Ozdabiają swoje utwory obrazkami, prezentują prace na forum klasy. Następnie wszystkie kartki spinają razem, tworząc tomik poezji. Wybrane osoby przygotowują okładkę.

ZABAWY PODWÓRKOWE

Chętni uczniowie proponują koleżankom i kolegom znane im zabawy z podwórka (np. zabawę w klasy, skoki przez skankę, zabawę w berka, grę w gumę). Ucniowie dzielą się na grupy i uczestniczą w wybranych przez siebie zabawach.

Czy uczymy się tylko w szkole?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- słucha dźwięków, rozpoznaje je;
- czyta tekst *Nad rzeką*, wyszukuje w nim potrzebne informacje;
- szuka informacji o wybranym zwierzęciu, korzystając z różnych źródeł, i zapisuje je;
- wymienia zwierzęta żyjące w pobliżu wód;
- opisuje życie w wybranych ekosystemach;
- rozumie konieczność ochrony zagrożonych gatunków zwierząt;
- tworzy przyrodniczą grę planszową;
- przestrzega reguł podczas gry;
- wie, że jest częścią przyrody, i rozumie konieczność jej ochrony;

AKTYWNOŚCI UCZNIĄ

- wsłuchujemy się w różne dźwięki i rozpoznajemy je;
- czytamy opowiadanie *Nad rzeką*, sprawdzamy swoją wiedzę;
- szukamy informacji o wybranym zwierzęciu i opisujemy je;
- przygotowujemy przyrodniczą grę planszową;
- zgodnie bawimy się, przestrzegając zasad fair play.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

SŁUCHANIE CISZY

Uczniowie siadają na dywanie. Zamykają oczy i przez kilka minut wsłuchują się w dźwięki dochodzące zza okna, drzwi klasy oraz z sali lekcyjnej. Próbuja rozpoznać te dźwięki i określić ich pochodzenie.

SŁUCHAMY, ODGADUJEMY I KOLORUJEMY

Nauczyciel przygotowuje plansze/kolorowanki przedstawiające rzekę oraz zwierzęta żyjące w jej pobliżu (**karta pracy nr 65**). Włącza różne dźwięki, wśród których znajdują się odgłosy zwierząt (np. kumkanie żab, odgłosy wydawane przez kaczki, rybitwy, żurawie, bociany). Uczniowie kolorują kolejno te zwierzęta, których odgłosy usłyszeli.

CO MOŻNA USŁYSZEĆ NAD RZEKĄ? – praca z tekstem (**podręcznik, s. 8–9**)

Aby zaciekać uczniów tekstem, nauczyciel rozdaje im przygotowane wcześniej zdania związane ze zwierzętami żyjącymi nad rzeką. Uczniowie czytają zagadnienia i wykorzystując posiadaną już wiedzę lub kierując się jedynie intuicją, starają się ustosunkować do każdego stwierdzenia, wpisując w kolumnę po lewej stronie tabeli literę P – prawda lub F – fałsz (**karta pracy nr 66**). Po przeczytaniu tekstu dzieci wypełniają kolumnę po prawej stronie. Sprawdzają, które odpowiedzi się potwierdziły, a które są błędne. Na koniec uczniowie czytają na głos fragmenty tekstu, które zawierają poprawne informacje.



Roksana Jędrzejewska-Wróbel
Nad rzeką

Majowy poranek był wyjątkowo piękny – słoneczny i ciepły. W taki dzień nikomu nie chce się siedzieć w klasie. Kiedy więc pani powiedziała, że wychodzimy nad rzekę, wszyscy się ucieszyli.
– Hurra! Nie będzie lekcji! – zawołała Gabrysia.

– To się dopiero okaże – uśmiechnęła się pani.

Nad rzeką drzewa miło szumiały i dawały cień, trawa była miękka i pachnąca, a woda migotała wesoło, odbijając promienie słońca.
– Będziemy się kąpać? – ucieszył się Patryk, jednak pani pokręciła głową i poprosiła dzieci, żeby położyły się na trawie.
Leżeli, nie nie mówiąc, ale naokoło wcale nie było cicho. Wręcz przeciwnie! Z wodnych zarośli do uszu dzieci docierały tajemnicze chrobotania, szmery, szumy i pluskania.
– Co to jest? Co tak hałasuje? – zapytała Gabrysia.
– Przecież tu nikogo nie ma – zdziwił się Patryk.

Ale kiedy razem z panią wyruszyli na ekspedycję poszukiwawczą, okazało się, że nie miał racji. Na brzegu rzeki odkryli bobrowe żeremia i gniazda rybitwy. Widzieli pływające po rzece kaczki, a Łucji udało się nawet dostrzec płynącą rybę. Pani powiedziała, że to losoś – ryba, która żyje tylko w bardzo czystych wodach.
– To znaczy, że nasza rzeka jest czysta! – ucieszył się Darek.
Siedząc nad rzeką, słyszeli dochodzący z oddali głos żurawi i klekotanie bocianów. Hoan wypatrzył jaszczurkę wygrzewającą się



na kamieniu, a koło stopy Natalii przemknął zaskronec. Wojtek zobaczył pod liściem łopianu szarą ropuchę, a Celina przez lupę dokładnie obejrzała ważkę, która przysiadła na ramieniu Karola.
– Czy to była lekcja, czy wycieczka? – zastanawiała się Gabrysia, kiedy wracali do szkoły.

1. Poszukajcie informacji o roślinach i zwierzętach, które dzieci zobaczyły podczas wycieczki.
2. Przeczytajcie pytanie Gabrysi zapisane na końcu opowiadania. Porozmawiajcie w parach na ten temat.
3. Dowiedźcie się, co to jest żeremie.
4. Załóżcie album o zwierzętach żyjących nad rzeką lub na łące. Możecie wklejać do niego zdjęcia i ilustracje, zapisywać informacje i ciekawostki.

POSZUKIWACZE INFORMACJI (**podręcznik, s. 8–9**)

Uczniowie starają się przypomnieć sobie wszystkie zwierzęta wymienione w opowiadaniu. Zapisują ich nazwy na tablicy. Potem dzielą się na dziesięć grup. Każda z nich wybiera sobie jedno zwierzę (bobra, rybitwę, kaczkę, łososa, żurawia, bociana, jaszczurkę, zaskronec, ropuchę, ważkę). Zadaniem każdego zespołu jest znalezienie informacji o zwierzęciu, wybranie najistotniejszych wiadomości oraz wykonanie karty przyrodniczej do atlasu zwierząt żyjących w pobliżu wód. Dzieci korzystają z książek zgromadzonych przez nauczyciela, wydrukowanych informacji, czasopism przyrodniczych, z internetu. Zapisują wybrane przez siebie wiadomości, rysują zwierzę.

Aby ułatwić dzieciom wybór informacji, warto stworzyć wspólnie z nimi kryteria sukcesu, np.:

- Opiszę wygląd zwierzęcia i wykonam rysunek.
- Napiszę, jakie zamieszkuje tereny.
- Zanotuję, czym się żywi.
- Zapiszę ciekawostki o zwierzęciu.

GRA PLANSZOWA

Dzieci w grupach przygotowują grę planszową o tematyce nawiązującej do życia zwierząt w środowisku wodnym. Każdy zespół otrzymuje od nauczyciela niebieski papier. Dzieci wycinają z niego pola gry w wybranym przez siebie kształcie. Na każdym kawałku zapisują kolejne liczby i przyklejają je na kartonową kartkę w taki sposób, aby ułożone figury kształ-

tem przypominały wijącą się rzekę. Wzdłuż powstałej „rzeki” uczniowie dorysowują elementy, które kojarzą im się z wodnym ekosystemem, np. zwierzęta, roślinność wodną. Dzieci zaznaczają miejsce startu i mety. Wspólnie ustalają zasady gry, wymyślają ciekawe opisy sytuacji oraz nagrody i kary za zatrzymanie się na określonym polu. Tworzą instrukcję gry, zapisując wyjaśnienia obok miniatur rysunków.

Przykładowe opisy sytuacji:

- Udało ci się dostrzec czaplę. Przechodzisz o 3 pola do przodu.
- Poślizgnąłeś się na kamieniu. Czekasz jedną kolejkę.
- Spłoszyłeś kaczki pływające po rzece. Cofasz się o 5 pól.

„CZY TO BYŁA LEKCJA, CZY WYCIECZKA?”

(**podręcznik, s. 8–9**)

Uczniowie w parach rozmawiają na temat pytania Gabrysi (**podręcznik, polecenie 2, s. 9**). Starają się wskazać okoliczności, które sprzyjają wzbogacaniu ich wiedzy. Opowiadają o sytuacjach pozaszkolnych, w których nauczyli się czegoś nowego. Mogą odnieść się do preferowanych przez siebie aktywności. Dzieci wspólnie tworzą listę miejsc, które chciałyby odwiedzić, i wskazują korzyści, które może im przynieść taka wycieczka.

CO WIDZIAŁY DZIECI

Uczniowie tworzą krąg. Zabawa polega na wspólnym powtarzaniu zdania rozpoczynającego się od: Dzieci widziały

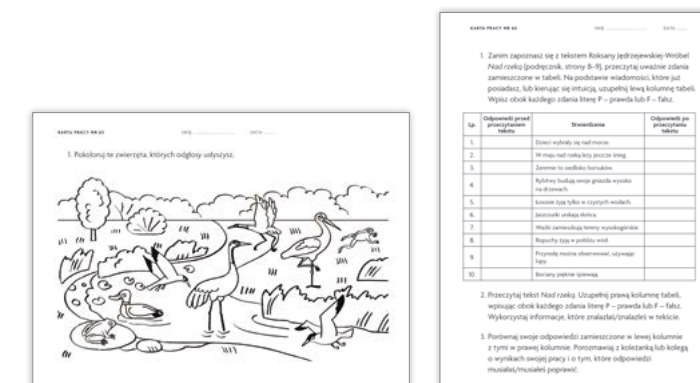
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 8–9

KARTY PRACY:

karta pracy nr 65, karta pracy nr 66



ZASOBY:

SCHOLARIS: **CZYSTA RZĘKA.**

GŁOSY PTAKÓW

EPODRĘCZNIK.PL: [1]

nad rzeką... – pierwsze dziecko podaje swoją propozycję, np. „ważkę”, oraz prezentuje gest kojarzący się z tym zwierzęciem. Uczniowie wspólnie powtarzają zdanie i po słowie „ważkę” kolejne dziecko dodaje wyraz oraz prezentuje gest. Dzieci powtarzają zdanie, za każdym razem dodając nowy wyraz i gest. Kiedy zdanie będzie już tak długie, że uczniowie zaczną się mylić, można rozpocząć nowe zdanie – robią to uczniowie, którzy nie podawali jeszcze swoich propozycji.

PODSUMUJMY

Dzieci samodzielnie wyciągają najważniejsze wnioski z lekcji, wskazują nowo poznane informacje oraz zdobyte umiejętności. Zadaniem uczniów jest dokończenie zdań zapisanych na tablicy lub powieszonych na stałe w klasie.

- „Dziś nauczyłam się/nauczyłem się, że...”
- „Zrozumiałam/zrozumiałem, że...”
- „Przypomniałam/przypomniałem sobie, że...”
- „Zaskoczyło mnie, że...”
- „Chciałabym/chciałbym jeszcze popracować nad...”

Ambicje małego strumyka, czyli jak strumyk zasila ocean

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- korzysta z mapy, poprawnie zapisuje nazwy rzek;
- potrafi zinterpretować znaki informacyjne umieszczone na mapie, korzysta z nich, robiąc makietę rzeki;
- poszukuje wiadomości w różnych źródłach;
- rozumie znaczenie wody dla życia człowieka, roślin i zwierząt;
- zauważa potrzebę ochrony czystości wód;
- wykonuje filtr do wody według instrukcji;
- pisze list;
- samodzielnie organizuje przestrzeń do zabawy, bierze w niej udział według ustalonych zasad.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- ćwiczymy wyobraźnię, odwołując się do różnych zmysłów;
- planujemy podróż łódką po wybranych rzekach;
- robimy makietę rzeki;
- dowiadujemy się, jaka jest szerokość Wisły w miastach, przez które przepływa;
- bawimy się przy muzyce;
- rozmawiamy o znaczeniu wód dla ludzi, zwierząt i roślin;
- robimy filtr do wody według instrukcji;
- piszemy list.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

ĆWICZYMY ZMYŚŁY

Nauczyciel zaprasza uczniów do udziału w zabawie, podczas której będą się odwoływać do różnych zmysłów. Prowadzący, rozpoczynając zabawę, zwraca się do dzieci: Wyobraź sobie, że jesteś nad rzeką. Potem wydaje polecenia, odnosząc się do czterech zmysłów.

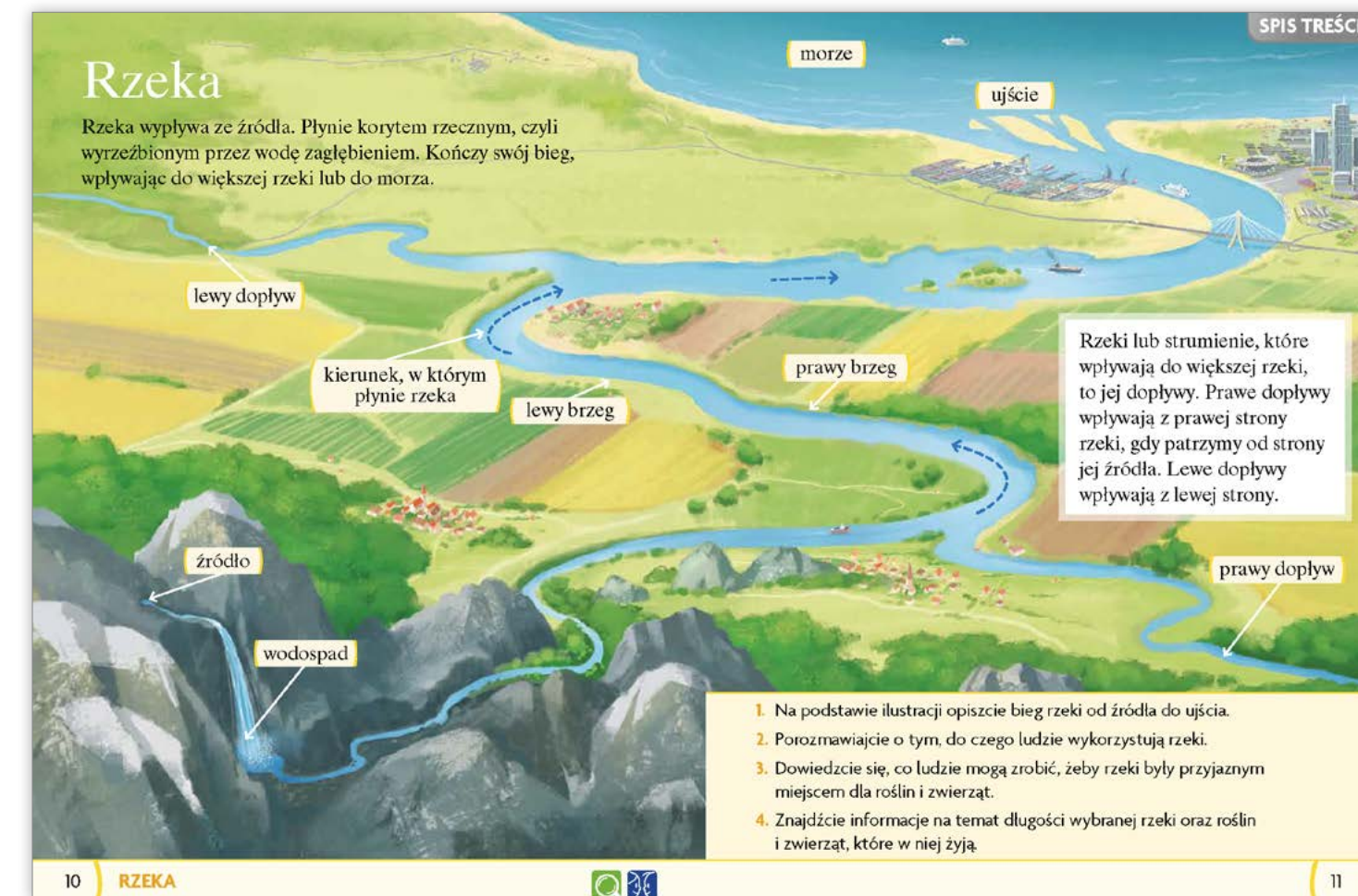
- **Wzrok:** Pomyśl o kolorze rzeki. Czy płynie spokojnie? Czy jest przejrzysta? Jakie rośliny rosną na jej brzegu? Czy jest szeroka, czy wąska?
 - **Słuch:** Jakie dźwięki słyszysz? Wyobraź sobie, że wrzucasz do wody kamień. Czy usłyszałaś/usłyszałeś ten dźwięk?
 - **Węch:** Wyobraź sobie zapach tej rzeki. Czy ci się podoba? Poczuj zapach roślinności, która porasta brzegi rzeki.
 - **Dotyk:** Pomyśl o wytchnieniu, które daje ci chłód wody podczas upalnego dnia. Czy czujesz go na swej skórze?
- Na koniec nauczyciel wydaje polecenie: Narysuj tę rzekę.

WYBIERAMY SIĘ W PODRÓŻ – praca z mapą fizyczną Polski

Uczniowie analizują sieć rzeczną w Polsce. Planują podróż szlakami wodnymi. Na mapach konturowych zaznaczają trasę swojej podróży. Korzystając z mapy fizycznej, dzieci zapisują nazwy rzek, zwracając uwagę na poprawność zapisu.

BIEG RZEKI (podręcznik, s. 10–11)

Dzieci przygotowują z bibuły lub z długich kawałków niebieskiego materiału model (makietę) rzeki. Zaczynają od wąskiej strużki – rolują mocno bibułę. W miarę wydłużania



ĆWICZYMY ZMYŚŁY

się paska, rolują bibułę coraz luźniej, aby zwiększyć szerokość rzeki. Potem uczniowie układają kolejne kawałki bibuły, tworząc dopływy. Następnie analizują rysunek zamieszczony w podręczniku i kładą we właściwych miejscach przygotowane wcześniej przez nauczyciela etykiety z pojęciami związanymi z rzeką (źródło, ujście, dopływ prawobrzeżny, dopływ lewobrzeżny, zakole). Dzieci budują z klocków mosty, domy według instrukcji nauczyciela, np.: W środkowym biegu rzeki zbudujcie most. Przy ujściu postawcie zrobioną z papieru łódkę. Na prawym brzegu rzeki postawcie ośrodek wypoczynkowy.

CZY RZKA ROŚNIE?

Uczniowie pracują z mapami. Wskazują wybrane przez siebie rzeki i odczytują z mapy nazwy miast, przez które one przepływają. Dokładnie analizują bieg Wisły. W przygotowanych przez nauczyciela materiałach lub w internecie szukają informacji na temat szerokości Wisły na różnych etapach jej biegu (np. w Krakowie, Warszawie, Toruniu). Na koniec dzieci porównują dane i starają się wyciągnąć z nich wnioski.

ZABAWA PRZY MUZYCE

Nauczyciel włącza utwór Bedřicha Smetany *Weltawa*. Interpretuje kolejne fragmenty – opowiada o biegu rzeki od źródła (górskiego potoku) do ujścia do Łaby. Dzieci poruszają się dowolnie w rytm muzyki.

RZKI POD SPECJALNYM NADZOREM

Uczniowie rozmawiają w parach na temat znaczenia wody dla ludzi, zwierząt i roślin. Zapisują przykłady wykorzystywania zasobów wodnych przez ludzi i zwierzęta. Następnie pary łączą się, tworząc czteroosobowe zespoły. Dzieci dzielą się swoimi przemyśleniami. Wspólnie zastanawiają się nad szkodliwą działalnością człowieka wpływającą na zanieczyszczenie rzek.

JAK OCZYŚCIĆ BRUDNĄ WODĘ?

Uczniowie pod nadzorem nauczyciela wykonują filtr do wody zgodnie z instrukcją.

Pomoce: plastikowa butelka z odciętym dnem, moździerz, węgiel drzewny, piasek, żwirek, drobne kamyki, kawałek tkaniny lub wata.

Wykonanie: Umieśćcie tkaninę w szyjce butelki. W moździerzu rozdrobniecie węgiel drzewny. Wsypcie go do butelki (im grubsza zrobicie warstwę, tym filtr będzie skuteczniejszy). Następnie wsypcie do butelki warstwę piasku, żwirku, a na koniec drobne kamyki. Do tak przygotowanego filtra wlećcie wodę z dowolnego zbiornika wodnego. Musicie uzbroić się w cierpliwość, gdyż filtracja może trochę potrwać. Zapiszcie w zeszytach swoje obserwacje i wnioski. Na koniec uczniowie przeprowadzają w grupach inne doświadczenia zgodnie z instrukcjami podanymi w **karcie pracy nr 67**.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 10–11

KARTA PRACY:

karta pracy nr 67



ZASOBY:

SCHOLARIS: **ZAPORY WODNE**
OSZCZĘDZAJ WODĘ!
CZYSTA WODA

LITERATURA:

Łukasik J., (2009), *Spoko lekcja, czyli 65 sposobów na oryginalne zajęcia*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.

LIST W BUTELCE

Dzieci wyobrażają sobie, że nad brzegiem rzeki znajdują butelkę, w której jest list. Okazuje się, że nie jest to list napisany przez rozbitka – jego nadawcą jest rzeka. Uczniowie w parach zastanawiają się, jaka mogłaby być treść listu. Wspólnie piszą list, wcielając się w rolę rzeki.

PODSUMOWANIE

Każde dziecko robi łódkę z papieru. Na jej burcie zapisuje najważniejsze według niego zagadnienie z lekcji. Swoje łódki uczniowie umieszczają w miskach z wodą. Dzieci kolejno wyciągają z wody losowo wybrane łódki i odczytują zapałmięty przez koleżankę lub kolegę fakt dotyczący wód.

PRZEPRAWA PRZESZKÓŁ

Uczniowie organizują przestrzeń do zabawy. Wyznaczają brzegi rzeki, układając szarfy, rozmieszczają dyski dotykowe imitujące kamienie rzeczne, tworzą mielizny, rozkładając np. kamyczkowe maty. Bawią się na torze przeszkód.

KAMIENNE OPOWIEŚCI NA ZAKOŃCZENIE

Nauczyciel gromadzi w pudełku kamienie rzeczne. Każdy uczeń bierze jeden kamień. Następnie dzieci zamykają kamienie w dłoniach. Nauczyciel włącza nagranie szumu strumyka i prosi dzieci, aby zastanowiły się, jaką historię mógłby opowiedzieć ich kamień, oraz aby podzieliły się swoimi wyobrażeniami z rówieśnikami.

Oddajmy rybom głos

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- przygotowuje zagadkę dotyczącą gatunków ryb;
- nazywa kilka gatunków ryb;
- prowadzi celową obserwację ryby, wyciąga wnioski;
- czyta tekst dotyczący ryb morskich i słodkowodnych;
- przygotowuje teatrzyk kukielkowy, którego bohaterami są ryby;
- tworzy komiks;
- rozumie swoją integralność ze środowiskiem przyrodniczym, dostrzega konieczność ochrony przyrody;
- uczestniczy w zabawie ruchowej, przestrzega zasad bezpieczeństwa w trakcie zabawy.

AKTYWNOŚCI UCZNIWA:

- nazywamy różne gatunki ryb, przygotowujemy rozsypankę literową;
- układamy pytania związane z tematyką lekcji;
- obserwujemy ryby i zastanawiamy się, jaką funkcję pełnią płetwy ryb;
- czytamy tekst i wypowiadamy się na jego temat;
- przygotowujemy teatrzyk kukielkowy;
- rysujemy „podwodny” komiks;
- bawimy się w rybaków i ryby, przestrzegamy zasad bezpieczeństwa podczas zabawy ruchowej.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

ATRYBUTY

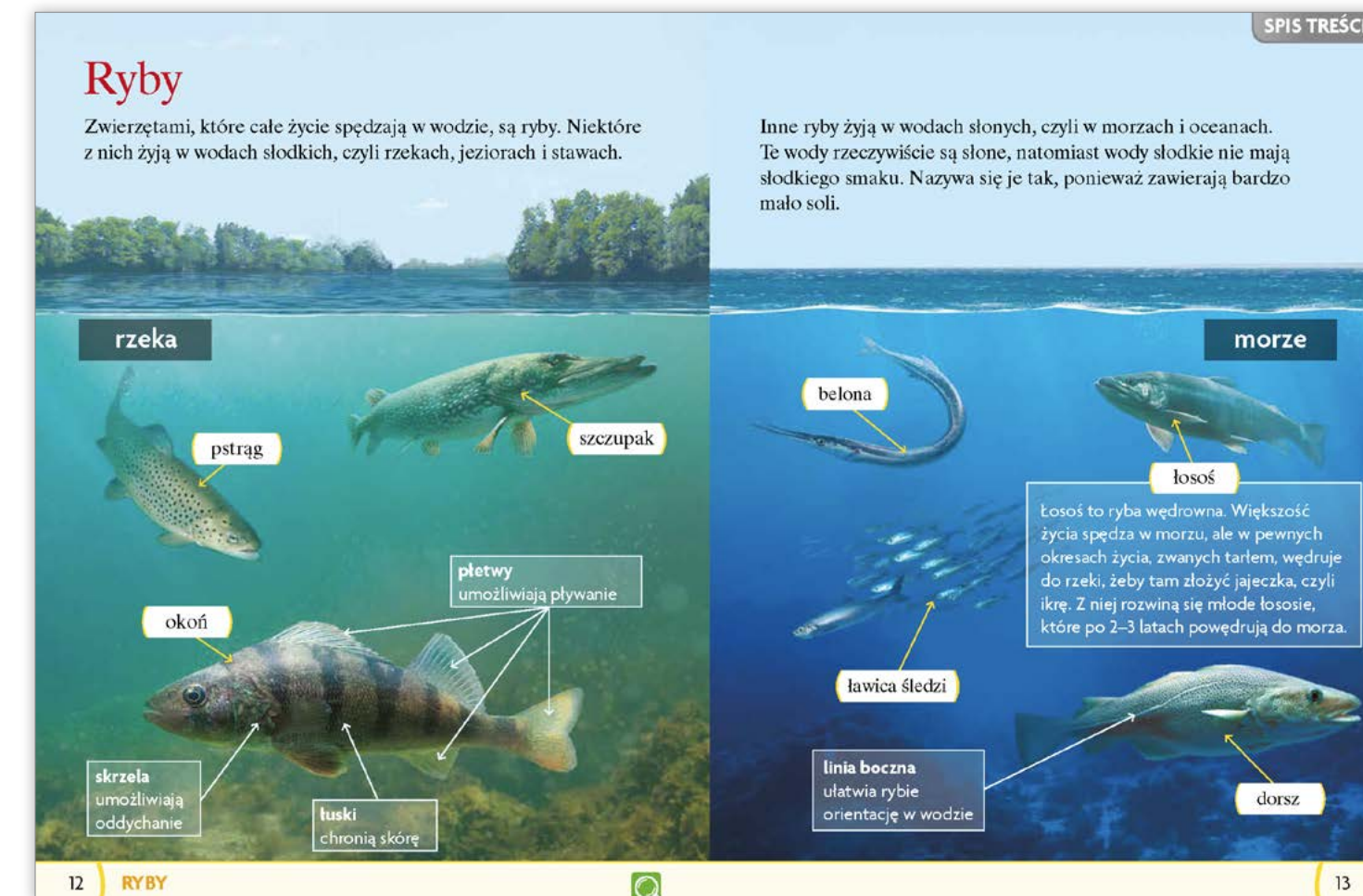
Nauczyciel stawia na środku klasy torbę wypełnioną przedmiotami należącymi do wędkarza (np. podbierak, żyłka, kołowrotek, sztuczna przynęta). Uczniowie próbują się domyślić, kto jest właścicielem torby (mogą do niej zaglądać, wyciągać znajdujące się w niej przedmioty). Próbuje odgadnąć, o czym będą mówić na zajęciach.

CO KORMORAN WYCIĄGA Z WODY?

Nauczyciel prezentuje dzieciom zdjęcie nurkującego kormorana. Prowokuje uczniów do rozważań na temat sposobu odżywiania się tego ptaka. Dzieci zastanawiają się, dlaczego kormoran zanurza się pod wodę. Prezentują swoje przemyślenia na forum klasy.

ZAGADKI

Uczniowie zapisują nazwę jednej znanej im ryby w taki sposób, aby na jednej karteczce znalazła się jedna litera (tworzą w ten sposób rozsypankę literową – zadanie do rozwiązania dla koleżanek i kolegów). Na osobnej kartce dzieci rysują tę rybę, odwzorowując grafikę znaną z podręcznika, w internecie lub na zgromadzonych ilustracjach. Dzieci wymieniają się karteczkami oraz ilustracjami i próbują ułożyć z rozsypanki nazwę gatunku ryby.



LISTA PYTAŃ

Dzieci przypominają zasady obowiązujące podczas pracy metodą listy pytań. Nauczyciel zapisuje je na arkuszu papieru lub na tablicy tak, żeby dzieci mogły się do nich odwoływać w czasie zajęć (np. każde pytanie jest dobre, okazujemy sobie szacunek, nie wyśmiewamy cudzych pomysłów). Dzieci siadają w kręgu. Na środku leży duży arkusz papieru z zapisanym hasłem, np. Podwodne życie. Uczniowie wymyślają pytania, na które chcieliby uzyskać odpowiedź w czasie zajęć, pytają o to, co ich ciekawi, czego chcieliby się dowiedzieć. Nauczyciel (lub sami uczniowie) zapisuje pytania na arkuszu papieru. Gdy aktywność dzieci obniża się, nauczyciel kończy etap zgłaszania pytań. Następnie prowadzący prosi dzieci o wybranie trzech najciekawszych pytań, na które odpowiedzą wspólnie. Dzieci wybierają pytania, np. stawiając przy nich krzyżyki. Spośród zgromadzonych pytań uczniowie wskazują również te, na które będą poszukiwali odpowiedzi samodzielnie. Pytania te mogą być początkiem pracy metodą projektu realizowanego podczas kolejnych zajęć.

PO CO RYBOM PŁETWY?

Uczniowie snują hipotezy dotyczące roli płetw w życiu ryb. Nauczyciel może zapisywać pomysły dzieci na tablicy. Jeśli w szkole jest prowadzona hodowla rybek, warto przeprowadzić zajęcia w odpowiedniej sali lub wyłowić jedną rybkę i przynieść ją do klasy w dużej misce. Dzieci przyglądają się

rybce, analizują jej budowę, sposób poruszania się. Obserwują, które płetwy są aktywne przy różnego rodzaju ruchach.

Uwaga: W czasie obserwacji warto zwrócić uwagę na ruchy pokryw skrzelowych i omówić sposób oddychania ryb.

KTÓRE RYBY ŻYJĄ W MORZU, A KTÓRE W WODACH SŁODKICH? (podręcznik, s. 12–13)

Dzieci czytają tekst Ryby. Analizują rysunek. Zapisują w zeszytach nazwy zaprezentowanych gatunków ryb, dzieląc je na ryby morskie i słodkowodne. Uzupełniają ten zapis o propozycje podane we wcześniejszym ćwiczeniu (poszukują w dostępnych źródłach informacji dotyczących rodzaju wód zamieszkiwanych przez dany gatunek ryb).

ODDAJEMY RYBOM GŁOS

Uczniowie rozmawiają o środowisku życia ryb. Zastanawiają się nad możliwymi zagrożeniami ze strony człowieka. Potem dzieci wykonują papierowe sylwetki ryb. Przyczepiają je do patyczków, tworząc kukielki. Następnie uczniowie w grupach rysują komiks ilustrujący wymyśloną przez siebie historię, której bohaterami są ryby. W dymkach wpisują wypowiedzi bohaterów komiksu. Prezentują swoją pracę klasie, wcielając się w przydzieloną postać (czytają z podziałem na role).

Na zakończenie dzieci przedstawiają komiks w formie teatrzyku kukielkowego.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 12–13

ZASOBY:

SCHOLARIS: BUDOWA RYBY 1

BUDOWA RYBY 2

SPRAWDŹ SWOJĄ PAMIĘĆ – KWADRAT LITEROWY

PODWODNE CUDA

EPODRĘCZNIK.PL: [1] [2] [3] [4] [5]

PODSUMUJMY

Dzieci rysują kontur ryby. Na głowie zapisują odpowiedź na pytanie: Co mnie zainteresowało, na brzuchu: Czego się nauczyłam/nauczyłem?, na płetwie ogonowej: Nad czym muszę jeszcze popracować? Dzieci mogą wyciąć swoje ryby, a także ozdobić je w dowolny sposób. Na koniec prezentują swoje prace pozostałym uczniom.

ZABAWA RUCHOWA „RYBKI W SIECI”

- Dwoje chętnych uczniów, chwytając się za ręce, tworzy „rybacką sieć”. Na hasło nauczyciela uczniowie ci próbują „złować” uciekające dzieci w swoją sieć. Każde złapane dziecko staje się częścią sieci (im dłuższa sieć, tym możliwości złapania kolejnych „rybek” są większe).
- Uczniowie dzielą się na dwie grupy. Jedna z nich trzyma się za ręce, tworząc koło (sieć). Pozostałe dzieci zajmują miejsce wewnątrz koła (będą rybami). Na znak nauczyciela ryby usiłują wydostać się poza sieć – próbują prześlizgnąć się przez szczelinę między dziećmi tworzącymi sieć.



Czy król ma głowę po to, żeby nosić koronę?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wypowiada się na temat cech i zadań króla/przywódcy;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- odróżnia zawiadomienie od ogłoszenia lub zaproszenia;
- wypowiada się na temat dobrych i złych cech społecznych;
- wie, kto reprezentuje władzę w Polsce, orientuje się w najważniejszych wydarzeniach historycznych;
- opisuje życie w ekosystemie morza;
- wyszukuje z pomocą nauczyciela ilustracje w internecie i zapisuje je w pliku;
- bawi się w zespole i respektuje ustalone reguły.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- układamy krótkie teksty na podany temat, wyszukiujemy w tekście właściwe informacje;
- poznajemy cechy zawiadomienia i porównujemy je z ogłoszeniem;
- piszemy tekst zawiadomienia;
- dyskutujemy o tym, jakie zachowania są dobre, a jakie złe;
- rozmawiamy o obecnych systemach rządzenia w państwach;
- współpracujemy w zespołach.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

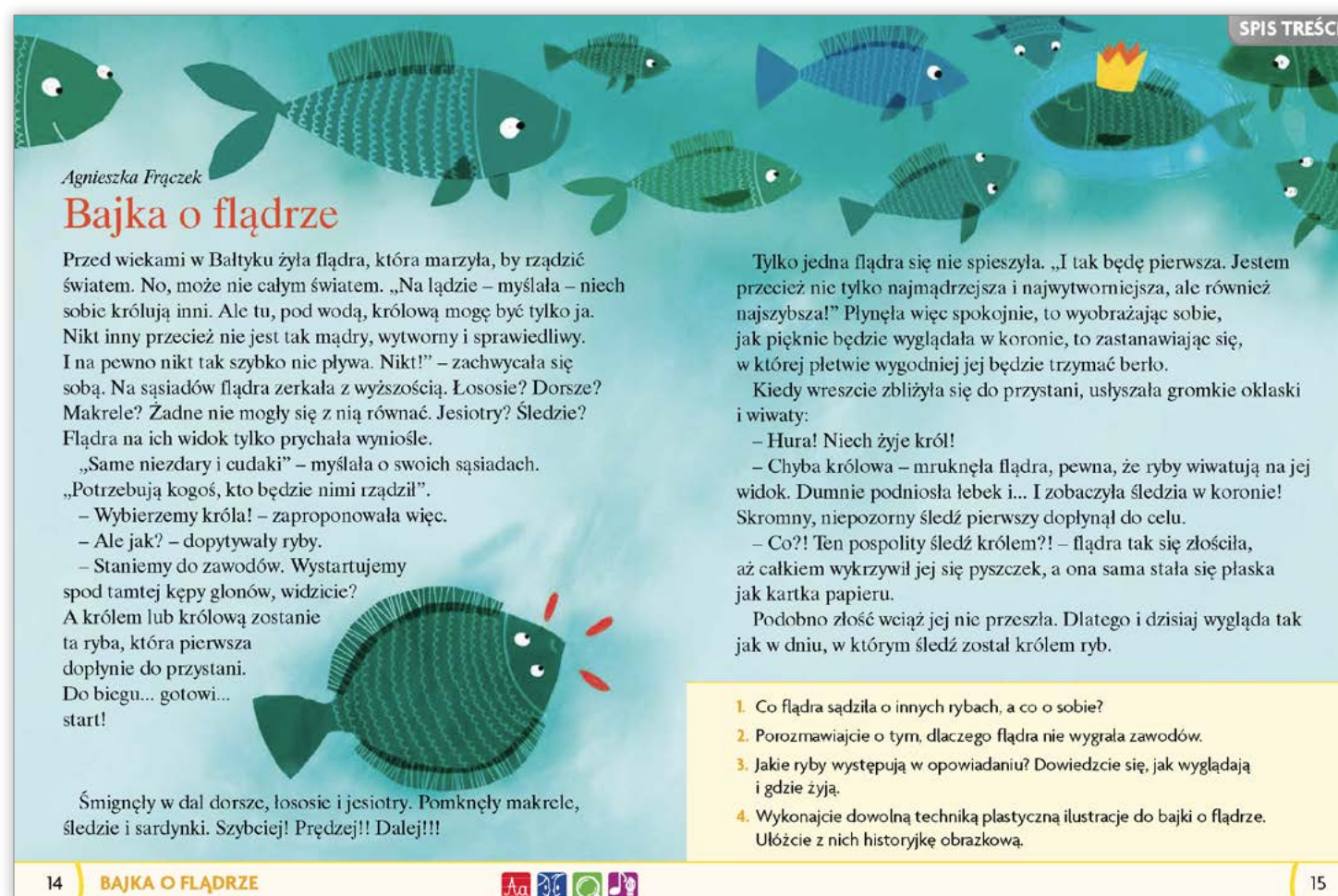
WIELKIE POSZUKIWANIE KANDYDATÓW NA KRÓŁA

Uczniowie dobierają się w pary. Partnerzy mają za zadanie dokończyć zdanie: „Byłabyś dobrą królową/byłbyś dobrym królem, bo jesteś...”. Każde dziecko podaje jedną pozytywną cechę swojej koleżanki/swojego kolegi z pary i zapisuje ją na małej kartce. Następnie dzieci losowo dobierają się w nowe pary i powtarzają zadanie, zapisując pozytywne cechy swoich partnerów na nowych kartkach. Warto powtórzyć ćwiczenie kilka razy tak, aby każdy z uczniów zebrał co najmniej trzy karteczki. Następnie uczniowie wrzucają kartki do wspólnego pojemnika. Wyznaczona osoba losuje i czyta kolejno wypisane cechy.

Warto zachęcić dzieci do rozmowy o tym, dlaczego te konkretne cechy są pożądane u królowej/króla. Można przygotować na dużym kartonie sylwetę człowieka z koroną na głowie i wykleić kontury karteczkami z zapisanymi cechami dobrej królowej/dobrego króla.

A JAK TO BYŁO W OPOWIADANIU... (podręcznik, s. 14–15)

Nauczyciel zapisuje w widocznym miejscu kilka pytań do tekstu opowiadania Agnieszki Frączek *Bajka o flądrze* i prosi uczniów, aby każdy z nich wybrał co najmniej jedno pytanie, na które będzie szukał odpowiedzi w czasie czytania i słuchania opowiadania. Po czym nauczyciel głośno czyta tekst i poleca uczniom, żeby w miarę możliwości śledzili jego treść w podręczniku.



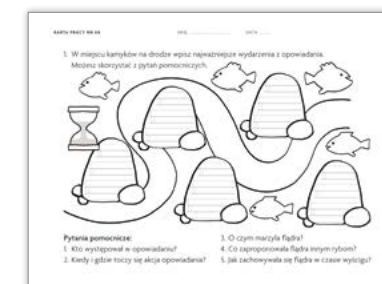
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 14–15

KARTA PRACY:

karta pracy nr 68



LITERATURA:

Robinson K., (2010), *Oblicza umysłu. Ucząc się kreatywności*, Kraków: Wydawnictwo Element.

SCENARIUSZE:

„Jak zostać mistrzem opowiadania?”

CO BY BYŁO, GDYBY...?

Uczniowie dobierają się w trzysobowe zespoły. Każda grupa ma za zadanie wymyślić i zapisać kilka zdań na temat: Co by było, gdyby flądra została królową?

Po wyznaczonym czasie grupy odczytują swoje propozycje.

ZAWIADOMIENIE

Warto zachęcić uczniów, żeby zwracali uwagę na różne informacje i ogłoszenia pojawiające się w prasie, a podczas spacerów po okolicy na informacje znajdujące się na tablicach ogłoszeń. Dzieci mogą tworzyć wspólnie archiwum – wystarczy, że będą robić fotografie tych ogłoszeń, a potem zapisywać je w folderze na klasowym komputerze, oraz gromadzić wycinki z gazet. Zebrany materiał wzbogaci ten przygotowany przez nauczyciela i posłuży jako podstawa do rozmowy o tym, czym jest zawiadomienie, czemu służy i jak je napisać. Warto zachęcić uczniów do burzy mózgów na temat tego, czym różni się zawiadomienie od np. zaproszenia.

Każde dziecko samodzielnie pisze zawiadomienie o tym, że królem morza został śledź. Gdy uczniowie skończą pracę, dobierają się w pary, porównują swoje zawiadomienia, ewentualnie je poprawiają. Kolejnym krokiem jest dobranie się par w czteroosobowe zespoły tak, żeby dzieci miały możliwość uczyć się od siebie nawzajem. Uczniowie zapisują tekst zawiadomienia, zachowując zasady kaligrafii i ortografii.

KRÓLESTWO ŚLEDZIA

Uczniowie wykonują plakat przedstawiający królestwo śledzia – morze. Warto zachęcić dzieci, żeby poszukały informacji o ekosystemie morza w różnych źródłach i aby wykorzystywały różnorodne materiały (np. ilustracje, fragmenty komiksu, krótkie hasła i podpisy pod ilustracjami). Mogą również stworzyć plakat w wersji elektronicznej.

A TYMCZASEM NA LĄDZIE...

Dzieci w swobodnej rozmowie wymieniają się wiadomościami na temat tego, kto kieruje różnymi państwami i jakie są zadania takich osób. Wspólnie z nauczycielem ustalają, gdzie głową państwa jest królowa/król, a następnie wskazują te miejsca na mapie. Ustalają również, kto jest głową państwa w Polsce i czy w naszym kraju panowali królowie (jak nazywał się pierwszy król Polski, kto był władcą wcześniej).

NIE BĄDŹ JAK FLĄDRA Z BAJKI

Nauczyciel organizuje grę terenową, w czasie której dzieci pokonują przeszkody, wspinają się i maszerują. Nauczyciel zwraca uwagę na potrzebę współpracy i pomagania sobie.

Doświadczenia z wodą

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- poprawnie odczytuje instrukcje;
- rzetelnie wypełnia swoje obowiązki w czasie wykonywania powierzonych mu zadań;
- wie, gdzie i jak można bezpiecznie organizować zabawy;
- zna i potrafi wykorzystać numer alarmowy 112;
- obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze, wyciąga właściwe wnioski;
- zna wpływ wody na życie zwierząt, roślin i ludzi;
- tworzy według podanej instrukcji rysunek w prostym programie graficznym;
- dba o higienę osobistą i czystość odzieży;
- pokonuje przeszkody w czasie zajęć ruchowych.

AKTYWNOŚCI UCZNIĄ

- wypowiadamy się i uważnie słuchamy, czytamy ze zrozumieniem instrukcje i polecenia;
- rozmawiamy o zasadach bezpiecznej zabawy z wodą;
- doskonalimy umiejętność korzystania z numerów alarmowych;
- obserwujemy, doświadczamy i wyciągamy wnioski;
- dyskutujemy o ważnej roli wody w życiu organizmów żywych;
- doskonalimy sprawność fizyczną i pokonujemy przeszkody.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

Wiosną, kilka dni lub tygodni przed tymi zajęciami, warto zorganizować z uczniami miejsce przy szkole, w którym dzieci umieszczą małe pojemniki do zbierania deszczówki. Można wykorzystać np. klasową stację meteorologiczną, którą uczniowie mogli zbudować jesienią. Wykorzystywanie do doświadczeń przyrodniczych wody z deszczu pomoże rozwijać u dzieci nawyk oszczędzania wody i dbania o zasoby wody pitnej.

BURZA W SZKLANCE WODY

Uczniowie stoją w dwóch lub trzech kilkusobowych kręgach (w zależności od liczebności klasy) w taki sposób, aby każdy krąg stał osobno, a uczniowie trzymali się pod łokcie. Nauczyciel rozpoczyna zabawę, mówiąc o spostrzeżeniu czy obserwacji na temat wody, np.: Za oknem pada deszcz. Zadaniem poszczególnych kręgów jest wymyślenie w określonym czasie jak największej liczby podobnych stwierdzeń/ spostrzeżeń związanych z wodą. Każdy z kręgów w czasie wykonywania zadania musi się kręcić i przemieszczać. Po upływie ustalonego czasu uczniowie siadają i porównują zdania, które udało im się wymyślić. Na podstawie pomysłów powstałych w czasie zabawy dzieci rozmawiają o tym, jakie znaczenie ma woda w życiu ludzi, roślin i zwierząt; czy często i pod jakimi postaciami występuje w najbliższym otoczeniu. Dzieci wypowiadają się również na temat tego, czy dobrze im się rozmawiało, gdy ciągle musiały krążyć i zwracać uwagę na inne poruszające się kręgi.

Doświadczenia z wodą

Uciekający pieprz

Przygotujcie: głęboki talerz, wodę, 2 patyczki higieniczne, zmielony pieprz, płyn do mycia naczyń.

Do talerza wlejcie trochę wody. Posypcie ją pieprzem równomiernie na całej powierzchni. Dotknijcie wody patyczkiem i obserwujcie, czy coś się dzieje z pieprzem. Drugi patyczek zamoczczone w płynie do mycia naczyń. Włóżcie go do wody i przytrzymajcie chwilę, przyciskając do dna. Powiedźcie, co się stało.



Dziurawa butelka

Przygotujcie: plastikową butelkę, pinezkę, wodę i miskę.

Zróbcie pinezką cztery małe dziurki w butelce. Nalejcie wody do pełna, zakrywając palcami dziurki podczas nalewania. Zakręćcie butelkę. Powoli odsuńcie palce. Sprawdźcie, co się będzie działo z wodą. Następnie butelkę umieśćcie w misce. Odkręćcie nakrętkę. Obserwujcie, co się będzie działo.



Zgniatanie butelki

Przygotujcie: plastikową butelkę, bardzo ciepłą wodę.

Do pustej plastikowej butelki wlejcie trochę bardzo ciepłej wody i zakręćcie butelkę. Obracajcie nią na wszystkie strony. Następnie włóżcie butelkę pod strumień zimnej wody i obserwujcie, co się stanie.



Tańczące rodzyнки

Przygotujcie: wysoką szklankę, wodę gazowaną, kilka rodzynek.

Wlejcie do szklanki wodę gazowaną. Wrzućcie do niej rodzynek i obserwujcie, co się będzie z nimi działo.



Górka z wody

Przygotujcie: wodę, szklankę, tacę, kilkadziesiąt monet o wartości 2 lub 5 gr.

Postawcie na tacy szklankę i nalejcie do niej wody do pełna. Wrzucajcie delikatnie do szklanki po jednej monecie. Obserwujcie z boku wodę w szklance. Jak myślicie, co się będzie działo? Sprawdźcie swoje przypuszczenia. Zamiast monet możecie użyć spinaczy biurowych.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 16–17

Można powiązać z tematem „Festiwal nauki” (podręcznik, część 4, s. 56–59)

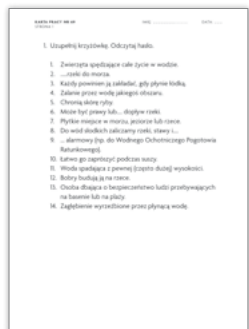
Schemat rozmowy z dyspozytorem numeru 112 (podręcznik, część 2, III strona okładki)

PORADNIK:

Część 2, s. 24–25

KARTA PRACY:

karta pracy nr 69



ZASOBY:

SCHOLARIS: ZAPORY WODNE
WODA I JEJ ZNACZENIE
BARWIENIE KWIATÓW

OSTROŻNIE Z WODĄ I DOŚWIADCZENIAMI NA WŁASNĄ RĘKĘ

Dzieci wspólnie z nauczycielem tworzą „Kodeks rozsądnego badacza”. Korzystając ze zdobytych doświadczeń, ustalają, jakie zachowania sprzyjają bezpiecznemu prowadzeniu doświadczeń przyrodniczych, oraz jakich zachowań należy unikać w kontakcie z wodą i zbiornikami wodnymi. Warto również zwrócić uwagę na potrzebę oszczędzania wody, szczególnie pitnej, i do klasowych doświadczeń przyrodniczych wykorzystywać deszczówkę. Zadanie można powiązać z odgrywaniem scenek, w czasie których uczniowie utrwala znajomość schematu rozmowy z dyspozytorem numerów alarmowych.

WIADOMOŚCI OD BADACZY (podręcznik, s. 16–17)

Nauczyciel przygotowuje pięć osobnych stanowisk do pracy zespołowej. Uczniowie pracują w pięciu równolicznych zespołach. Każdy zespół ma przydzielone jedno doświadczenie przyrodnicze z podręcznika. Uczniowie zapoznają się z instrukcjami, przygotowują materiały potrzebne do przeprowadzenia doświadczeń, dbają o odpowiednie stanowisko do wspólnej pracy. Każda grupa przeprowadza jedno doświadczenie według podanej instrukcji, powtarza je tyle razy, ile jest to konieczne, by zaobserwować zachodzące zjawiska i wymienić się spostrzeżeniami na temat wniosków z obserwacji.

Następnie uczniowie na przygotowanej kartce piszą krótką notatkę na temat przeprowadzonego doświadczenia albo zapisują pytanie. Po zakończeniu pracy na danym stanowisku zespoły przechodzą do następnych i wykonują kolejne doświadczenie, dopisując swoje notatki na kartce pozostawionej przez poprzedników. Gdy wszystkie zespoły zakończą wykonywanie wszystkich doświadczeń, dzieci siadają w kręgu. Jedna osoba odczytuje notatki, dzieci wymieniają się swoimi obserwacjami, szukają odpowiedzi na zapisane pytania i porównują wrażenia z pracy badaczy.

CO WYNIKŁO Z NASZYCH DOŚWIADCZEŃ?

Dzieci na podstawie doświadczeń podsumowują poznane właściwości wody. Wspólnie zapisują kilka zdań na ten temat.

INFORMACJE PODAWANE „PO KROPELCE”

Uczniowie dobierają się w pary. Jedna osoba z pary otrzymuje od nauczyciela schematyczny, prosty obrazek (przedstawiający np. dom, drzewo, słońce, kota). Osoba mająca rysunek nie może go pokazać koleżance/koledzie ani powiedzieć, co przedstawia. Stara się opowiedzieć o tym, co znajduje się na rysunku, w taki sposób, żeby druga osoba mogła narysować ilustrację w prostym programie graficznym. Polecenia mają być krótkie i podawane kolejno (np. „Najpierw na górze kartki narysuj trójkąt”). Po wykonaniu zadania dzieci porównują swoje obrazki z ory-

ginałami, a następnie zamieniają się rolami. Nauczyciel wymienia poszczególnym parom obrazki tak, by powstały nowe rysunki.

WODA LUBI ŁAD I PORZĄDEK

Uczniowie wraz z nauczycielem rozmawiają o potrzebie utrzymywania w czystości odzieży i rzeczy osobistych oraz o wpływie higieny na zdrowie i dobre samopoczucie człowieka.

CHĘTNIE DOWIEM SIĘ JESZCZE...

Dzieci dzielą się swoimi wrażeniami z zajęć, tym, co je zaskoczyło, szczególnie zainteresowało, czego chciałyby się jeszcze dowiedzieć. Interesujące pytania warto zapisać w widocznym miejscu i zachęcić uczniów, żeby samodzielnie lub z pomocą innych osób poszukali na nie odpowiedzi. Na zakończenie zajęć dzieci rozwiązują krzyżówkę w **karcie pracy nr 69**.

Czy tylko prawdziwe zuchy znają się na ortografii?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- współpracuje z rówieśnikami, respektuje prawa i obowiązki ucznia;
- korzysta ze słowników ortograficznych w formie tradycyjnej i elektronicznej;
- rozwija potrzebę kontaktu z literaturą, wypowiada się na temat książek i literatury;
- pisze czytelnie i estetycznie, dba o poprawność ortograficzną zapisu; wie, że należy chronić przyrodę;
- zna zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń elektronicznych i opisuje zagrożenia wynikające z niewłaściwego ich używania;
- realizuje marszobiegi trwający co najmniej 15 minut.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- wspólnie bawimy się i pomagamy sobie;
- uważnie słuchamy i doskonalimy pamięć;
- korzystamy ze słowników ortograficznych;
- rozmawiamy o książkach;
- piszemy czytelnie i estetycznie, staramy się unikać błędów ortograficznych;
- dbamy o przyrodę;
- maszerujemy co najmniej 15 minut.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

SKOK PRZES KOLOROWY PŁOTEK – zabawa aktywizująca pamięć i umiejętność kierowania uwagą

Pomoce: klocki w różnych kolorach lub np. kartoniki wycięte z kolorowego papieru o wymiarach 4 cm na 4 cm. Uczniowie w parach siedzą przy stołach lub w innym miejscu, w którym mogą pracować w skupieniu. Zadaniem uczniów jest „wybudowanie kolorowego płotu” wokół pola namiotowego zuchów. Aby wykonać zadanie, uczniowie w parach na zmianę układają po jednym klocku/kartoniku, podając, co on symbolizuje, np. dziecko rozpoczynające zabawę kładzie pomarańczowy klocek/kartonik i mówi: „pomarańczowa marchewka”, drugie dziecko dokłada zielony klocek/kartonik i zanim o nim opowie, powtarza po swoim poprzedniku, np.: „pomarańczowa marchewka, zielona jodła”. Dzieci w parze (na zmianę) dodają elementy płotu, za każdym razem powtarzając z pamięci cały ułożony ciąg. Można zaproponować zawody sprawdzające, której parze uda się ułożyć najdłuższy płotek i tym samym zapamiętać i powtórzyć najdłuższy ciąg określeń.

ZGUBILIŚMY PYTANIA! (podręcznik, s. 18–19)

Dzieci są podzielone na dwie grupy. Każda osoba z pierwszego zespołu ma za zadanie przyrzeć się ilustracji w podręczniku, po czym na małej kartce napisać jedno zdanie opisujące, co dzieje się na ilustracji (np. Ludzie grają w szachy. Dzieci bawią się. Na niebie są chmury). Następnie osoby z karteczkami krążą po klasie i czytają zapisane przez siebie

1. Co przedstawia ilustracja? Które wyrazy możecie wykorzystać do jej opisania?

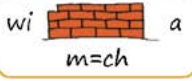
bochenek • chomik • chorągiewka • chłopiec • puchar • samochód
schody • wichura • chata • kuchnia • tchórz • szachy • spadochron

2. Napiszcie pytania do zdań.

Zuchy mają niebieskie chusty.
Chłopcy grają w szachy.
Michałina podziwiała chabry.
Michał chce pokroić chleb.

3. Rozwiążcie rebusy.

ch  ka

wi  a

m=ch

4. Odszukajcie wyrazy ukryte w słowach: chusta, chmura, schronisko.

5. Dobierzcie w pary wyrazy tak, aby powstały wyrażenia, takie jak gradowa chmura.

ostry pachnące gradowa chmura turniej
szachowy trujący muchomor kwiaty chrzan

6. Jak wyobrazić sobie Chatę Czterech Wichrów? Zróbcie makietę takiej chaty, posługując się dowolną techniką plastyczną.

18 ZAUŁEK SŁÓWEK – WYRAZY Z CH NIEWYMIENNĄ

19

zдания koleżankom i kolegom z drugiej grupy. Zadaniem tych uczniów jest z kolei sformułowanie takiego pytania, aby zdanie, które usłyszeli, było na nie odpowiedź. Gdy osoba z drugiej grupy zada właściwe pytanie, zabiera karteczkę i teraz ona szuka kogoś, kto ułoży pytanie, a osoba, która została bez karteczki, szuka osoby, która ma kartkę z pytaniem.

WYŚCIG ZE SŁOWNIKIEM (podręcznik, s. 18–19)

W zależności od możliwości dzieci zadanie to można wykonywać indywidualnie lub w parach. Każdy z uczniów/każda z par dostaje słownik ortograficzny (takie same lub różne, jeżeli nauczyciel dostosuje trudność zadania do możliwości rozwojowych dzieci). Dzieci mają jak najszybciej odnaleźć w słowniku sześć wyrazów podanych w poleceniu 1 w podręczniku (s. 18) i zaznaczyć je kolorowymi kartkami samoprzylepnymi albo innymi zakładkami. Wygrywa para lub osoba, która jako pierwsza wykona poprawnie zadanie.

CHWILA DLA MOLA KSIĄŻKOWEGO

Dzieci pracują w grupach. Nauczyciel przygotowuje karteczki z zapisanymi wyrazami z „ch”. Każda grupa losuje po 5–8 karteczek. Następnie zespoły tworzą własną historyjkę obrazkową, w której muszą się znaleźć wylosowane wyrazy. Historyjki mogą być nierzeczywiste i śmieszne. Na koniec wszystkie grupy opowiadają swoje historyjki na forum klasy. Nauczyciel lub chętni uczniowie zapisują na tablicy wyrazy z „ch” zgromadzone w prezentowanych opowieściach.

EKOLOGICZNA CHATKA ZUCHÓW

Dzieci w kiluosobowych zespołach wykonują dowolną techniką makietę Chatki Zuchów. Warto zachęcić dzieci, żeby planując pracę, wykorzystywały wiadomości i umiejętności związane z segregowaniem śmieci, oszczędzaniem energii elektrycznej, wykorzystywaniem wiatru, wody z deszczu, ograniczaniem używania samochodów itp. Po zakończonej pracy każdy z uczniów ma ocenić swój wkład w wykonanie wspólnego zadania, np. poprzez dokończenie zdań:

- Udało mi się...
- Mój pomysł przydał się do...
- Pomogłam/pomogłem w...

SZANUJMY PRZYRODĘ!

Każdy z uczniów wybiera makietę Chatki Zuchów, która jego zdaniem jest najbardziej interesująca, i samodzielnie opisuje ją w kilku zdaniach. Dzieci starają się zapisać swoje zdania estetycznie i bezbłędnie, wykorzystując jak najwięcej wyrazów z „ch” niewymiennym podanych w podręczniku. Na podstawie stworzonych opisów i wiadomości z zajęć dzieci rozmawiają o tym, jaki mają wpływ na ochronę przyrody oraz jak w ich najbliższym otoczeniu, w domach i w szkole, można dbać o przyrodę.

SOKOLI WZROK

Dzieci są podzielone na trzyosobowe grupy. Nauczyciel przygotowuje różne ortogramy z „ch” niewymiennym. Po-

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 18–19

PORADNIK:

Część 3, s. 72–73

KARTA PRACY:

karta pracy nr 70



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2]

winno być ich tyle, żeby każda grupa otrzymała co najmniej 14 sztuk (może być więcej). Grupy rozkładają wyrazy przed sobą w taki sposób, żeby były one widoczne dla każdego dziecka z drużyny. Dzieci kolejno czytają wybrany wyraz, zaś zadaniem pozostałych dwóch uczniów jest jak najszybciej wskazać karteczkę z zapisem.

DROGA DO CHATKI

Dzieci wykonują zadanie z karty pracy nr 70 – utrwalenie zasad pisowni wyrazów z „h” i „ch”.

BILET WSTĘPU

Przed zajęciami dzieci, z wykorzystaniem komputerów, mają przygotować bilet wstępu na lekcję. Na bilecie ma być zapisana jedna z poznanych zasad bezpiecznego korzystania z urządzeń elektronicznych i internetu. Każdy z uczniów czyta głośno, co zapisał, i przyczepia swoją kartkę w wyznaczonym, widocznym dla wszystkich miejscu.

Jak duży jest wachlarz uczuć?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- pisze kilkudzaniowe opowiadanie opisujące świat bez uczuć;
- uczestniczy w rozmowie inspirowanej czytaniem wierszem;
- uczestniczy w zabawie parateatralnej, ilustrując wybrane emocje i uczucia;
- poznaje akceptowane społecznie sposoby wyrażania uczuć;
- w prostym programie komputerowym tworzy z pomocą nauczyciela „pomocnika dla nieśmiałych” – awatara wyrażającego wybrane uczucia;
- skacze przez skakankę jednonóż i obunóż;
- godnie i z szacunkiem do innych wyraża swoje uczucia w sytuacji zwycięstwa i porażki.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- wyszukujemy informacje w tekście;
- piszemy opowiadanie;
- dzielimy się naszymi wrażeniami i refleksjami po przeczytaniu wiersza;
- rozmawiamy o uczuciach i przedstawiamy je w scenkach;
- poznajemy różne związki frazeologiczne;
- korzystamy z komputera;
- skaczymy przez skakankę.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

POŚLUCHAJ, POPATRZ I POKAŻ (podręcznik, s. 20–21)

Uczniowie stają w klasie w takim miejscu, żeby mieli możliwość swobodnego poruszania się. Nauczyciel czyta na głos wiersz Natalii Usenko *Uczucia*, wyraźnie akcentując nazwy uczuć, które są w nim wymienione. Dzieci mają za zadanie uważnie słuchać tekstu i ilustrować uczucia ruchem, mimiką twarzy. Na koniec uczniowie rozmawiają na temat wiersza.

SZUKAMY UCZUĆ

Nauczyciel rysuje na dużej kartce schematyczną postać człowieka. Zadaje dzieciom pytania: Gdzie mogą mieścić się nasze uczucia? Gdzie są one umiejscowione w naszym ciele? Uczniowie po kolei podają swoje propozycje i zaznaczają je kolorowymi flamastrami na schematycznym rysunku, wykorzystując do tego wymyślone symbole. Na koniec wszyscy wspólnie omawiają powstały rysunek.

ŚWIAT BEZ UCZUĆ

Nauczyciel zadaje dzieciom pytania: Jakie uczucia są nam potrzebne i czemu one służą? Co by było, gdybyśmy nie mieli uczuć lub nie mogli ich okazywać? Czy każdy może okazywać uczucia, jak tylko chce? O czym/o kim trzeba pamiętać, gdy wyrażamy uczucia i emocje? Na podstawie wniosków z rozmowy i treści wiersza każdy z uczniów pisze krótkie opowiadanie pt. „Świat bez uczuć”. Warto przypomnieć dzieciom poznane już wiadomości na temat opowiadania i zapewnić im dostęp do słowników ortograficznych.



ODGADNIJ, CO CZUJĘ

Nauczyciel zapisuje na kartonikach nazwy różnych uczuć. Uczniowie losują po jednej karteczce, nie pokazując ich rówieśnikom, a potem przedstawiają miną, gestem, dźwiękiem dane uczucie. Pozostali uczniowie odgadują jego nazwę.

NA TROPIE UCZUĆ W JĘZYKU POLSKIM

Nauczyciel zapoznaje dzieci z powiedzeniami związanymi z opisywaniem uczuć (np. mieć minę jak chmura gradowa, rozpromienić się, zrobić marsową minę, zrobić wielkie oczy ze strachu, bujać w obłokach, być w siódmym niebie, skakać z radości, tupać ze zniecierpliwienia, włosy jeżą się komuś na głowie).

Uczniowie w małych zespołach przygotowują hasła do klasowego słownika ciekawych zwrotów i pojęć – zapisują jeden ze związków frazeologicznych na kartce, opisują jego znaczenie, wykonują do niego ilustrację, opisują zabawną sytuację, która im się z tym określeniem kojarzy itp.

POMOCNIK DLA NIEŚMIAŁYCH

Nauczyciel proponuje dzieciom stworzenie pomocnika dla nieśmiałych. Może to być np. animowana postać, która będzie mówiła o uczuciach, gdy dzieci wstydzą się o nich powiedzieć, albo będzie podpowiadała, co zrobić, gdy ktoś znajdzie się w kłopotliwej sytuacji. Można wykorzystać w tym celu dowolny dostępny program do tworzenia prostych animacji, awatarów oraz dyktafon do zapisywania

i nagrywania głosu.

DUMA

Nauczyciel prezentuje dzieciom sytuację, w której ktoś (np. rodzic, nauczyciel) jest dumny ze swojego dziecka. Proponuje rozmowę na temat tego, co to znaczy być dumnym – z siebie, z kogoś, czegoś itp. Dzieci rozmawiają o tym, w jakich sytuacjach czują się dumne z siebie. Zastanawiają się, jak może czuć się osoba, która wygrała jakąś rywalizację, oraz w jaki sposób należy okazywać dumę, żeby z szacunkiem odnosić się do tych, którzy przegrali rywalizację. Warto zwrócić uwagę na to, że osoby, które przegrały, również mogą odczuwać dumę ze swoich osiągnięć oraz z wysiłku, który włożyły w wykonanie zadania.

ZŁOŚĆ

Nauczyciel wspólnie z uczniami poszukuje sposobów na właściwe (tak, żeby nie krzywdzić innych i siebie) rozładowywanie złości. Prowadzący może zaproponować np. zgniatanie papieru lub tektury (trudniej) czy odliczanie do dziesięciu.

KOLORY I DŹWIĘKI

Nauczyciel przygotowuje kilka stanowisk pracy. Umieszcza w nich dowolne ilustracje lub dzieła sztuki (mogą być wyświetlone na tablicy multimedialnej), sprzęt do odtworzenia kilku krótkich utworów muzycznych (np. fragmentów

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 20–21

PORADNIK:

Część 3, s. 46–47

ZASOBY:

SCHOLARIS: [CO CZUJĄ INNI? NAZYWAMY UCZUCIA](#)

LITERATURA:

Kopik A., Zatorska M., (2014), *Wielorakie podróże – edukacja dla dziecka*, Kraków: Wydawnictwo Bliżej Przedszkola.

Co czujemy?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- korzysta z informacji przekazywanych niewerbalnie;
- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji za pomocą różnych technik;
- współpracuje z rówieśnikami w zabawie parateatralnej;
- rozróżnia postawy i zachowania dobre i złe, rozumie, że wyrażając uczucia, nie może krzywdzić innych;
- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowych kontaktów w internecie i umieszczania w nim informacji o sobie; samodzielnie edytuje tekst;
- kołuje piłkę po wyznaczonej trasie.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- współpracujemy w zabawach i grach, uczymy się czerpać informacje z mowy ciała;
- poznajemy różne sposoby przekazywania informacji o swoich uczuciach; przestrzegamy zasady: nie krzywdź innych!;
- znamy zasady bezpiecznego komunikowania się z nieznanymi w internecie;
- poznajemy nowe sposoby edytowania tekstu na komputerze.

Co czujemy?

Przeczytajcie sobie propozycje znaczków, a potem zaprojektujcie własne.

złość zaskoczenie radość smutek zaniepokojenie strach

SPIS TREŚCI

1. Jakie emocje przeżywa dziewczynka? Rozpoznajcie je na podstawie wyrazu twarzy, gestów i wypowiedzi. Dopasujcie do nich znaczki.
2. Dowiedźcie się, co to jest mowa ciała.
3. Wymyślcie w parach lub w większych grupach scenki przedstawiające różne sytuacje. Pobawcie się w odgadywanie, jakie uczucia zostały w nich pokazane.
4. Dokończcie: „Jest mi smutno, gdy...”, „Czuję radość, gdy...”, „Boję się, gdy...”.
5. Na ostatnim zdjęciu dziewczynka dziękuje za prezent. Jakie znaczenie inne zwroty grzecznościowe?

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

GADATLIWY MIM (podręcznik, s. 22–23)

Każdy z uczniów wybiera jedną z zaproponowanych przez nauczyciela historyjek, które powinny być zapisane w widocznym miejscu. W historyjkach warto wykorzystać określenia uczuć i emocji zawartych w [podręczniku \(s. 22\)](#). Dzieci prezentują wybraną historyjkę w pantomimie. Zadaniem osób oglądających jest odgadnąć, która z historii jest prezentowana, i opowiedzieć ją własnymi słowami w czasie prezentacji.

Propozycje historyjek:

- Wybrałem się na lody. Gdy szedłem do lodziarni, nagle zobaczyłem różowego psa. Bardzo mnie to zaskoczyło. Gdy pan, który prowadził psa na smyczy, podszedł bliżej, zauważyłem, że pies jest ubrany w różowy sweterek. Po prostu rozczarowanie, że ten pies nie jest naprawdę różowy! I po co mu ten sweter? Przecież było ciepło!
- Trochę się wstydzę, bo zachowałam się dziś niegrzecznie. Chcecie wiedzieć, co się stało? Poszłam do mojej kuzynki, żeby wspólnie z nią upiec ciasteczka. Niestety mój wujek nie miał czasu, żeby nam pomóc, a same nie mogłyśmy piec ciastek. Tak się zezłościłam, że zaczęłam tupać nogami. Wujek i kuzynka patrzyli na mnie zaskoczeni. Zrobiło mi się wstyd, że tak zareagowałam.

MOWA CIAŁA

Na podstawie rozmów, doświadczeń z zabaw i ćwiczenia „Gadatliwy mim” dzieci ustalają, w jaki sposób można przekazać informacje i zasygnalizować, jakie uczucia nam towarzyszą. Uczniowie wypowiadają się, z czym kojarzy im się określenie „mowa ciała”. Warto zachęcić uczniów, żeby się zastanowili, czy zawsze jesteśmy w stanie kontrolować to, w jaki sposób okazujemy uczucia i emocje, w jaki sposób można wybrnąć, gdy zachowamy się niegrzecznie albo nieadekwatnie do sytuacji itp.

ZNASZ TE ZNACZKI? (podręcznik, s. 22–23)

Uczniowie rozmawiają o znaczkach zaprezentowanych w [podręczniku \(s. 22\)](#) oraz o tym, w jakich sytuacjach można ich użyć (np. podczas komunikowania się za pomocą urządzeń elektronicznych). Warto zwrócić uwagę dzieci na to, że używanie tego typu piktogramów nie jest typowe dla każdej rozmowy – w sytuacjach bardziej formalnych albo podczas pisania listów i wiadomości do osób starszych (rodziców, dziadków) nie należy nadużywać tych znaków.

SPACER Z WYOBRAŹNIĄ

Uczniowie w czasie spaceru po najbliższej okolicy mają za zadanie (indywidualnie lub w małych zespołach) wybrać co najmniej pięć obiektów i wyobrazić sobie, co mogłyby one czuć i myśleć, gdyby ożyły i znalazły się w dziwnej czy nietypowej sytuacji.

Propozycje do zabawy:

- Co mógłby czuć znak drogowy, gdyby postawiono go w lesie?
- Co mogłaby czuć wiewiórka, gdyby musiała zamieszkać w karmniku dla ptaków?
- Co mogłaby czuć trawa w parku, gdyby nikt nigdy jej nie kosił? itp.

Po powrocie do szkoły każdy z uczniów rysuje mapę okolicy, na której zaznacza i opisuje obserwowane obiekty (np. zaskoczony znak drogowy, rozczarowane drzewo, zachwycona trawa).

UWAGA! MIEJ SIĘ NA BACZNOŚCI!

Uczniowie wypisują na tablicy nazwy czarnych charakterów ze znanych im bajek, legend i historii. Dzieci w rozmowie oceniają postawy i zachowania tych postaci, wymieniają się pomysłami na to, w jaki sposób okłamywały one i zwodziły innych, czy zawsze szczerze okazywały swoje uczucia. Na podstawie rozmowy dzieci ustalają, jaki morał z poznania tych bajkowych postaci płynie dla nich – jakie są zasady bezpiecznego kontaktowania się z ludźmi: czego nie wolno robić, kiedy należy zachować ostrożność.

Dzieci mogą narysować sylwety tych postaci z bajek, wykonać znaki ostrzegawcze według własnego pomysłu i stworzyć wspólny plakat, komiks lub przedstawienie, w którym zaprezentują zasady bezpieczeństwa w relacjach z innymi i ostrzeżenia przed kontaktowaniem się z nieznanymi.

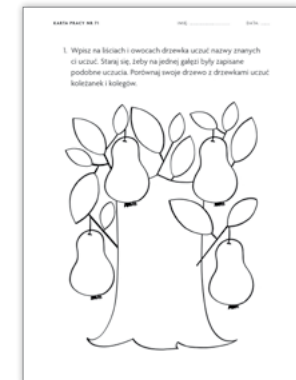
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 22–23

KARTA PRACY:

karta pracy nr 71



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1]

LITERATURA:

Nęcka E., Orzechowski J., Szymura B., (2012), *Trening twórczości*, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

UCZUCIA ZAPISANE I POKAZANE

Każdy z uczniów zapisuje w edytorze tekstu (samodzielnie lub przepisując ze wzoru) jedno ze zdań i kończy je według własnego pomysłu: Czuję radość, gdy... Boję się, gdy... Jest mi smutno, gdy... Następnie dzieci formatują napisany tekst według własnego pomysłu, np. zmieniając wielkość i rodzaj czcionki.

DRZEWKO UCZUĆ

Dzieci wykonują zadanie z [karty pracy nr 71](#) – utrwalają nazwy uczuć, grupują różne uczucia.

CZY EMOCJE MAJĄ KRÓLA?

Uczniowie rysują na dużej kartce zamek – królestwo emocji i uczuć. Następnie każde z dzieci zapisuje albo rysuje w formie symbolu jedną zasadę, o której należy pamiętać, okazując emocje i uczucia (np. warto pamiętać o zwrotach grzecznościowych; zamiast tupać, lepiej powiedzieć, co nas złości).

Strachy na Lachy

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- identyfikuje różne stany emocjonalne, wypowiada się na ich temat;
- poznaje skuteczne strategie radzenia sobie z różnymi uczuciami i emocjami;
- czyta ze zrozumieniem tekst *Strach ma wielkie oczy*;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- przestrzega reguł obowiązujących podczas dyskusji;
- czyta wiersz, odpowiednio go interpretuje;
- bawi się przy muzyce, poprzez ruch wyraża nastrój, przeżycia.

AKTYWNOŚCI UCZNIWA

- rozmawiamy o uczuciach;
- szukamy sposobów na radzenie sobie w trudnych sytuacjach;
- czytamy opowiadanie *Strach ma wielkie oczy* i odnosimy zaprezentowane sytuacje do własnych doświadczeń;
- dyskutujemy, korzystając z metody sześciu myślowych kapeluszy;
- wyciągamy wnioski z dyskusji;
- czytamy wiersz, stosując zasady recytacji;
- tańczymy z szarfami.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

SZCZĘŚLIWY RZUT

Uczniowie zapisują na kartkach nazwy emocji i uczuć, których doświadczają w życiu codziennym lub które znają z książek, filmów, bajek. Po skończonej pracy dzieci prezentują swoje pomysły, układając kartki na dywanie. Dzieci wspólnie zastanawiają się, na jakie grupy można podzielić zaproponowane przez nie uczucia. W ten sposób powstanie zapewne zestaw emocji kojarzących się z miłymi doznaniem oraz tych wywołujących przykre odczucia. Dzieci wybierają po sześć najczęściej wskazanych przykładów z każdej grupy. Następnie nauczyciel przygotowuje dwie duże kostki. Na ich ściankach zapisuje nazwy wybranych emocji. W ten sposób powstają kostki uczuć trudnych i uczuć przyjemnych. Nauczyciel rozpoczyna zabawę, rzucając do jednego z uczniów wybraną kostką. Dziecko odczytuje napis i próbuje przedstawić wylosowane uczucie – pokazuje je gestem, mimiką, ruchem, dźwiękiem.

JAK TOMEK POKONAŁ STRACH? (podręcznik, s. 24–25)

Uczniowie czytają opowiadanie Roksa Jędrzejewskiej-Wróbel *Strach ma wielkie oczy*. Aby dzieci skupiły się na czytaniu tekście, warto zadać im pytania, na które będą odpowiadały sobie podczas lektury, np.:

- Czy ja też przeżyłam/przeżyłem coś podobnego?
- Czym moje doświadczenia różnią się od przeżyć bohatera opowiadania?
- Czy dzięki tej historii lepiej rozumiem, jak poradzić sobie

z lękiem?

CZY MOŻNA POZBYĆ SIĘ SWOICH LĘKÓW?

Sześć myślowych (myślących) kapeluszy to metoda wykorzystywana przy rozwiązywaniu problemów. Każdy kolor kapelusza reprezentuje określony typ myślenia (obiektywizm, pesymizm, optymizm, emocjonalność, kreatywność, myślenie i czuwanie nad przebiegiem dyskusji). Dziecko, wkładając kapelusz, realizuje zadania w sposób, który jest przypisany danemu kolorowi kapelusza. Metoda sześciu myślowych kapeluszy pozwala ukierunkować uwagę i myśleć w pewien określony sposób, np.:

- biały kapelusz to fakty i informacje;
- czerwony kapelusz wyraża emocje, uczucia, przecucia;
- czarny kapelusz to roztropność, krytyczne myślenie;
- żółty kapelusz wyraża optymizm;
- zielony kapelusz to myślenie kreatywne (nowe pomysły);
- niebieski kapelusz kontroluje proces myślenia, wyznacza kolejne zadania.

Przy stosowaniu tej metody w pracy z dziećmi w młodszym wieku szkolnym niebieski kapelusz „wkłada” zwykle nauczyciel, który jest moderatorem dyskusji. W trakcie pracy nad problemem dzieci mogą „zdejmować” kapelusz w danym kolorze i nakładać inny.

Nauczyciel prezentuje uczniom problem do dyskusji: Czy można pozbyć się swoich lęków? Przedstawia dzieciom

Roksana Jędrzejewska-Wróbel

Strach ma wielkie oczy



Tomek od zawsze bał się pajaków. Dlaczego? Dokładnie nie wiadomo. Może dlatego, że miały mnóstwo długich nóg, na których potrafiły bardzo szybko biegać? Takie nogi dawały dużo możliwości, dlatego Tomek był pewny, że pająki potrafią też doskonale skakać. To była ich tajna broń! Co prawda nigdy nie widział skaczącego pajaka, ale to niczego nie zmieniało. Tak jak tłumaczenia rodziców, że pajak jest mały, dużo mniejszy od Tomka, i nie ma się czego bać. „Akurat” – myślał Tomek, a kiedy tylko pojawiał się jakiś pajak, wrzeszczał: „Ratuuuuunku!” i wskakiwał na krzesło. Wtedy tata biegł po szklankę, a mama po spodeczek (albo odwrotnie). Łapali w nie pajaka (ostrożnie, żeby nie przytrzasnąć mu żadnej nóżki) i wyrzucali przez balkon, a Tomek schodził z krzesła.

I tak było aż do dnia, kiedy podczas zabawy na balkonie młodsza siostra Tomka, Tola, zamarła przerażona z szeroko otwartymi oczami.

– Co ci się stało?! – przestraszył się Tomek, ale Tola zamachała tylko rozpaczliwie rękami w kierunku donicy z czerwoną pelargonią.

Tomek spojrzał na donicę i też zamarł. Na pelargonii beczelnie rozsiadł się... wielki pajak! „Ratuuuuunku!” – chciał wrzasnąć Tomek, ale w tym momencie Tola złapała brata za rękę i Tomek zamknął usta. Jak ma się bać, kiedy boi się Tola? Jego wrzask przestraszył ją jeszcze bardziej. Więc chociaż strach ścisnął go za gardło, powiedział:

– Nie bój się, to na pewno miły pajak. Ma na imię Pędzislaw.

– Pędzislaw? A co on tu robi? – Tola przestała ścisnąć rękę brata.

– On... on się opala. – Tomek zdziwił się, że głos już mu nie drży.

– Tak bez ubrania? – Tola zachichotała i kucała przed donicą.

– Może czeka, aż mu mama zrobi kostium z pajęczyny?

– Ojej, to on ma mamę? – Tola pochyliła się nad pajakiem, który w tym samym momencie zbiegł po liściu i zniknął na balkonie sąsiada.

– Pędzislaw! Pędzislaw uciekł – zasmuciła się Tola.

– Jaki znowu Pędzislaw? – zainteresował się tata, który właśnie pojawił się na balkonie.

– Nasz pajak! – wyjaśniła z dumą Tola. – Mój i Tomka.

– Przecież Tomek boi się pajaków. – Tata spojrzał na syna zaskoczony.

– No właśnie... chyba... już się nie boję – oświadczył Tomek.

– Brawo, synu! Ale jak to zrobiłeś? – zapytał tata.

– To nie ja, to Pędzislaw. Uciekł i zabrał mój strach ze sobą – uśmiechnął się Tomek.



1. W jaki sposób Tomek okazywał strach? Jak okazywała strach Tola? Poszukajcie w tekście odpowiedzi na te pytania.
2. Opowiedzcie, jak zachował się Tomek, żeby uspokoić siostrę.
3. Porozmawiajcie o tym, jakie znacie sposoby radzenia sobie ze strachem.
4. Poszukajcie w książkach lub w internecie informacji o pajakach.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 24–27

PORADNIK:

Część 2, s. 30–31

ZASOBY:

SCHOLARIS: **A TO CI DOPIERO! DLACZEGO NIEKTÓRE RZECZY WYDAJĄ SIĘ NAM STRASZNE? ZWRÓĆ UWAGĘ NA TO, ŻE STRACH MA WIELKIE OCZY!** (scenariusz lekcji) **A TO CI DOPIERO! DLACZEGO NIEKTÓRE RZECZY WYDAJĄ SIĘ NAM STRASZNE? ZWRÓĆ UWAGĘ NA TO, ŻE STRACH MA WIELKIE OCZY!** (zasoby multimedialne)

LITERATURA:

De Bono E., (2010), *Dziecko w szkole kreatywnego myślenia*, Gliwice: Helion.

Jąder M., (2009), *Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi*, Kraków: Wydawnictwo Impuls.

Kozdroń A., (2015), *Wychowanie przez zabawę*, Warszawa: Wydawnictwo Difin S.A.

Marzano R.J., Paynter D.E., (2008), *Aktywne doskonalenie pisania i czytania. Zbiór ćwiczeń i zadań*, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

przez nauczyciela. Uczniowie dzielą się na trzy grupy. Przygotowują się do poprawnego przeczytania wiersza, dzielą się rolami. Udzielają sobie informacji zwrotnych, które mogą stanowić wskazówki do poprawnej recytacji.

GRA DYSKUSYJNA NA ZAKOŃCZENIE (podręcznik, s. 27)

Nauczyciel lub uczniowie przygotowują pary kart. Na jednej karcie jest zapisane powiedzenie zawierające słowo „strach”, na drugiej – jego wyjaśnienie. Obie karty mają zapisane na drugiej stronie te same numery. Dzieci układają karty tekstem do dołu (na jednym brzegu stolika powiedzenie, na drugim jego wyjaśnienie). Pierwsze dziecko losuje powiedzenie. Odczytuje je na głos i stara się je wytłumaczyć. Jeśli jego wyjaśnienie jest niepełne lub niepoprawne, pozostałe dzieci uzupełniają wypowiedź. Poprawność odpowiedzi można sprawdzić, sięgając po kartę z odpowiednim numerem ułożoną na brzegu stolika.

ZABAWY PRZY MUZYCE

Uczniowie otrzymują szarfę. Nauczyciel włącza muzykę (przygotowane ma dwa utwory: smutny i wesoły). Kiedy uczniowie słyszą wesoły utwór, tańczą z przygotowanymi wstążkami, gdy usłyszą smutną melodię, siadają na dywanie i poruszają wstążką.

metodę rozwiązywania tego problemu. Proponuje im utworzenie kilku grup, które będą reprezentowały różne sposoby myślenia. Dzieci przygotowują kapelusze z kolorowych kartek papieru. Wybierają sobie określony kolor. Nauczyciel zapisuje na kartkach pytania pomocnicze, które przekazuje odpowiednim kolorom kapeluszy – grupom.

- Uczniowie w białych kapeluszach zbierają informacje dotyczące Tomka i Toli (Co wiemy o Tomku/o Toli?).
 - Uczniowie w czerwonych kapeluszach zastanawiają się nad swoimi odczuciami (Co czujemy, myśląc o strachu Tomka?).
 - Dzieci w czarnych kapeluszach przedstawiają swoje wątpliwości (Czy to możliwe, aby Tomek tak łatwo pozbył się swojego lęku?).
 - Uczniowie w żółtych kapeluszach myślą pozytywnie (Dlaczego sposób Tomka na przezwyciężanie strachu się sprawdził? Dlaczego warto szukać sposobów na walkę z lękami?).
 - Dzieci w zielonych kapeluszach wskazują nowe pomysły (Jak inaczej powinni postąpić bohaterowie opowiadania?).
- Po dyskusji nauczyciel podsumowuje pracę wszystkich grup. Dzieci wyciągają wnioski z dyskusji.

RECYTUJEMY (podręcznik, s. 26)

Uczniowie przypominają sobie cechy poprawnej recytacji (poradnik, część 2, s. 30–31). Następnie dzieci słuchają wiersza Agnieszki Frączek *Strach ma wielkie oczy* czytanego

Ryby – rybki, żaby – żabki, czyli o utracie dźwięczności

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- tworzy rodziny wyrazów, poszerza zakres słownictwa;
- znajduje zasadę pisowni wyrazów, w których następuje ubezdźwięcznienie głoski; formułuje wnioski;
- uczestniczy w zabawach ruchowych i grze planszowej, układa opowiadanie, właściwie zapisuje wyrazy i zdania;
- przestrzega zasady fair play, zgodnie współpracuje;
- wyszukuje w tekstach wyrazy, w których występuje utrata dźwięczności głoski;
- poznaje narzędzia do tworzenia chmur wyrazów, tworzy chmurę wyrazów, korzystając z dostępnych programów.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- poszukujemy wyrazów należących do jednej rodziny;
- doskonalimy umiejętności ortograficzne;
- szukamy zasady dotyczącej pisowni wyrazów z utratą dźwięczności głoski;
- bawimy się i gramy w grę planszową, przestrzegamy zasady fair play;
- układamy opowiadanie, wykorzystując zgromadzone wyrazy;
- tworzymy chmurę wyrazów, wykorzystując programy komputerowe.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

ĆWICZENIA ROZWIJAJĄCE PŁYNNOŚĆ SKOJARZENIOWĄ

Nauczyciel zapisuje na tablicy wyrazy, np. ława, kwiat, ryba. Zadaniem uczniów jest utworzenie rodzin tych wyrazów. Uczniowie pracują w kilkusobowych grupach. Wspólnie zastanawiają się nad wyborem słów.

ORTOGRAFIA W RUCHU

Nauczyciel przygotowuje pary wyrazów, w których następuje utrata dźwięczności (np. ławka – ława, rów – rowek, drzewko – drzewo, farbka – farba, główka – głowa, gwiazdka – gwiazda). Każdy wyraz jest zapisany na osobnej kartce. Dzieci otrzymują po jednym wyrazie (mogą go przykleić taśmą dwustronną lub przypiąć spinaczem do bluzki). Stają w kręgu, trzymając chustę animacyjną. Nauczyciel odczytuje jeden z wyrazów (lub pokazuje jego rysunkowy odpowiednik). Dwoje dzieci, reprezentujących dany wyraz, zamienia się miejscami, przebiegając pod chustą. Ten sam zestaw wyrazów można także wykorzystać w kolejnej zabawie polegającej na tym, że każde dziecko losuje wyraz i nie pokazuje go innym. Na sygnał nauczyciela dzieci jak najszybciej próbują znaleźć swoją parę, dobierając wyrazy z utratą dźwięczności. Odnalezione pary ustawiają się jedna za drugą w umówionym miejscu.

ZNAJDŹMY ZASADĘ (podręcznik, s. 28–29)

Uczniowie układają w pary wyrazy z poprzedniego ćwiczenia – czytają je na głos. Zwracają uwagę na rozbieżność po-

między wymową a zapisem wyrazów z utratą dźwięczności. W każdej parze podkreślają odpowiednie litery. Próbuje wyciągnąć wnioski dotyczące pisowni wyrazów z utratą dźwięczności. Przy okazji nawiązują do wiadomości związanych z tworzeniem rodziny wyrazów. Na koniec dzieci analizują rysunki i podpisy w podręczniku. Porównują zapisy ze swoimi wnioskami.

ORTOGRAFICZNY CHIŃCZYK

Nauczyciel przygotowuje plansze do gry „Chińczyk” (można je wydrukować z internetu), pionki (po dwa w jednym kolorze), kostki do gry. Klasa jest podzielona na czteroosobowe zespoły. Każda grupa otrzymuje planszę, a każdy gracz wybiera dwa pionki, które ustawia w swojej bazie. Następnie w ustalonej kolejności gracze rzucają kostką. Gdy któryś z nich wyrzuci na kostce liczbę 6, ustawia jeden z dwóch pionków na polu startowym. Aby rzucić kostką i przesunąć się o wylosowaną liczbę pól, gracz musi wykonać zadanie ortograficzne przygotowane przez nauczyciela (zestaw wyrazów z pustymi miejscami do uzupełnienia znajduje się w koszyczku przy każdej planszy). Za każdym razem gracz rozwiązuje jedno zadanie. Jeśli rozwiąże je poprawnie, może rzucać kostką i przesunąć swoje pionki o wylosowaną liczbę pól. Każda wylosowana szóstka „uwalnia” kolejny pionek z bazy. Pionki poruszają się po białych polach zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli podczas gry pionek gracza zatrzyma się na polu zajmowanym przez

pionek innego gracza, zostaje on „zbity” i wraca do bazy. Gdy pionki któregoś gracza okrążą planszę, należy wprowadzić je na pola oznaczone takim samym kolorem jak kolor pionków – na pole mety. Wygrywa osoba, która jako pierwsza ustawi swoje dwa pionki w oznaczonym miejscu. Zadania do wykonania, po ich rozwiązaniu, są wrzucane do koszyczka i mogą powtarzać się w danej rozgrywce. Chodzi o utrwalanie pisowni trudnych wyrazów.

UKŁADAMY OPOWIADANIE

Uczniowie nadal pracują w czteroosobowych zespołach. W zgromadzonych gazetach szukają wyrazów, które zapisuje się inaczej, niż się je wymawia. Wycinają te wyrazy i wkładają je do pudełka przygotowanego przez nauczyciela. Następnie każdy zespół losuje po siedem wyrazów. Dzieci wybierają spośród nich pięć i układają z nimi zdania, tworząc spójne opowiadanie. Prezentują wyniki swojej pracy pozostałym uczniom. Przygotowane teksty mogą stanowić treść dyktanda w ruchu (patrz: „Biegające dyktando”, poradnik, część 1A, s. 36–37, 54–55).

TWORZYM CHMURĘ WYRAZÓW

Uczniowie, słuchając instrukcji nauczyciela, samodzielnie tworzą chmurę wyrazów z utratą dźwięczności (korzystając z dostępnych programów). Programy do tworzenia chmur wyrazów są dostępne w internecie. Są bezpłatne i często nie jest wymagana rejestracja.

Zawłek słówek

FARBKI

KREDKI

kredki farbki ołówki

kreda farba ołówek

Pan Stefan namalował dużą rybę i małe rybki.

Potem żabę i żabki wskakujące do stawu.

Obraz zawiesi w galerii obrazów.

SPIS TREŚCI

rybki żabki obraz

ryba żaba obrazy

1. Zaobserwujcie, w jakiej kolejności ułożone są litery zapisane na kamyczkach. Następnie zamieńcie ich kolejność tak, żeby powstały wyrazy, które oznaczają:

a b g z – coś, co zabieramy ze sobą w podróż,

ó r w – podłużny dół wykopany w ziemi,

a b r u z – kulisty owoc, zielony na zewnątrz, różowy w środku,

q w z – zwierzę lub sprzęt do podlewania,

a c o w – mamę owieczki.

2. Ułóżcie z sylab wyrazy. Napiszcie z nimi zdania.

darz gad ka len zów ka wska

za ka

3. Napiszcie przysłowie. Przedstawcie je za pomocą gestów lub rysunków.

Żeby kózka nie skakała, toby nóżki nie złamała.

ZWRÓĆCIE UWAGĘ

Niektóre głoski w wyrazach słyszymy inaczej, niż zapisujemy.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 28–29

PORADNIK:

Część 1A, s. 36–37, 54–55

KARTA PRACY:

karta pracy nr 72



LITERATURA:

Hinz M., (2013), *Uwaga! Koncentruję się! Ćwiczenia na koncentrację i spostrzegawczość dla uczniów klas IV–VI*, Gdańsk: Wydawnictwo Harmonia.

Kosyra-Cieślak T., (2013), *Praca z uczniem zdolnym na lekcjach języka polskiego i zajęciach pozalekcyjnych*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Mytko M., (2014), *Ortografia w ruchu i zabawie*, w: „Życie Szkoły”, nr 9, s. 16–19.

cja. Korzystając z przeglądarki Firefox, Opera lub Internet Explorer, bardzo łatwo uruchomić wybrany program. Chmura pozwala przedstawić graficznie zbiór różnych wyrazów, wtedy łatwiej jest zapamiętać ich pisownię. Może też być wykorzystana przez nauczyciela do zaciekawienia dzieci tematyką lekcji albo stanowić jej podsumowanie – poprzez zgromadzenie słów związanych z omawianą tematyką (na pewno zwiększa zaangażowanie uczniów).

PODSUMUJMY

Dzieci wykonują zadanie z **karty pracy nr 72**.

Niezwykła moc więzów rodzinnych

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- opisuje przedmiot przedstawiony na rysunku;
- bierze udział w zabawie, dobiera wyrazy spełniające określone kryteria;
- pisze czytelnie i estetycznie, dba o poprawność ortograficzną;
- czyta ze zrozumieniem;
- zadaje pytania dotyczące przeczytanego tekstu oraz udziela na nie odpowiedzi;
- analizuje sytuację rodziny po przyjściu na świat młodszego rodzeństwa, tworzy uogólnienia, prezentuje własne opinie;
- zna podstawowe relacje w rodzinie, odczuwa potrzebę więzi z rodziną i troski o o nią;
- przygotowuje się do gry w piłkę ręczną.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- opisujemy przedmioty i zdjęcia z dzieciństwa;
- uzupełniamy formularz „Alfabetycznego lotto”;
- czytamy tekst w parach, szukamy analogii z własnym życiem;
- układamy pytania i odpowiedzi do opowiadania;
- planujemy wspólne zabawy z małymi dziećmi;
- współpracujemy z rówieśnikami;
- wykonujemy ćwiczenia przygotowujące do gry w piłkę ręczną.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

CZY POZNAJESZ MNIE?

Uczniowie przynoszą do szkoły swoje zdjęcia z wczesnego dzieciństwa. Nauczyciel zbiera je i robi wystawkę na tablicy. Dzieci oglądają fotografie i próbują odgadnąć, kto znajduje się na każdej z nich.

ZGADNIJ, CO PRZEDSTAWIA MÓJ RYSUNEK

Nauczyciel przygotowuje rysunki przedmiotów kojarzących się z okresem wczesnego dzieciństwa. Każdy z uczniów losuje jeden rysunek. Nie pokazuje go koleżankom i kolegom. Dzieci ustawiają się w dwóch równolicznych kręgach (jeden wewnątrz drugiego), zwracają się ku sobie, tworząc pary. Uczniowie z kręgu zewnętrznego opisują swojej koleżance lub koledze z pary przedmiot ze swojego rysunku. Dzieci z kręgu wewnętrznego muszą odgadnąć, co przedstawia opisywany rysunek. Potem następuje zmiana w parze. Gdy dziecko wykona zadanie, podnosi rękę do góry, dając nauczycielowi sygnał do gotowości podjęcia współpracy z inną osobą. Po odgadnięciu nazw przedmiotów przez wszystkie dzieci w danej kolejce krąg zewnętrzny przesuwa się o jedną osobę w lewo, tworząc nowy duet. Uczniowie mogą wymieniać się między sobą rysunkami.

ALFABETYCZNE LOTTO

Uczniowie otrzymują od nauczyciela **kartę pracy nr 73**.

Nauczyciel prosi uczniów o podanie skojarzeń związanych z rodzeństwem lub rodziną. Mają się one rozpoczynać od

ROBERT OPOWIADA Agnieszka Frączek

Starszy brat

– Ale przecież ono jest moje! – zaprotestowałem, kiedy tata z dziadkiem znieśli ze strychu drewniane łóżeczko. Tata zrobił je specjalnie dla mnie, dawno, dawno temu, jeszcze zanim przyszedłem na świat. A dziadek, żeby przyjemniej mi się zasypiało, wyrzeźbił na bokach łóżka sylwetki ptaków. Bardzo je lubilem! Czasem, kiedy na nie spoglądałem, wydawało mi się nawet, że ptaki gwizdzą, świergoczą i ćwierkają.

Spałem w tym łóżeczku bardzo długo. Dopiero kiedy poszedłem do przedszkola, nagle zrobiło się za małe. Tata wyniósł je wtedy na strych, a ja dostałem tapczan. Szkoda...

A teraz na świat przyszła moja siostra.

– Wśród drewnianych ptaszków będzie jej się słodko spało – cieszy się babcia, a tata prasuje pościel w kolorowe słonie. Moją pościel! Wcale mi się to wszystko nie podoba... A przecież tak się cieszyłem, że będę miał siostrę, tak na nią czekałem!

Rozumiem, że ona jest jeszcze za mała, żeby zagrać ze mną w piłkę, za mała nawet na wspólne budowanie wieżowców z klocków. Ale mogłaby chociaż słuchać, kiedy do niej mówię, prawda? A ona albo je, albo śpi. Zresztą nie, przepraszam, czasami jeszcze płacze. Wtedy w ogóle nie mogę się uczyć! I chyba wcale nie ma poczucia humoru. Nie uśmiecha się nawet wtedy, kiedy specjalnie dla niej robię głupie miny! Ani wtedy, kiedy czytam jej najzabawniejsze fragmenty „Mikolajka”. Zupełnie inaczej sobie to wszystko wyobrażałem...

Ale zaraz... Zaraz, zaraz! Co to było?! Jeszcze raz zajrzałem do łóżeczka i...



SPIS TREŚCI

– Mamo! Tato!!! Chodźcie prędko! Ona się uśmiechnęła! Uśmiechnęła się DO MNIE!

– I nadal się uśmiecha – cieszył się tata.

– Uśmiecha się do ciebie, do starszego brata – dodała mama, a ja mało nie pękłem z dumy.

Od tamtej pory często się z siostrą do siebie uśmiechamy. A rzeźbione ptaki gwizdzą, świergoczą i ćwierkają...

30 **STARSZY BRAT**

31

kolejnych liter alfabetu. W określonym czasie dzieci wypełniają jak najwięcej pól tabelki. Po zakończeniu pracy uczniowie przedstawiają jej wyniki klasie. Sprawdzają, ile pól udało im się wypełnić, rozmawiają o trudnościach w znalezieniu skojarzeń rozpoczynających się od danej litery.

WSPÓLNE CZYTANIE (podręcznik, s. 30–31)

Przed rozpoczęciem czytania nauczyciel, motywując dzieci do uważnej lektury, prosi je, aby spróbowały odnieść treść opowiadania Agnieszki Frączek *Starszy brat* do własnego życia. Nauczyciel dzieli klasę na dwuosobowe zespoły. Jedno dziecko z pary musi bardzo dobrze czytać. To dziecko czyta opowiadanie na głos, wolno, dając szansę podążania za tekstem swojej koleżance lub swojemu koledze. Po wspólnym przeczytaniu tekstu pary rozmawiają na temat podobieństw sytuacji lub postaw przedstawionych w opowiadaniu z ich doświadczeniami. Następnie wszyscy uczniowie siadają w kręgu. Jedno dziecko staje wewnątrz koła i zadaje pytanie dotyczące treści przeczytanego opowiadania wybranej przez siebie osobie. Ta udziela odpowiedzi, zajmując miejsce dziecka zadającego pytanie, a następnie wymyśla pytanie dla następnego ucznia. Jeśli któregoś z dzieci nie zna odpowiedzi, może wskazać inną osobę, aby ta spróbowała się wypowiedzieć.

STUDIUM PRZYPADKU (podręcznik, s. 30–31)

Uczniowie w parach lub w niewielkich grupach rozmawiają

na temat zmian w życiu rodziny po narodzinach młodszego rodzeństwa.

Dzieci starają się odpowiedzieć na pytania postawione przez nauczyciela (ten korzysta z metody studium przypadku, aby poprzez analizę konkretnych zdarzeń pomóc dzieciom zrozumieć zjawiska podobne do analizowanego).

Diagnoza sytuacji: Jakie mogą być reakcje na pojawienie się młodszego rodzeństwa? Jakie były dobre i złe strony opisywanej sytuacji? Czy rozumiemy, dlaczego Robert tak się czuł?

Poszukiwanie rozwiązań: Jakie mogą być sposoby radzenia sobie z trudnymi sytuacjami?

Przewidywanie następstw: Jakie mogą być następstwa proponowanych rozwiązań? Czy wszystkie są pozytywne?

Przeniesienie wniosków na sytuacje w świecie realnym: Jakie wnioski można wysnuć z tego przypadku? Czego możemy się z tego nauczyć?

Uwaga: Przy okazji omawiania relacji między rodzeństwem można sięgnąć po książkę Miry Jaworczakowej *Oto jest Kasia*.

PLANUJEMY DZIEŃ Z MŁODSZYM RODZEŃSTWEM

Dzieci pracują w grupach. Wspólnie zastanawiają się, w jaki sposób mogłyby spędzić miły dzień z młodszym rodzeństwem, z młodszymi koleżankami lub kolegami. Wymyślają zabawy i gry dla młodszych dzieci. Szukają pomysłów, w jaki sposób mogłyby przekazać im swoją wiedzę, a przy okazji

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 30–31

KARTA PRACY:

karta pracy nr 73

1. Dla poniższej tabeli wpisz wyrazy, które łączą ci się z podanymi albo z podobnymi. Wpisz je między siebie, rozpoczynając od podanych liter alfabetu. Wypisz jak największą ilość tabeli. Gdy skończysz pracę, porównaj swoje skojarzenia z tymi, które wpisał inny uczeń.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
Ł	M	N	O
P	R	S	T
U	W	Z	Ż

ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3] [4]

nauczyć je nowych umiejętności.

Uczniowie przedstawiają swoje pomysły, wcielając się w rolę i prezentując scenki.

HASŁA, WIERSZE, RYMOWANKI

Nauczyciel dzieli klasę na czteroosobowe zespoły. Zadaniem każdego z nich jest ułożenie hasła, wierszyka lub rymowanki dotyczących treści omawianych na lekcji. Po zakończeniu pracy każda grupa prezentuje swoje pomysły. Wszyscy uczniowie starają się wykazać aktywnością podczas wykonywania zadania.

MINIPIŁKA RĘCZNA

Uczniowie doskonalą podania górne i półgórne do koleżanek lub kolegów oraz chwyt w miejscu, marszu, truchcie. Kozłują piłkę prawą i lewą ręką w miejscu i w ruchu. Odbijają piłkę o ścianę jedną ręką, łapią ją oburącz. Potem rzucają piłkę do bramki z miejsca i podbiegu. Na koniec dzieci rozgrywają minimecz piłki ręcznej.

ZADANIE DOMOWE

Nauczyciel prosi uczniów, aby zapytali swoich rodziców lub opiekunów, w jakich zabawach ruchowych brali udział, gdy byli dziećmi. Prosi również, aby na następne zajęcia dzieci przyniosły zdjęcia i pamiątki rodzinne.

O miłości, co góry przenosi

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- prezentuje zdjęcia rodzinne, opowiada o okolicznościach ich powstania;
- poszukuje ciekawych określeń, stwierdzeń dotyczących mamy;
- układa i zapisuje zdania oznajmujące, przekształca je w zdania pytające;
- układa i zapisuje opis postaci według stworzonych kryteriów sukcesu;
- czyta opis i tworzy rysunek postaci;
- tworzy miniksiążeczkę, wykorzystując edytor tekstu;
- uczestniczy w zabawach ruchowych.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- prezentujemy zdjęcia rodzinne;
- tworzymy kilkudzaniową wypowiedź na temat mam;
- zapisujemy opis postaci, na jego podstawie rysujemy daną postać;
- wspólnie bawimy się, przedstawiając różne sytuacje rodzinne;
- przygotowujemy prezent dla mamy – miniksiążeczkę;
- bierzemy udział w ulubionych zabawach ruchowych.



POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

HISTORIE ZAKŁĘTE W RODZINNYCH FOTOGRAFIACH

Uczniowie tworzą galerię fotografii przyniesionych z domu. Opowiadają o okolicznościach wykonania zdjęć, przedstawiają osoby, które zostały sfotografowane.

JAKA JEST MOJA MAMA?

Uczniowie pracują w grupach. Na papierze pakowym rysują sylwetkę człowieka, dorysowują szczegóły postaci. Potem na paskach wyciętych z kolorowego papieru zapisują cechy swoich mam. Paski te mogą stanowić np. plisy spódnicy. Na koniec każdy zespół prezentuje swoją pracę na forum klasy.

WIZYTÓWKA

Dzieci pionowo zapisują imię swoich mam (każda litera w osobnej linijce). Obok wpisują cechy, których nazwa rozpoczyna się od kolejnych liter.

RODZINNE BINGO

Uczniowie otrzymują od nauczyciela po jednej małej karteczce – będzie to fragment formularza „Rodzinnego bingo” (przy klasie 25-osobowej jest to 1/25 kartki A4 podzielonej na pięć rzędów, po pięć pól w każdym). Formularze po uzupełnieniu ich i naklejeniu na kartkę A4 zajmą więc całą powierzchnię strony. Uczniowie po namyśle samodzielnie uzupełniają karteczki informacją dotyczącą swojej mamy, a potem konsultują swoje propozycje z nauczycielem, który czuwa, aby informacje się nie powtarzały.

Dzieci zapisują swoją informację na górnej połowie karteczki, dolną część pozostawiają na wpisanie imion dzieci, których mamy spełniają podany warunek. Gotowe karteczki uczniowie przyklejają na kartce ksero, aby utworzyły formularz bingo. Tak przygotowany formularz nauczyciel kseruje, przygotowując po jednej kopii dla każdego dziecka. Przed przystąpieniem do zabawy uczniowie przygotowują sobie przestrzeń – odsuwają pod ściany ławki i krzeselka, aby mogli się swobodnie poruszać po sali. Na sygnał nauczyciela dzieci rozpoczynają poszukiwania osób, których mamy spełniają warunki zapisane w poszczególnych polach, i potwierdzają to, podpisując się. Każde dziecko może złożyć maksymalnie dwa podpisy na jednym formularzu. Dziecko, które jako pierwsze zbierze podpisy pod opisami zapisanymi w całym rzędzie, kolumnie lub na ukos woła: „bingo!”.

CZY ZNASZ SVOJĄ MAMĘ?

Uczniowie zapisują zdania oznajmujące, w których są informacje na temat ich mam, np.: Moja mama ma niebieskie oczy. Mama najbardziej lubi pracować w ogrodzie. W wolnych chwilach chętnie czyta książki. Następnie dzieci oddają swoje kartki osobie siedzącej najbliżej. Po tej zamianie dzieci przekształcają zdania oznajmujące w pytające i zapisują je na nowych kartkach, np.: Jakiego koloru są oczy twojej mamy? Co twoja mama lubi robić najbardziej? Jak spędza wolne chwile? Kartki z pytaniami ponownie zmieniają właścicieli. Kolejni uczniowie próbują odpowiedzieć na posta-

wione pytania. Odpowiedzi sprawdzą w domu, przeprowadzając wywiad ze swoimi mamami.

OTO MOJA MAMA – OPISUJEMY MAMĘ

Nauczyciel prezentuje uczniom wzorcowy opis (bogaty w szczegóły) wybranej postaci. Uczniowie przeprowadzają jego analizę. Na podstawie opisu tworzą w wyobraźni lub na papierze obraz przedstawionej postaci. Potem wskazują elementy, które umożliwiły im wykonanie rysunku (np. oczy, nos, włosy, sposób uczesania). Następnie wspólnie z nauczycielem dzieci tworzą kryteria sukcesu do opisu postaci, np.:

- Zastosuję trzyczęściową kompozycję:
 - wstęp (przedstawię opisywaną postać, podam jej imię);
 - rozwinięcie (opiszę wygląd: sylwetkę, kształt twarzy, włosy, oczy, styl ubierania się);
 - zakończenie (napiszę swoją opinię o postaci).
 - Ułożę poprawnie zbudowane zdania.
 - Zapiszę je czytelnie.
 - Zwrócę uwagę na pisownię wyrazów zawierających trudności ortograficzne.
 - Zapiszę wszystkie potrzebne znaki interpunkcyjne.
- Dzieci tworzą opis. Po zakończeniu pracy wymieniają kartki między sobą. Na podstawie wskazówek zawartych w opisie uczniowie rysują mamę swojej koleżanki lub swojego kolegi.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

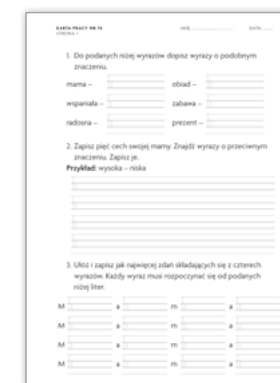
Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 32–33

PORADNIK:

Część 2, s. 4–5

KARTA PRACY:

karta pracy nr 74



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3]

FOTOREPORTAŻ

Uczniowie tworzą czteroosobowe grupy. W nich zastanawiają się nad wyborem dwóch sytuacji charakterystycznych dla relacji rodzinnych. Ustawiają się w odpowiednich pozach, żeby zaaranżować wybrane sytuacje zatrzymane w kadrze (stop-klatka, quasi-zdjęcie). Prezentują swoje „zdjęcia” innym dzieciom, których zadanie polega na odgadnięciu tematyki przedstawionej sytuacji.

PREZENT DLA MAMY

Dzieci tworzą miniksiążeczkę – prezent dla mamy. Zapisują na kartkach, dlaczego kochają swoją mamę, rozpoczynając od np.: Kocham Cię za to, że... Do każdego stwierdzenia dzieci mogą wykonać ilustrację. Tak przygotowane karty uczniowie związują ozdobną wstążeczką. Książeczkę można wykonać również na komputerze, z wykorzystaniem edytora tekstu. Dzieci wybierają orientację poziomą, dzielą stronę na dwie kolumny – w jednej zapisują tekst, w drugiej umieszczają rysunek wykonany w edytorze grafiki.

WOKÓŁ MAMY

Dzieci wykonują zadania z [karty pracy nr 74](#).

ZABAWY NASZYCH MAM

Dzieci uczestniczą w zabawach ruchowych, o których opowiedzieli im rodzice (zadanie domowe z poprzedniej lekcji).

Czy jedna jaskółka zwiastuje wiosnę?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- słucha wypowiedzi rówieśników i korzysta z przekazywanych informacji;
- wyszukuje potrzebne informacje w różnych źródłach;
- zapisuje notatkę do kroniki i wie, czemu ona służy;
- poznaje przysłowia;
- odczytuje informacje z map i wykresów;
- pisze czytelnie i estetycznie ze słuchu i z pamięci;
- prowadzi obserwacje przyrodnicze i samodzielnie formułuje wnioski;
- wykonuje ćwiczenia ruchowe związane z tematem.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- szukamy informacji w różnych źródłach;
- piszemy notatkę do kroniki;
- poznajemy nowe słowa i zwroty, używamy ich w naszych rozmowach;
- odczytujemy informacje z map i wykresów;
- sprawdzamy, z jakich materiałów ptaki budują gniazda;
- starannie piszemy ze słuchu i z pamięci;
- uważnie prowadzimy obserwacje przyrodnicze;
- budujemy gniazda;
- doskonalimy sprawność fizyczną.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

DOMY DOBRZE UKRYTE

Uczniowie w parach lub małych zespołach rysują plan okolicy szkoły (schematyczną mapę, na której zaznaczają drogi, budynki, tereny zielone, park itp.). Przed wyjściem na spacer lub wycieczkę warto przypomnieć w rozmowie z dziećmi zasady bezpiecznego poznawania okolicy i obserwowania życia zwierząt. W czasie spaceru po okolicy dzieci mają zaznaczyć na przygotowanych mapach jak najwięcej „mieszkań” zwierząt żyjących na wolności (gniazda, karmniki, budki lęgowe, dziuple, ule, kopce kretów itp.). Warto zaproponować dzieciom użycie lornetek. Dzieci mają za zadanie zastanowić się, dlaczego „domy zwierząt” są zbudowane w określony sposób oraz w jakich okolicznościach ludzie pomagają zwierzętom budować ich domy. Uczniowie zaznaczają na swoich mapach także obiekty, które mogą zachęcać lub zniechęcać zwierzęta do zamieszkania w danej okolicy. Po powrocie do szkoły uczniowie wymieniają się informacjami i spostrzeżeniami, które zebrali w czasie badania okolicy.

MISTERNA PRACA PTASICH BUDOWNICZYCH

Uczniowie z pomocą nauczyciela w internecie, leksykonach, encyklopediach dla dzieci oraz materiałach zgromadzonych przez nauczyciela szukają informacji o rodzajach ptasich gniazd, miejscach, w których ptaki budują gniazda, i materiałach, które wykorzystują do budowy. Każdy z uczniów ma za zadanie znaleźć co najmniej jedną ciekawą

Roksana Jędrzejewska-Wróbel

Gniazdo

Wszystko zaczęło się od tego, że na ścianie domu Piotrka pojawiły się brzydkie szare kropki. Pierwsza zauważyła je Ula, kiedy w majową niedzielę przyjechała z rodzicami w odwiedziny do swojego ulubionego kuzyna.

– Ojej, ktoś wam dom pobrudził! – zmartwiła się, a Piotrek jeszcze bardziej.

Dom był świeżo odmalowany na przyjęcie letników. Piotrek wiedział, że rodzice włożyli w to malowanie dużo pracy, i nie chciał ich martwić. „Kropki są wysoko, przy samym oknie. Może nikt nie zauważy?” – pomyślał.

Kiedy jednak na drugi dzień tajemniczych kropek zaczęło przybywać, Piotrek postanowił przyłapać przestępcę na brudzeniu. Schował się w krzakach porzeczek i czekał. Niebyle długo. Już po pięciu minutach zjawili się pierwsi winowajcy z grudką błota w dziobie, a za nim drugi. A może druga? Ptaki pracowały wytrwale, cierpliwie sklejały ze sobą szare grudki. Nie nie wskazywało na to, że zamierzają przestać. Piotrek nie wiedział, co o tym myśleć. Dlaczego te dwa małe ptaki postanowiły okleić ich kolorowy dom błotem? Chyba nie można tego dłużej ukrywać.

– Czy to jakaś zemsta? Przecież zawsze dokarmiamy ptaki zimą – zapytał, prowadząc rodziców pod okno.

– Nie, synku, to nie jest zemsta – roześmiała się mama. – Wręcz przeciwnie!

– Jest nawet przysłowie: szczęśliwy to dom, gdzie jaskółki są – dodał tata.

SPIS TREŚCI

A potem rodzice dali Piotrkowi lornetkę, żeby mógł obserwować postępy w budowaniu gniazda. Bo pojedyncze grudki błota szybko zaczęły zamieniać się w coś w rodzaju łódki, przyklejonej do rogu okna. W gnieździe jaskółki zrobiły otwór, a potem zniknęły. A raczej pojawiały się, ale tylko na zmianę, nigdy razem. I tak było przez dwa tygodnie. Piotrek zaczął się już martwić, że może ptaki się pokłóciły, kiedy któregoś ranka obudziło go radosne: „Crip! Crip!”. Wybiegł do ogrodu. Obie jaskółki uwijały się przy gnieździe, znosząc do niego złapane w locie owady. I to weale nie dlatego, że otworzyły ptasią restaurację.

Kiedy tydzień później Ula znowu przyjechała w odwiedziny, Piotrek wręczył jej lornetkę.

– To nasze jaskółki oknówki – powiedział z dumą. – Właśnie wykluły im się młode. Na szczęście!

34 GNIAZDO

35

1. Opowiedzcie na podstawie tekstu, jak jaskółka oknówka buduje gniazdo i gdzie je zakłada.
2. Dowiedzcie się, jak wyglądają gniazda innych jaskółek, na przykład jaskółki brzegówki.
3. Sprawdźcie, gdzie zimuje jaskółka oknówka. Jak długo trwa przelot jaskółek do Polski? Wskażcie na mapie trasę, którą pokonują te ptaki.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 34–35

PORADNIK:

Część 4, s. 34–35

KARTA PRACY:

karta pracy nr 75

1. Poniżej są zapisane fragmenty przysłów. Dopisz brakujące wyrazy.	
Kiedy jaskółka się zima, deszcz	
	gdzie jaskółki są
Jedna jaskółka	
	jak słońce za morzem

ZASOBY:

SCHOLARIS: [POZNAJEMY PTAKI – JASKÓŁKA](#)
[ANIMACJA DO PRZYSŁOWIA](#)

informację i zapisać ją na kartce (albo na małych, kolorowych fiszkach czy kartce z zeszytu pociętej na paski). Gdy wszyscy uczniowie wykonają zadanie, prezentują je innym uczniom w klasie. Przygotowane kartki można przykleić na karton, tworząc kształt np. bocianiego gniazda. Powstały kolaż można wykorzystać do zrobienia plakatu o ochronie przyrody.

GNIAZDO (podręcznik, s. 34–35)

Nauczyciel czyta tekst opowiadania Roksany Jędrzejewskiej-Wróbel *Gniazdo*. Aby zachęcić uczniów do aktywnego słuchania, prowadzący może zaproponować, żeby dzieci, słuchając, szukały odpowiedzi na pytania: Kto występuje w opowiadaniu? Jakie zwierzęta pojawiają się w opowiadaniu? itp. Po wysłuchaniu opowiadania uczniowie wymieniają kolejno najważniejsze wydarzenia i dzielą się swoimi wrażeniami. Sprawdzają, czy w czasie spaceru i poszukiwania informacji o ptasich mieszkaniach znaleźli gniazda jaskółki.

BUDUJEMY GNIAZDA

Nauczyciel dzieli klasę na kilka równolicznych grup. Umieszcza w kilku miejscach pomieszczenia słomki, gałązki, piórka, puch, siano, glinę, trawki, nitki, listki itp. Przedstawiciele zespołów losują nazwy ptaków: jaskółka, wróbel, bocian, sroka. Zadaniem dzieci jest jak najszybciej zgromadzić w miejscu oznaczonym nazwą danego ptaka materiał do zbudowania jego gniazda. Dzieci mogą przenosić tylko po

jednym elemencie. Nauczyciel włącza muzykę lub nagranie odgłosów lasu, ptaków, a dzieci w tym czasie gromadzą odpowiedni materiał. Wyciszenie muzyki oznacza zakończenie gromadzenia materiału. Na koniec dzieci wykonują gniazda.

POZNAJEMY PRZYSŁOWIA

Nauczyciel zapoznaje uczniów z przysłowiami i powiedzeniami, w których występują różne ptaki. Wspólnie rozmawiają na temat znaczenia tych przysłów – praca z [kartą pracy nr 75](#).

CHCEMY WIEDZIEĆ WIĘCEJ

Uczniowie szukają pomysłu na to, w jaki sposób mogą lepiej poznać życie ptaków. Można zaproponować zorganizowanie kącika ornitologicznego, przygotowanie map, na których dzieci będą zaznaczać trasy wędrówki ptaków, kalendarza do zaznaczania ważnych obserwacji (np. pojawienie się jakiegoś gatunku w okolicy, organizowanie dokarmiania ptaków zimą). Dzieci mogą stworzyć „Kronikę ptasich opowieści” i zapisać w niej notatkę na temat organizowania kącika ornitologicznego.

PTASIE PLOTKI

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel mówi na ucho jednemu uczniowi tekst przysłowiecia związanego z ptakami. Uczniowie kolejno przekazują sobie jego treść. Ostatnie dziecko

w kręgu mówi przysłowie głośno. Wszyscy wspólnie ustalają, czy zostało ono przekazane dokładnie, czy uległo zniekształceniu. Zabawę powtarzamy kilka razy.

ĆWICZENIA RUCHOWE

Wróbel szuka pożywienia

Dzieci wykonują przysiad, poruszają się w przysiadzie i wykonują skłony głowy w przód oraz skręty szyi na boki.

Jaskółka

Dzieci stają na jednej nodze, drugą, wyprostowaną w tył, unoszą i próbują utrzymać równowagę.

Jaskółka łapie owady

Dzieci biegają po sali, na sygnał dźwiękowy wykonują wyskok z jednoczesnym wyprostem ramion w górę.

Kto panuje w podniebnym królestwie?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji;
- korzysta ze słowników, encyklopedii dla dzieci oraz z zasobów internetu;
- tworzy notatkę encyklopedyczną;
- prowadzi obserwacje przyrodnicze i systematycznie notuje swoje spostrzeżenia;
- opisuje życie ptaków w różnych ekosystemach;
- rozpoznaje i nazywa niektóre ptaki egzotyczne i krajowe;
- podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody;
- nazywa podstawowe elementy budowy anatomicznej ptaków i opisuje ich przystosowanie do życia w różnych środowiskach.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- odczytujemy informacje zakodowane w obrazkach i piktogramach;
- szukamy informacji w różnych źródłach;
- piszemy notatkę/hasło do encyklopedii;
- szukamy informacji o ciekawych miejscach w okolicy;
- pamiętamy o tym, żeby szanować przyrodę;
- poznajemy gatunki ptaków.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

Podczas przygotowywania się do zajęć nauczyciel może skontaktować się z organizacjami ekologicznymi działającymi w społeczności lokalnej, z przyrodnikami, leśnikami, nauczycielami przedmiotów przyrodniczych w innych klasach/szkołach, aby uzyskać informacje, w jaki sposób w najbliższej okolicy bada się i chroni życie ptaków. Można również zorganizować spotkanie z osobami zajmującymi się ptakami.

LEKSYKON NAJBARDZIEJ CIEKAWYCH PTAKÓW

Uczniowie na podstawie informacji w podręczniku i innych źródeł szukają ciekawostek o ptakach (np. który ptak jest największy na świecie, a który najmniejszy, który jest najbardziej kolorowy, który jest najczęściej spotykany w naszej okolicy).

Dzieci w kilkusobowych zespołach przygotowują kartki do leksykonu. Wykonują na nich ilustracje ptaków i zapisują ważne informacje. Każdy z uczniów, wzorując się na tekście z podręcznika, zapisuje swoją notatkę do klasowej encyklopedii.

PTAK TO NIE SSAK ANI RYBA

Dzieci stają w kręgu. Uczeń rozpoczynający zabawę rzuca w górę piórko i podaje jedną cechę budowy ptaków lub środowiska ich życia, które odróżniają je od innych zwierząt. Zadaniem ucznia jest utrzymać piórko w powietrzu i doprowadzić je (np. dmuchając, wachlując dłonią) do innej



osoby. Dziecko, które dostało piórko, powtarza zadanie koleżanki lub kolegi. Zabawa trwa tak długo, aż każdy z uczniów wymieni cechę ptaków.

POMYSŁY I PYTANIA

Uczniowie rozmawiają o tym, w jaki sposób mogą przyczynić się do ochrony przyrody, szczególnie ptaków żyjących w ich najbliższej okolicy. Zapisują swoje pomysły oraz pytania, które będą mogli zadać osobie zajmującej się życiem ptaków (przyrodnikowi, ornitologowi, naukowcowi). W ten sposób przygotowują plan spotkania z ciekawą postacią zajmującą się przyrodą w ich okolicy. Uczniowie mogą z pomocą nauczyciela napisać e-mail z prośbą o spotkanie, przedstawić się i opisać, czego chcieliby się dowiedzieć na temat życia ptaków.

W ODWIEDZINACH

Uczniowie dzielą się na kilkusobowe zespoły. Każdy z nich szuka informacji i ciekawostek na temat ptaków żyjących w jednym z wybranych środowisk: las, jezioro/staw, park w mieście, wiejska zagroda, góry i/lub inne miejsca wskazane przez dzieci. Uczniowie przygotowują plakat, ilustrację lub opowiadanie (forma dowolna wybrana ze względu na zainteresowania danej grupy) na temat ptaków i warunków ich życia (czym się żywią, jakie gniazda budują, czy odbywają wędrówki). Wszystkie grupy przygotowują również informacje o zasadach bezpiecznego dla ludzi i ptaków pozna-

wania przyrody. Prezentując swoją pracę innym zespołom, dzieci wykorzystują poniższy schemat:

- Jesteśmy mieszkańcami...
- Jeśli chcesz przyjść do nas w odwiedziny, pamiętaj o...

CZTERECH DO BUDOWY GNIAZDA

Jest to zabawa dla kilkusobowych grup. Każdy uczestnik wycina z **karty pracy nr 76** karty z ilustracjami przedstawiającymi ptaki. Podpisuje je – wymieniając ich nazwę i miejsce, gdzie można je spotkać (np. w lesie, nad wodą, w górach, na łące, w mieście, w wiejskiej zagrodzie). Następnie nauczyciel miesza karty i przydziela każdemu graczowi cztery wybrane karty. Zadaniem uczestników jest zebrać cztery karty przedstawiające ptaki zamieszkujące ten sam ekosystem. Aby to zrobić, uczniowie mogą kolejno wyciągać po jednej karcie ze wspólnej puli, w zamian odkładając tam jedną ze swoich kart.

SPRYTNE PTAKI

Na podstawie zebranych ilustracji i fotografii omówionych w poprzednich ćwiczeniach i zabawach dzieci przedstawiają (stosując metodę burzy mózgów) swoje pomysły na to, w jaki sposób ptaki przystosowane są do życia w różnych środowiskach. Dzieci mogą zapisywać swoje pomysły we wspólnej notatce w formie mapy mentalnej.

Propozycje haseł pomocniczych do burzy mózgów:

- Ptaki mają dzioby dzioby o różnych kształtach, ponieważ

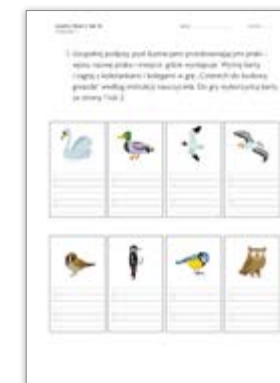
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 36–37

KARTA PRACY:

karta pracy nr 76



ZASOBY:

SCHOLARIS: **BUDOWA PTAKA**

PTAKI O RÓŻNEJ BUDOWIE

KTÓRE PTAKI ZOSTAJĄ, A KTÓRE ODLATUJĄ NA ZIMĘ?

PTASZKI DLA IGRAZSKI.

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2]

- Ptaki mają skrzydła i ogony pokryte piórami, ponieważ...
- Ptaki mają różne ubarwienie, ponieważ...

BUDKI ŁĘGOWE I KARMNIKI, CZYLI ŁAŃCUCH WSPÓŁPRACY

Uczniowie, rozmawiając z leśnikiem lub lokalnymi działaczami ekologicznymi, zbierają informacje na temat tego, co jest potrzebne, aby pomagać ptakom bytującym w ich okolicy. Zapisują zebrane informacje, wspólnie zastanawiają się, co mogą zrobić (np. zorganizować zbiórkę pokarmu dla ptaków, poprosić dorosłych o pomoc w wykonaniu budek lęgowych i karmników, zorganizować przedstawienie zachęcające do szanowania ptasich siedlisk i zachowywania ciszy w ich okolicy).

Co by było, gdyby nie było słów – wskazówek?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- czyta ze zrozumieniem;
- opisuje ilustrację w dwojaki sposób – używając wyrazów: obok, w, przy, za, oraz starając się ich nie używać;
- przepisuje poprawnie tekst;
- rozumie potrzebę pomagania słabszym i potrzebującym;
- tworzy rysunek w wybranym edytorze grafiki według instrukcji rówieśnika;
- okazuje szacunek osobom starszym.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- uwadźnie czytamy teksty, aby znaleźć potrzebne informacje;
- opisujemy ilustrację, używając specjalnych słów i „tropiąc” je;
- wiemy, czym jest słowo, wyraz i zdanie;
- dzielimy się pomysłami, jak pomagać innym;
- wykonujemy obrazek „pod dyktando”, także w programie komputerowym.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

DYKTANDO GEOMETRYCZNE

Każdy z uczniów wycina z kolorowego papieru ten sam zestaw kształtów/figur geometrycznych w takich samych kolorach (różowy trójkąt, żółty trójkąt, zielony kwadrat, czarny kwadrat, żółty kwadrat, niebieski prostokąt, biały prostokąt, szara gwiazda, pomarańczowe koło, czerwone koło). Każde dziecko powinno mieć zestaw około 8–15 elementów.

Dzieci dobierają się w pary i siadają w taki sposób, żeby słyszeć się nawzajem, ale nie widzieć tego, co robi druga osoba (np. siedzą tyłem do siebie). Jeden uczeń z pary układa ze swoich figur geometrycznych kompozycję według własnego pomysłu. Jego zadaniem jest mówić głośno, w jaki sposób je układa, używając słów: obok, za, nad, pod, przed, w itp. Drugi uczeń, słuchając instrukcji, ma ułożyć ten sam obrazek. Po zakończeniu pracy dzieci porównują swoje układanki i zamieniają się rolami.

Uwaga: Przed rozpoczęciem zadania nauczyciel może w widocznym miejscu zapisać wyrazy pomocne przy podawaniu instrukcji.

KONKURS NA NAJDŁUŻSZY OPIS (podręcznik, s. 38)

Uczniowie mają za zadanie opisać ilustrację z podręcznika, układając jak najwięcej zdań i zwracając uwagę na jak najwięcej szczegółów. Gdy skończą pracę, czytają swoje opisy koleżankom i kolegom. Następnie liczą, ile zdań udało im się zapisać. Dzieci mają zwrócić uwagę na to, żeby opisy

były – na miarę ich możliwości – poprawne pod względem gramatycznym i ortograficznym oraz zapisane starannie i estetycznie.

GDZIE JEST NARRATOR? (podręcznik, s. 38)

Dzieci czytają tekst z polecenia 2 w podręczniku. Wspólnie zastanawiają się, która z dziewczynek przedstawionych na ilustracji może być osobą opowiadającą tę historyjkę, oraz gdzie znajdują się jej brat i jego koleżanka.

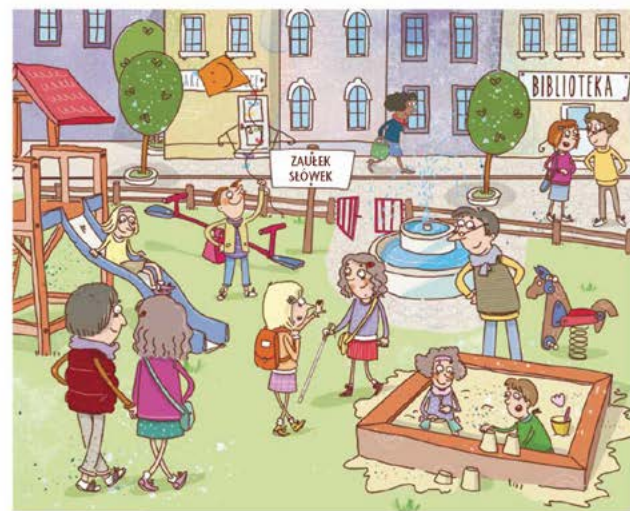
KIEDY I GDZIE POTRZEBNE SĄ SŁOWA Z DZISIEJSZEGO ZAŁĘKA SŁÓWEK? (podręcznik, s. 38–39)

Uczniowie wspólnie zastanawiają się, w jakich sytuacjach i miejscach ludzie korzystają ze słów, o których była mowa na zajęciach. Na podstawie wniosków z rozmowy, w kilku-osobowych grupach, dzieci przygotowują scenki, w których starają się przekazać informacje bez używania tych słów. Przygotowane scenki dzieci prezentują na forum klasy.

Przykłady scenek:

- Wytłumacz turystom, którzy się zgubili, jak trafić na rynek w twojej miejscowości.
 - Opowiedz koleżdze, w którym miejscu w ogrodzie zakopałeś swoje skarby.
 - Poproś kolegę, żeby podał ci z biblioteczki książkę, której tytułu nie pamiętasz, ale wiesz, gdzie leży.
- Po zakończonej zabawie dzieci dzielą się spostrzeżeniami, co by było, gdyby te słowa nie istniały.

1. Opiszcie ilustrację, wykorzystując wyrazy: obok, w, przy, za, przed, nad, pod.



2. Przeczytajcie tekst. Przypomnijcie sobie swoją drogę z domu do biblioteki lub do szkoły. Opiszcie ją w kilku zdaniach.

Od mojego domu do biblioteki miejskiej jest bardzo blisko. Przechodzę tylko przez plac zabaw. Dzisiaj wybrałam się tam razem z bratem. Szłam pierwsza, za mną Dominik, mój brat, z koleżanką. Przy bibliotece stało w grupie kilkoro naszych znajomych.

3. Opowiedzcie, co mogło się wydarzyć na placu zabaw przedstawionym na ilustracji.

38 ZAŁĘKA SŁÓWEK – NAD, POD, W, ZA...



SPIS TREŚCI

4. Przeczytajcie tekst i zwróćcie uwagę na wyrazy napisane na zielono. Zastanówcie się, co by było, gdyby takie słowa nie istniały.

W bibliotece stałam przed regałami z książkami dla dzieci. Wzięłam komiks z jednej z półek. Nad nią znajdowała się półka z książkami przygodowymi. Pod nią półka z baśniami. Obok stał stojak z nowościami. Pani bibliotekarka sięgnęła po jedną z książek. Już okładka zachęcała mnie do jej przeczytania. Namalowany był na niej balon. W balonie leciał pan z wielkimi wąsami. W dłoniach miał łomkę.



5. Narysujcie okładkę zgodnie z informacjami podanymi w tekście. Wymyślcie tytuł książki.

6. Pobawcie się w parach. Jedna osoba opowiada, co widzi (na przykład za oknem). Druga stoi do niej tyłem i rysuje to, o czym opowiada koleżanka lub kolega.

39

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

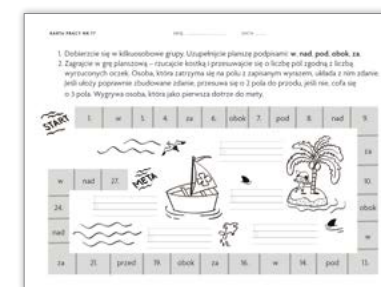
Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 38–39

PORADNIK:

Porównaj pomysły na rozpoczęcie i podsumowanie zajęć z tematu „Zaulek słówek” – powtórzenie – część 4, s. 48–49

KARTA PRACY:

karta pracy nr 77



LITERATURA:

Goddard Blythe S., Beuret L.J., Blythe P., (2011), *Jak osiągać sukcesy w nauce? Uwaga, równowaga i koordynacja*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Robinson K., (2012), *Uchwycić żywioł. O tym, jak znalezienie pasji zmienia wszystko*, Kraków: Wydawnictwo Element.

GRA PLANSZOWA

Dzieci wykonują zadania z karty pracy nr 77.

DOMINO SKRYBY

Nauczyciel przygotowuje małe kartki z zapisanymi wyrazami – nazwami przedmiotów znajdujących się w klasie. Kartek powinno wystarczyć dla połowy uczniów. Uczniowie dzielą się na dwie grupy. Dzieci z pierwszej drużyny losują po jednej kartce i opisują w jednym zdaniu położenie przedmiotu, którego nazwę wylosowali. Zdania (np. Doniczka leży na parapecie. Krzesło stoi przed tablicą) zapisują na tych samych kartkach. Następnie wrzucają je do pojemnika. Dzieci z drugiej grupy losują po jednej kartce. Ich zadaniem jest przepisać zdanie, które wylosowały, na swoje kartki, a potem ułożyć oraz dopisać inne zdanie z nazwą tego samego przedmiotu (np. Doniczka stoi obok okna. Krzesło stoi pod stołem). Gdy uczniowie skończą pisać, wspólnie układają ciąg – węża z kartek jak w grze domino, w taki sposób, żeby obok siebie znalazły się zdania opisujące te same przedmioty.

DYKTANDO GRAFICZNE

Dzieci podobnie jak podczas zabawy w dyktando geometryczne wykonują polecenia „pod dyktando” koleżanki lub kolegi. Mają zrobić rysunek w prostym edytorze grafiki. Osoba dyktująca ma za zadanie używać jak najwięcej słów: obok, w, przy, za, przed, nad, pod, pomiędzy.

Nasze pomysły na zabawy

CELE OPERACYJNE:

Uczeń:

- układa tekst zaproszenia i zawiadomienia;
- planuje i organizuje Dzień Dobrej Zabawy;
- przestrzega reguł obowiązujących w grupie;
- dba o bezpieczeństwo podczas zabawy;
- podejmuje działania na rzecz ochrony środowiska;
- redaguje i umieszcza na stronie szkoły informacje o organizowanym Dniu Dobrej Zabawy;
- nawiązuje bliższe relacje, przyjaźnie i stara się je pielęgnować;
- stara się dążyć do celu, nie krzywdząc innych.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- poznajemy cechy dobrej zabawy;
- piszemy zaproszenia i zawiadomienia;
- opisujemy w kilku zdaniach nasze ulubione gry i zabawy, przestrzegając zasad ortografii;
- układamy scenariusz Dnia Dobrej Zabawy;
- poznajemy zabawy naszych dziadków i rodziców;
- piszemy informację i umieszczamy ją na stronie internetowej lub blogu;
- zastanawiamy się, co chcemy osiągnąć, staramy się planować nasze działania.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

PRZEPIS NA DOBRĄ ZABAWĘ

Uczniowie podają skojarzenia do hasła „dobra zabawa”. Wyznaczona osoba zapisuje je i umieszcza w widocznym miejscu w klasie. Następnie dzieci w parach zapisują wybrane hasła na karteczkach lub jeśli to możliwe, na komputerze (wtedy z pomocą nauczyciela drukują kartki). Dzieci tną kartki w taki sposób, żeby każde hasło znalazło się na osobnym pasku papieru.

Potem dzieci dobierają się w czteroosobowe zespoły, układają i zapisują przepis na dobrą zabawę, wymieniając składniki, proporcje oraz sposób przygotowania (np. dwie łyżki humoru, szklanka bezpieczeństwa, kilogram współpracy zmiksować i upiec jak babeczkę). Na zakończenie zespoły porównują przepisy i rozmawiają o tym, w jaki sposób lubią się bawić.

MIĘDZYPOKOLENIOWA PODRÓŻ W CZASIE

Dzieci wspólnie układają plan szkolnej zabawy z okazji Dnia Dziecka, Dnia Rodziny itp. Warto zaproponować uczniom zorganizowanie dnia wspólnych zabaw połączonego z festiwalem nauki. Dzieci mogą podzielić się np. na zespoły odpowiedzialne za:

- reklamę i zachęcanie uczniów i ich rodzin do wspólnego świętowania;
- wykonanie i opracowanie zaproszeń oraz plakatów informujących o wydarzeniu;
- przygotowanie i przeprowadzenie wywiadów, rozmów

Nasze zabawy

Zorganizujcie dzień gier i zabaw. Zaproszcie do współpracy dorosłych oraz dzieci z innych klas. Możecie skorzystać z podanych propozycji lub wymyślić własne gry i zabawy.

Łowienie rybek

Butelkowe kregle

Bańki mydlane

Wyścig nakrętek

Kregle możecie zrobić sami z plastikowych butelek, do których wlecie wodę zabarwioną farbami.

Jak przygotować się do zabawy w łowienie rybek? Wytnijcie z folii lub papieru rybki i je pomalujcie. Przyczepcie do nich spinacze. Przygotujcie wędki z patyka i sznurka obciążonego magnesem.

Z płynu do mycia naczyń, wody destylowanej i gliceryny przygotujcie płyn do robienia bańek. Mieszajcie składniki w różnych proporcjach tak, żeby uzyskać jak największe lub jak najtrwalsze bańki.

Możecie też zrobić przyrząd do robienia ogromnych bańek. Wystarczy dwa sznurki różnej długości i dwa patyki lub duże słomki. Wypróbujcie, jakiej długości patyki i sznurki będą najlepsze.

Porozmawiajcie o tym, co zrobić, żeby zabawa była udana. Przygotujcie instrukcje do gier i zabaw, zgromadźcie pomoce. Wyznaczcie miejsca, gdzie będą poszczególne stanowiska gier i zabaw.

dyktando, tropienie roślin, bingo). Wybierają kilka, które ich zdaniem są najbardziej interesujące, i wspólnie z nauczycielem przygotowują własne wersje tych zabaw dla swoich rodzin i/lub starszych kolegów i koleżanek.

PONADCZASOWE ZABAWY

Dzieci wspólnie z nauczycielem rozmawiają o zabawach, w które bawili się ich dziadkowie lub rodzice. Nauczyciel prezentuje uczniom najbardziej znane i lubiane zabawy ze swojego dzieciństwa, a także te, w które bawiono się dawno temu, np.:

Pomidor – jedna osoba zadaje pozostałym uczestnikom zabawy, po kolei, wymyślone pytania. Uczestnicy zabawy za każdym razem muszą odpowiadać „pomidor”, zachowując przy tym poważną minę. Nie mogą wypowiadać żadnych innych słów ani nie mogą się roześmiać. Osoba zadająca pytania stara się rozśmieszyć i zmylić koleżanki i kolegów – może robić dziwaczne miny, zadawać zabawne pytania itp.

Zośka – gra szmacianą piłką.

Piosenki i zabawy ze śpiewem: *Mam chusteczkę haftowaną, Stary niedźwiedź mocno śpi, Moja Ulijancko.* Na zakończenie wszyscy bawią się w wybrane zabawy.

ZAWIADAMIAMY NUDE, ŻE... ZAPRASZAMY DOBRĄ ZABAWĘ...

Uczniowie na podstawie zapisanych i ułożonych przez siebie zawiadomień i zaproszeń (w czasie tych zajęć oraz na

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 40–41

PORADNIK:

Realizację tej lekcji można połączyć z tematami pojawiającymi się w dalszej części niniejszej publikacji: „Dzień Czytelniczki i Czytelnika” (poradnik, s. 44–45) i „Czy na każde pytanie można odpowiedzieć? Organizujemy festiwal nauki” (poradnik, s. 52–53).

ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3]

LITERATURA:

Brzezińska A., (2000), *Spółeczna psychologia rozwoju*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
Gardner H., Kornhaber Mindy L., Wake Warren K., (2001), *Inteligencja, wielorakie perspektywy*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

wcześniejszych lekcjach) rozmawiają o różnicach między zaproszeniem a zawiadomieniem, o tym, w jakich sytuacjach i do kogo należy skierować zawiadomienie lub zaproszenie.

Potem dzieci w zespołach lub samodzielnie układają i piszą zawiadomienie do nudy na temat Dnia Dobrej Zabawy oraz zaproszenie na obchody tego święta.

SIŁA WSPÓŁPRACY

Dzieci sprawdzają, które elementy planu przygotowania Dnia Dobrej Zabawy udało im się zrealizować, oceniają siebie, określając, w jakim stopniu wywiązały się z podjętych zadań. Do tej części zajęć można wykorzystać zdania pomocnicze.

Przykłady zdań:

„Zadaniem, które najlepiej udało mi się zrobić, jest...”

„Dziś szczególnie pomogłam/pomogłem w...”

„Mój pomysł przydał się do...”

„Jestem zadowolona/zadowolony, że udało mi się/nam się...”

„Dziękuję za pomoc...”

„Dobrze będzie, jeśli jeszcze pomogę w/przygotuję...”

„Warto postarać się o...”

Kto pilnuje praw dzieci?

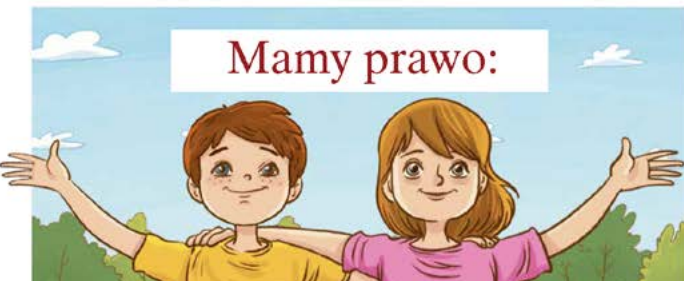
CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- poznaje prawa dziecka oraz osoby strzegące tych praw;
- wyszukuje w różnych źródłach informacji o rzeczniku praw dziecka i prawach dziecka;
- redaguje i zapisuje list do biura rzecznika praw dziecka;
- wykonuje w grupie plakat o prawach dziecka;
- przepisuje fragment tekstu; pisze ze słuchu na komputerze;
- porównuje prawa i obowiązki ucznia spisane w kodeksie klasowym z prawami dziecka;
- podkreśla równość praw ludzi bez względu na narodowość, pochodzenie, kolor skóry.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- współpracujemy w czasie nauki i zabawy;
- odczytujemy symboliczne ilustracje i wymyślamy symbole praw dziecka;
- rozmawiamy o prawach dziecka oraz dorosłych, którzy stoją na straży tych praw;
- piszemy list;
- wspólnie wykonujemy plakat;
- piszemy ze słuchu na komputerze;
- rozmawiamy o prawach i obowiązkach ludzi.



znać swoje prawa




żyć i rozwijać się w dobrych warunkach

uczyć się i zdobywać wiedzę




mieć własne zdanie oraz swobodnie wyrażać swoje poglądy

bawić się i odpoczywać

SPIS TREŚCI




mieszkać ze swoimi rodzicami lub kontaktować się z nimi

mieć swoje imię, nazwisko i narodowość




korzystać z jak najlepszej opieki zdrowotnej

otrzymywać pomoc od dorosłych

CHCIECIE WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Prawa dzieci zostały zebrane w Konwencji o prawach dziecka. Dokument ten obowiązuje w wielu krajach, również w Polsce. Na straży przestrzegania tych praw stoi rzecznik praw dziecka.

1. Porozmawiajcie o tym, jak rozumiecie poszczególne prawa dziecka. Podajcie przykłady innych praw, które mają dzieci. Zastanówcie się w grupach nad znaczeniem tych praw.
2. Jeśli zainteresował was ten temat, przeczytajcie książkę Grzegorza Kasdepkego „Mam prawo!”. Siegnijcie do Konwencji o prawach dziecka w wersji dla dzieci, wydanej przez UNICEF (czytaj: junisef). Dowiedźcie się, czym zajmuje się ta organizacja.

42 **MAMY PRAWO**

43

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

DO SZCZĘŚCIA POTRZEBA MI...

Uczniowie przygotowują kartki, na których zapisują początek zdania: Do szczęścia potrzeba mi... i jego dokończenie według własnego pomysłu. Następnie kolejno odczytują na głos swoje zdania. Wyznaczona osoba zbiera wszystkie kartki, miesza je i losowo przykleja po jednej kartce do pleców każdego z uczniów. Dzieci nie mogą wiedzieć, jakie zdanie mają przyklejone. Uczniowie krążą po klasie i pytając napotkane osoby, starają się zgadnąć, jak brzmi zdanie zapisane na ich plecach. Muszą zadawać pytania, na które odpowiedzi brzmią: „tak” lub „nie”. Zabawa trwa tak długo, aż wszyscy odgadną, jaki „pomysł na szczęście” został im przyklejony. Na koniec dzieci rozmawiają o tym, co to znaczy być szczęśliwym, co szczęście może oznaczać dla różnych osób i co lub kto może pomóc w dbaniu o to, by dzieci były szczęśliwe i nie działa się im krzywda. Na podstawie wniosków z rozmowy uczniowie mówią, co według nich oznacza termin „prawa dziecka”.

NIE WOLNO WAM... MUSICIE...

Dzieci stoją w rozсыpcie. Nauczyciel rozpoczyna zabawę słowami: Nie wolno wam stać, musicie biegać. Uczestnicy zabawy muszą wykonywać polecenia prowadzącego. Nauczyciel przekazuje pałeczkę prowadzącego wybranemu dziecku, które musi krzyknąć np.: Nie wolno wam biegać, musicie siedzieć, po czym przekazuje pałeczkę prowadzącego kolejnej osobie. Dzieci wykonują następne polecenia.

DZIECI, ICH PRAWA I ICH RZECZNIK

Nauczyciel, podsumowując poprzednie zabawy, informuje dzieci o działaniach podejmowanych przez dorosłych, którym leży na sercu dobro, szczęście, wolność wszystkich dzieci. Mówi o dorosłych, którzy stworzyli zbiór praw dla dzieci – Konwencję o prawach dziecka. Uczniowie z pomocą nauczyciela wyszukują informacje na temat tego dokumentu. Czytają i omawiają wybrane artykuły z Konwencji o prawach dziecka. Wyjaśniają ich znaczenie.

MAM PRAWO DO...

Uczniowie dobierają się w pary. Jedna osoba przedstawia gestem, ruchem i mimiką swój pomysł na to, do czego ma prawo. Zadaniem drugiej jest odgadnąć, co przedstawia również. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

WAŻNA SPRAWA, WAŻNE ZNAKI

Na podstawie zebranych informacji uczniowie samodzielnie układają i zapisują własnymi słowami prawa dziecka. Następnie dobierają się w pary. Każda z nich wymyśla i rysuje piktogram ilustrujący jedno z praw dziecka. Powstałe ilustracje można wykorzystać do wykonania klasowego plakatu pt. „Mam prawo”. Dzieci wspólnie z nauczycielem rozmawiają o tym, jak rozumieją poszczególne prawa dziecka, jakie prawa mają dzieci i które są ważne, by dzieci mogły właściwie się rozwijać i czuć się bezpiecznie.

LIST DO RZECZNIKA

Dzieci wspólnie układają treść listu do rzecznika praw dziecka. Nauczyciel może im pomóc napisać list elektroniczny. Warto zachęcić dzieci, żeby redagując list, pamiętały o stosowaniu zwrotów grzecznościowych, przedstawieniu się. Dzieci powinny też poinformować adresata, że zajmują się właśnie poznawaniem praw dziecka i pracy tych, którzy strzegą praw dzieci, napisać o tym, co je ciekawi w tym temacie, a na koniec przedstawić swój pomysł na to, jak będą promować prawa dziecka w ich szkole i w najbliższym środowisku.

A ZACZĘŁO SIĘ TAK...

Uczniowie przygotowują karty do gry w skojarzenia (mogą skorzystać z [karty pracy nr 78](#)). Jednocześnie grać może od trzech do kilkunastu uczniów. Każde dziecko po kolei wybiera spośród swoich kart trzy lub cztery karty i wymyśla krótką historyjkę, której początkowo nikomu nie zdradza. Mogą to być np. karty z ilustracją piłki, uśmiechniętej buzi i prezentu. Na ich podstawie dziecko układa np. zdanie: Ktoś bardzo się cieszy, bo dostał w prezencie piłkę, o której marzył. Gdy dziecko rozłoży swoje karty, pozostali gracze kolejno wymyślają na ich podstawie swoje zdania. Gdy skończą, dziecko, które rozłożyło karty, mówi, kto opowie historię najbardziej zbliżoną do jego pomysłu. Następnie kolejny gracz wyklada swoje karty.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 42–43

PORADNIK:

Część 3, s. 4–5

KARTA PRACY:

karta pracy nr 78



ZASOBY:

SCHOLARIS: [EUROPA – KĄCIK DLA DZIECI](#)

Jak podróżować, nie ruszając się z miejsca?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- rozumie i podkreśla znaczenie czytania książek;
- tworzy zagadki i krótkie opowiadania;
- czyta ze zrozumieniem wiersz Edwarda Szymańskiego *Książka*;
- wypowiada się na podany temat;
- słucha tekstu *Pamiętnik Maciusia* czytanego przez rówieśników;
- uzupełnia *Pamiętnik Maciusia* swoją propozycją wymarzonej książki;
- czyta krytycznie, analizując treść różnych ulotek, poznaje cechy dobrze zaprojektowanej ulotki;
- tworzy grę planszową i gra w nią z koleżankami i kolegami.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- przygotowujemy zagadki, piszemy zdania i opowiadania, korzystając z wylosowanych słów;
- zastanawiamy się, co zyskujemy dzięki książkom i umiejętności czytania;
- czytamy wiersz *Książka*, omawiamy jego treść;
- projektujemy ulotkę reklamową nowo powstałej księgarni;
- przygotowujemy grę planszową i w nią gramy.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

CO BY BYŁO, GDYBY NIE BYŁO KSIĄŻEK?

Uczniowie dzielą się na czteroosobowe zespoły. Każda grupa ma za zadanie zastanowić się i opisać (ustnie lub pisemnie), jaki byłby świat, gdyby nie było książek. Dzieci mogą podawać realistyczne propozycje, ale warto, żeby odwołały się również do swojej wyobraźni i puściły wodze fantazji.

ULUBIENI BOHATEROWIE KSIĄŻEK

Każdy uczeń wybiera swoją ulubioną postać z przeczytanych książek. Zapisuje wszystko, co pamięta na temat tego bohatera. Może również przygotować plakat informacyjny dotyczący wybranego bohatera, wzbogacony rysunkami, faktami i opisami. Na swoich pracach dzieci nie wpisują tytułu książki ani imienia bohatera. Zadaniem pozostałych uczniów jest odgadnięcie, kto został przedstawiony.

FABUŁA Z KUBKA

Nauczyciel przygotowuje cztery kubki i podpisuje każdy z nich odpowiednio: Postacie, Fabuła, Miejsce akcji, Cechy. W kubkach znajdują się pojedyncze kartki, na których są zapisane:

- nazwa bohatera (np. Czerwony Kapturek, macocha);
- opis pewnej sytuacji (np. znajduje tajemniczy klucz, spotyka gadającą żabę, stara się rozwiązać zagadkę);
- miejsce akcji (np. królestwo, ciemny las, bezludna wyspa);
- charakterystyczne cechy postaci (np. troskliwa/troskliwy, prawdomówna/prawdomówny, ciekawska/ciekawski).



Uczniowie tworzą czteroosobowe grupy. Przedstawiciele każdej z nich losują kolejno po jednej kartce z każdego kubka i prezentują swojemu zespołowi wylosowane hasła, które wyznaczają ogólny zarys treści historii. Uczniowie tworzą własną bajkę, wykorzystując wylosowane słowa, wyrażenia i zwroty (nie może to być jedno zdanie, tylko opowiadanie zbudowane wokół wylosowanych haseł). Po zakończeniu pracy dzieci opowiadają całą klasie stworzone przez siebie historie.

CZYM JEST DLA MNIE CZYTANIE? (podręcznik, s. 44)

Uczniowie czytają przysłowie chińskie oraz zdanie Wisławy Szymborskiej zacytowane w podręczniku. Nauczyciel prezentuje również film *Ulubione książki dzieciństwa* (NAWIGACJA). Dzieci zastanawiają się, co zyskują dzięki umiejętności czytania. Swoje propozycje mogą zapisać na małych karteczkach, omówić i przykleić wokół hasła zapisanego na tablicy. Podczas wypowiedziania się kolejnych uczniów pozostali za pomocą umówionych gestów (lub wykorzystując światełka) pokazują swój stosunek do odczytywanych pomysłów (zgadzam się, nie jestem pewna/pewny, czy masz rację, nie zgadzam się).

CO ZAPEWNIAM NAM KSIĄŻKI? (podręcznik, s. 44)

- Dzieci czytają wiersz Edwarda Szymańskiego *Książka*. Rozmawiają w parach na temat utworu. Mają za zadanie ustalić:
- Kto mówi w wierszu?

- Do kogo mówi?
- O czym mówi?
- W jaki sposób?

Na koniec pary wskazują po jednym przykładzie zalet czytania książek.

JAKIE KSIĄŻKI CHCEMY CZYTAĆ? (podręcznik, s. 45)

Dobrze czytające dzieci czytają głośno *Pamiętnik Maciusia* zamieszczony w podręczniku. Każdy z uczniów uzupełnia go o swoją propozycję książki marzeń. Zapisuje ją w zeszyt i prezentuje na forum klasy.

JAK ZROBIĆ ULOTKĘ REKLAMOWĄ, KTÓREJ NIE WYRZUCĘ DO KOSZA?

Nauczyciel proponuje uczniom wykonanie ulotki reklamowej nowo powstałej księgarni (lub biblioteki): Wyobraźcie sobie, że chcecie otworzyć własną księgarnię. Co powinniście zrobić, aby ludzie chcieli kupować u was książki? Uczniowie w parach zastanawiają się, jakie kroki należałoby podjąć, aby zainteresować ludzi ich księgarnią. Prezentują klasie swoje przemyślenia (np. duży wybór, niskie ceny, miła obsługa, fachowe rady, przyjemne wnętrze, dobra reklama). Następnie nauczyciel prezentuje dzieciom różne ulotki. Wśród nich znajdują się ulotki wzorcowe oraz te zawierające zbyt dużą ilość informacji, złożone nieczytelną czcionką itp. Dzieci analizują wygląd ulotek, czytają zawarte w nich informacje (czytanie krytyczne).

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 44–45

PORADNIK:

Część 1A, s. 22–23, część 3, s. 28–29, część 4, s. 8–9

ZASOBY:

SCHOLARIS: [ULUBIONE KSIĄŻKI DZIECIŃSTWA](#)

EPODRECZNIKI.PL: [\[1\]](#) [\[2\]](#) [\[3\]](#) [\[4\]](#) [\[5\]](#) [\[6\]](#)

LITERATURA:

Ellison S., Gray J., (2010), *365 niegłupich zabaw po szkole. Jak nie spędzać czasu przed ekranem*, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.

Następnie uczniowie określają, jakie cechy powinna mieć dobra ulotka. W grupach przygotowują własne ulotki reklamowe, a potem prezentują je klasie.

GRA PLANSZOWA

Uczniowie tworzą własną grę na temat przygód wybranych bohaterów przeczytanych książek. Na planszy rysują trasę, którą będą musieli pokonać zawodnicy. Dzielą ścieżkę na pola, decydują, gdzie będzie start, a gdzie meta. Numerują wszystkie pola, a niektóre oznaczają za pomocą dwóch kolorów. Gdy gracz trafi na te pola, będzie musiał wylosować jedną z przygotowanych wcześniej kart, na których są zapisane nagrody i kary. Uczniowie ustalają proste i przejrzyste reguły gry (por. poradnik, część 1A, s. 22–23, część 3, s. 28–29, część 4, s. 8–9).

Dzień Czytelniczki i Czytelnika

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- korzysta z biblioteki;
- czyta informacje o ekslibrisie, projektuje swój własny znak;
- współpracuje w zespole;
- czyta tekst z podręcznika, inspiruje się pomysłami bohaterów opowiadania;
- szuka pomysłów na przeprowadzenie Dnia Czytelniczki i Czytelnika;
- w grupie układa bajkę;
- wybiera ze strony internetowej książkę, której chce posłuchać;
- ćwiczy podania i odbiory piłki.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- zastanawiamy się, co to są działy biblioteczne, porządkujemy książki według kategorii;
- poznajemy różne ekslibrisy i tworzymy swoje własne znaki;
- odgadujemy tytuły książek na podstawie wysłuchanych fragmentów;
- zastanawiamy się, jak zorganizować Dzień Czytelniczki i Czytelnika;
- w grupie układamy bajkę niespodziankę;
- przygotowujemy i prezentujemy plakat;
- rozgrywamy mecz minipiłki ręcznej.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

Uczniowie odwiedzają bibliotekę szkolną. Analizują sposób ułożenia książek, czytają nazwy poszczególnych działów. Dzieci tworzą tyle grup, na ile działów podzielone są zbiory biblioteczne. Każdy zespół zapisuje kilka tytułów książek z przypisanego mu działu. Po powrocie do klasy wszystkie grupy opisują działy księgozbioru szkolnego, które sprawdziły, podają przykładowe tytuły książek, projektują znaki graficzne działów.

WIELKIE POSZUKIWANIE KSIĄŻEK (podręcznik, s. 47)

Nauczyciel ukrywa książki w różnych miejscach szkoły. Przygotowuje też wskazówki, jak do nich dotrzeć. Dzieci szukają książek, a kiedy je znajdą, próbują zakwalifikować poszczególne egzemplarze do właściwego działu. Dzieci układają książki pod przygotowanymi wcześniej etykietami, a potem omawiają swoje wybory.

W kolejnej części ćwiczenia uczniowie czytają informacje na temat ekslibrisów zamieszczone w podręczniku i oglądają zaprezentowane tam przykłady. Na koniec przygotowują swój własny ekslibris.

KONKURS ZESPOŁOWY Z ELEMENTAMI DYSKUSJI

Uczniowie są podzieleni na grupy. Nauczyciel czyta fragmenty różnych znanych dzieciom książek. Kolejne zespoły próbują odgadnąć tytuł książki, której fragment zaprezentował nauczyciel. Zanim dzieci udzielą odpowiedzi, muszą ją przedyskutować i ustalić jedną wspólną wersję. Za właści-

wą odpowiedź grupa otrzymuje punkt, jeśli pamięta nazwisko autora, dostaje dodatkowy punkt. Wygrywa zespół, który zbierze najwięcej punktów.

NASZE POMYSŁY NA DZIEŃ CZYTELNICZKI I CZYTELNIKA – metoda world café (podręcznik, s. 48–49)

Dzieci czytają tekst z podręcznika. Rozmawiają o tym, jak spędzali Dzień Czytelniczki i Czytelnika bohaterowie opowiadania. Nauczyciel aranżuje przestrzeń do dyskusji metodą world café. Ten sposób powinien skłonić każdego ucznia do poszukiwania pomysłu na sposób zorganizowania w szkole Dnia Czytelniczki i Czytelnika.

Nauczyciel na kilku stołach przygotowuje arkusze papieru (lub papierowe obrusy) z zapisanymi hasłami do przemyślenia. Uczniowie wielokrotnie przesiadają się od stołu do stołu. Zapisują swoje pomysły, nawiązują do propozycji innych dzieci. Każda z grup wspólnie zastanawia się nad rozwiązaniem zagadnienia postawionego przez nauczyciela.

Przykładowe zagadnienia do przemyślenia:

- Jak zachęcić innych do czytania książek?
- Jak spędzić Dzień Czytelniczki i Czytelnika?
- Jak zareklamować Dzień Czytelniczki i Czytelnika?
- Kogo zaprosić do współpracy?
- Jakie zadania przygotować i dla kogo?

Po zapisaniu pomysłów uczniowie analizują wszystkie propozycje zapisane na arkuszach papieru. Na koniec dzieci wybierają sobie zadania do realizacji.



NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 46–49

KARTA PRACY:

karta pracy nr 79



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3] [4]

WSPÓLNE PISANIE BAJEK

Uczniowie są podzieleni na pięcioosobowe grupy. Każde dziecko ma kartkę. Zapisuje na niej pierwsze zdanie swojej bajki w taki sposób, aby ostatnie słowo znalazło się w osobnej linijce, np.: Pod podłogą starego domu mieszkały krasnoludki. Autor pierwszego zdania zagina kartkę tak, żeby dla kolejnej osoby widoczny był jedynie ostatni wyraz („krasnoludki”). Następne dziecko układa kolejne zdanie tak, aby wiązało się z widzianym przez niego wyrazem, np.: Każdy krasnoludek był malutki, ale za to miał wielkie serce. Po zakończeniu pracy przedstawiciele grup odczytują swoją historię całej klasie.

SESJA PLAKATOWA

Nauczyciel dzieli uczniów na zespoły. Każdy z nich otrzymuje od niego karteczkę z zapisanym zadaniem. Dzieci na jego podstawie wspólnie tworzą plakat. Po zakończeniu pracy prezentują jej wyniki na forum klasy. Uczniowie oceniają pracę swoich koleżanek i kolegów, doceniają włożony trud. Dzieci mogą używać następujących sformułowań: W tej pracy najbardziej podoba mi się... Brakuje mi tutaj... Podoba mi się ta praca, jednak... Uważam, że trzeba uzupełnić plakat o... itp.

Przykładowe zadanie:

- Zaprojektujcie plakat zachęcający do czytania książek przygodowych.

SŁUCHAMY MISTRZÓW

Uczniowie słuchają fragmentów wybranych przez siebie książek ze strony iczytam.pl (np. *Żyjątko*, *Biedajstwo i Ci inni* Stanisława Grochowiaka). Komentują sposób interpretacji.

ZNAMY TE KSIĄŻKI

Dzieci wykonują zadania z [karty pracy nr 79](#).

GRY I ZABAWY RZUTNE

Uczniowie ćwiczą podania prawą i lewą ręką. Podają piłkę górą, sprzed piersi, dołem, w różnych pozycjach, w miejscu, marszu i w truchcie. Potem rozgrywają mecz minipiłki ręcznej.

Jak zrobić papier, czyli drugie życie makulatury

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- poznaje historię materiałów pisarskich, których ludzie używali w przeszłości;
- układa zdjęcia we właściwej kolejności;
- sprawdza właściwości papieru;
- czyta tekst, wyszukuje w nim potrzebne informacje;
- tworzy instrukcję przygotowania papieru czerpanego, prawidłowo ją zapisuje;
- tworzy papier czerpany;
- układa opowiadanie przedstawiające historię papierowego samolotu;
- wie, że jest częścią przyrody, odczuwa potrzebę jej ochrony;
- bawi się, wykorzystując nietypowe przybory z papieru.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- poznajemy historię podłoży pisarskich;
- wskazujemy przedmioty wykonane z papieru;
- badamy, jakie właściwości ma papier;
- robimy papier czerpany zgodnie z instrukcją;
- wymyślamy historię naszego papierowego samolotu;
- bawimy się, wykorzystując papierowe samoloty i gazety.

Jak zrobić papier?

Niedawno byliśmy na wycieczce w manufakturze papieru, czyli w miejscu, gdzie ręcznie wyrabia się papier. Nazywa się to czerpaniem papieru. Najpierw podarliśmy makulaturę na małe kawałeczki. Następnie zalaliśmy je bardzo ciepłą wodą, aby zmiękły. Powstała masa długo rozdrabnialiśmy, żeby stała się gładka. Potem dodaliśmy do niej krochmal, ugotowany z mąki ziemniaczanej i wody. Z tej masy, zwanej pulpą, po odsączeniu i wysuszeniu powstaje papier czerpany. Podobny papier można zrobić samemu.



Mieszanie masy w drewnianym cebrzyku wymaga nieco wysiłku. Łatwiej rozdrobnić ją mikserem elektrycznym.



Prasa do odciskania nadmiaru wody z masy papierowej.

SPIS TREŚCI

Dawno temu pisano między innymi na tabliczkach glinianych, papirusie wytwarzanym z rośliny o nazwie cibora papirusowa, tabliczkach woskowych, pergaminie wyrabianym ze skóry zwierząt.



tabliczka gliniana



papirus



tabliczki woskowe



1. Układamy w ramce rośliny, aby ozdobić papier.



2. Przykrywamy warstwą masy papierowej.



3. Kładziemy płótno na przygotowanej masie.



4. Odciskamy walcem wodę.



5. Otrzymujemy ozdobny papier.

1. Opiszcie kolejne etapy powstawania papieru czerpanego.
2. Wykonajcie papier czerpany z makulatury.
3. Jeśli zainteresował was ten temat, dowiedzcie się, z czego i w jaki sposób dziś się produkuje papier.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

OD SKAŁY DO KOMPUTERA

Nauczyciel prezentuje uczniom zdjęcia przedstawiające rysunki naskalne, zapisy na tabliczkach glinianych, papirus, pergamin, papier, edytor tekstu w komputerze. Uczniowie analizują zdjęcia, snują refleksje dotyczące podłoży pisarskich, próbują ułożyć zdjęcia w kolejności chronologicznej.

TO JEST WYKONANE Z PAPIERU

Uczniowie stają w jednym lub dwóch kręgach. Jedna osoba trzyma w ręku piłkę i ustawia się w środku koła. Rzuca piłkę do wybranej osoby, podając nazwę przedmiotu wykonanego z papieru. Kolejne dziecko odrzuca piłkę, wymieniając nazwę innego papierowego przedmiotu (zeszyt, książka, papier toaletowy, ręcznik papierowy, rolka na papier, bibuła, krepina, blok rysunkowy itp.).

ZABAWY BADAWCZE

Dzieci pracują w grupach. Każdy zespół otrzymuje od nauczyciela zestaw różnego rodzaju papierów. Dzieci sprawdzają właściwości fizyczne każdego z nich (przejrzystość, grubość, wchłanianie wody, gładkość, odporność na zgniatanie, cięcie, rozdzielanie, dziurkowanie). Swoje obserwacje uczniowie zapisują w **karcie pracy nr 80**.

CO JUŻ WIEM NA TEMAT PAPIERU?

Uczniowie rozmawiają w parach na temat papieru. Wymieniają się wszystkimi wiadomościami, które posiadają (po-

chodzenie papieru, jego rodzaje, zastosowanie). Następnie nauczyciel zapisuje na środku arkusza papieru pakowego hasło „papier”, a uczniowie dopisują wokół niego swoje skojarzenia. Gdy plansza jest gotowa, chętni uczniowie mogą rozwinąć swoje odpowiedzi. Nauczyciel zachęca dzieci do stawiania pytań na temat zapisanych skojarzeń. Uczniowie mogą prosić o wyjaśnienie lub rozwinięcie niektórych myśli. Wszystkie pytania kierowane są do autorów skojarzeń.

JAK ZROBIĆ PAPIER CZERPANY? (podręcznik, s. 50–51)

Uczniowie czytają tekst *Jak zrobić papier?* Przed rozpoczęciem lektury warto ukierunkować uwagę dzieci, zadając pytania:

- Czy przydadzą się wam te informacje do wykonania zadania?
- Czy dzięki informacjom zawartym w tekście można stworzyć instrukcję zrobienia papieru czerpanego?

Następnie dzieci na podstawie tekstu *Jak zrobić papier?* tworzą syntetyczną instrukcję przygotowania papieru czerpanego. Po czym wybierają rodzaj, kolor papieru i tworzą własny papier czerpany. Aby masa była bardziej gładka, można rozdrobnić ją blenderem. Ramkę można zrobić, zbijając cztery listewki lub odpowiednio modelując wieszak wykonany z drutu. Na ramkę można naciągnąć gęsto tkaną tkaninę lub rajstopy, tworząc w ten sposób sito.

PAPIEROWE SAMOLOCIKI

Uczniowie przygotowują samolociki z papieru. Sprawdzają, jak długo utrzymują się w powietrzu. Wykonują je z różnego rodzaju papieru, modelują różne kształty skrzydeł, ogona. Testują swoje samoloty na otwartej przestrzeni. Mierzą czas lotu od chwili, gdy samolocik wyleci z ich dłoni, aż do momentu, gdy dotknie ziemi, odmierzają pokonaną odległość, obserwują tor lotu. Na koniec wspólnie wnioskuje, jakie cechy musi mieć samolocik, aby jak najdłużej utrzymać się w powietrzu.

HISTORIA PAPIEROWEGO SAMOLOTU

Dzieci tworzą opowieść z perspektywy przedmiotu, przedstawiając historię papierowego samolotu. Wiedząc, że papier powstaje z drewna, cofają się do jego pierwotnej formy. Mogą wykorzystać formę pamiętnika, dziennika.

TO JUŻ WIEM...

Jeden uczeń stoi w środku koła utworzonego przez pozostałe dzieci, siedzące wokół na krzesłkach. Wymyśla i mówi zdanie podsumowujące lekcję, np.:

- „Dzisiaj nauczyłam się/nauczyłem się...”
- „Zrozumiałam/zrozumiałem, że...”
- „Zaciekało mnie...”

Dzieci, które myślą podobnie, wstają i biegną, zajmując jedno z wolnych miejsc. Osoba, która nie zdążyła zająć wolnego krzesła, zostaje na środku i wymyśla kolejne zdanie.

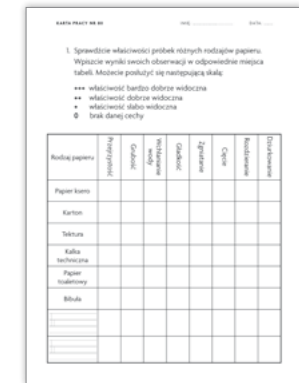
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 50–51

KARTA PRACY:

karta pracy nr 80



ZASOBY:

SCHOLARIS: **CO JEST ODPADEM PAPIEROWYM?**

LITERATURA:

Buehl D., (2004), *Strategie aktywnego nauczania, czyli jak efektywnie nauczać i skutecznie uczyć się*, Kraków: Wydawnictwo Edukacyjne.

ZABAWY RUCHOWE Z GAZETAMI

- Każdy uczeń otrzymuje stronę z gazety. Trzyma ją na wysokości oczu, dmucha na nią, próbując utrzymać gazetę w poziomie.
- Dzieci układają gazety na podłodze. Poruszają się między nimi w rytm muzyki. Gdy muzyka ucichnie, zajmują miejsce na jednej z „papierowych wysp”.
- Uczniowie rozdzielają stronę gazety na dwie części. Kładą je na podłodze, stają na nich i symulują jazdę na nartach biegowych.
- Dzieci układają gazety wzdłuż linii. Przeskakują przez nie jednonóż i obunóż.
- Dzieci kładą się na brzuchu. Unoszą grzbiet, trzymając w wyciągniętych rękach gazetę (symulują czytanie).
- Uczniowie tworzą z papieru kulę. Toczają ją przed sobą czołem lub nosem.
- Dzieci dobierają się w pary. Ustawiają się w odległości około 2–3 metrów siebie. Na znak nauczyciela rzucają do siebie kulkami.
- Dzieci w parach wykonują wspólny taniec z papierową kulą umieszczoną między ich czołami.
- Uczniowie rozkładają na podłodze, w rzędzie, kulki z papieru. Kolejno biegną ślalomem między kulkami.
- Dzieci rzucają papierowymi kulkami do celu.

„Zaulek słówek” – powtórzenie

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wykonuje ćwiczenia językowe, rozwija myślenie dywergencyjne, wskazując wiele możliwych rozwiązań;
- czyta tekst z podręcznika, wyszukuje w nim potrzebne informacje;
- uczestniczy w zabawie „Ortograficzny most”, wykazuje czujność ortograficzną;
- słucha uważnie instrukcji i stosuje się do poleceń nauczyciela;
- przygotowuje karty i kostki z wyrazami zawierającymi trudności ortograficzne;
- układa poprawne zdania z wylosowanymi wyrazami;
- zgodnie współpracuje i gra w zespole.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- podajemy wyrazy spełniające określone warunki;
- czytamy tekst w podręczniku, wskazujemy potrzebne fragmenty;
- ćwiczymy ortografię, biorąc udział w zabawach i grach;
- przygotowujemy karty i kostki do gry ortograficznej;
- przestrzegamy ustalonych zasad;
- w grupie układamy i poprawnie zapisujemy zdania z wylosowanymi wyrazami.



POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

ĆWICZENIA ROZWIJAJĄCE PŁYNNOŚĆ SŁOWNĄ

Ucniowie siadają w kręgu. Kolejno podają wyrazy rozpoczynające się od ostatniej litery poprzedniego wyrazu. Zaczyna nauczyciel (np.: powtórka, album, monitor, rower). Następne ćwiczenia mogą polegać na wymienianiu w określonym czasie jak największej liczby słów na daną literę, wymyślaniu wyrazów zawierających w środku podaną głoskę, podawaniu wyrazów zaczynających się od danej sylaby lub kończących się na nią, wymyślaniu jak największej liczby wyrazów danej kategorii o określonej liczbie sylab.

ALFABET (podręcznik, s. 52–53)

Ucniowie losują literę (lub litery) alfabetu. Litera wskazuje zdanie do przeczytania spośród zgromadzonych w podręczniku. Dzieci zastanawiają się, jak należy przeczytać dane zdanie, i głośno je czytają. Następnie w czteroosobowych grupach wykonują polecenia z podręcznika.

ORTOGRAFICZNY MOST

Nauczyciel lub sami uczniowie przygotowują ortogramy zapisane na dużych kartkach (każdy na osobnej kartce). Powinny być to wyrazy zawierające różne trudności ortograficzne („ó” wymienne, „u” w końcówce „-uje”, „ż” wymienne, „rz” wymienne, „rz” pisane po spółgłoskach, „ch” wymienne na „sz”). W miejscu tych liter pozostawiona jest luka. Dzieci układają swoje kartki wzdłuż sali w taki sposób, aby utworzyły most. Zadaniem uczniów jest przejście przez most –

muszą stawać na wskazanych przez nauczyciela wyrazach. Prowadzący wydaje polecenia, np.: Możecie stanąć tylko na wyrazach zawierających „ó”. Przejdźcie przez most, stawiając stopy tylko na wyrazach z „ż” wymiennym. W razie pomyłki dziecko wpada do rzeki i rozpoczyna swój marsz od początku mostu.

Ćwiczenie to można również przeprowadzić w dwóch zespołach. Kolejni przedstawiciele grup pokonują most parami. Dzieci w obrębie każdej z grup mogą współpracować, dając wskazówki osobom wykonującym zadanie. Muszą więc wnikliwie obserwować kroki koleżanki lub kolegi. Sukces ucznia, który dociera do mety, zależy od współpracy całej grupy.

GRAMY W KARTY

Ucniowie tworzą czteroosobowe zespoły. Każde dziecko przygotowuje po cztery karty zawierające wyrazy z tą samą trudnością ortograficzną (np. cztery karty: z wyrazami z „rz”, „ż”, „ó”, „h”). Jeśli któraś z grup liczy więcej lub mniej dzieci niż czworo, muszą one przygotować odpowiednio mniej lub więcej zestawów kart (trudności ortograficznych), np. dla pięciorga dzieci – 25 kart, po pięć, każda z jedną trudnością ortograficzną. Uczniowie przygotowują dodatkową kartę, która nie odnosi się do żadnej – z przygotowanych wcześniej – trudności ortograficznej. Następnie dzieci układają tę dodatkową kartę do pozostałych kart. Dzieci rozpoczynają grę w grupach. Wyznaczona osoba ta-

kuje karty i rozdaje każdemu dziecku po cztery. Osoba rozdająca ma pięć kart i to ona rozpoczyna grę. Zadanie polega na zebraniu czterech kart zawierających wyrazy z tą samą trudnością ortograficzną. Dziecko rozpoczynające grę wybiera spośród zebranych tę kartę, która mu nie pasuje. Przekazuje ją graczowi siedzącemu po lewej stronie. Osoba, która przyjęła kartę, dokłada ją do swojego zestawu i wybiera kartę, której chce się pozbyć. Oddaje ją sąsiadce/sąsiadowi z lewej strony. Dziecko, które jako pierwsze zbierze komplet czterech kart zawierających tę samą trudność ortograficzną, rzuca je na stół. Pozostali muszą zrobić to samo (niezależnie od kart, jakie mają w ręku). Przegrywa uczeń, który ma najmniej pasujących do siebie kart.

Uwaga: Gdy dziecko otrzyma kartę dodatkową, nie może przekazać jej od razu. Musi poczekać przynajmniej jedną kolejkę.

KOSTKA PAMIĘCI

Nauczyciel dzieli uczniów na sześciuosobowe grupy. Każda z nich przygotowuje kostkę (dzieci mogą wyciąć i skleić ją same, na podstawie szablonu przygotowanego przez nauczyciela lub wykorzystać dowolne sześciennie pudełko, np. po kremie). Na każdej ścianie kostki uczniowie nakleją po jednym wylosowanym wyrazie (które przygotował nauczyciel), zawierającym trudność ortograficzną. Przygotowane kostki dzieci zostawiają w różnych miejscach klasy. Na znak nauczyciela kolejni przedstawiciele zespołów pod-

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 52–53

ZASOBY:

SCHOLARIS: [KOSTKA NIEDOKOŃCZONYCH ZDAŃ](#)

EPODRECZNIKI.PL: [1]

LITERATURA:

Kosyra- Cieślak T., (2013), *Praca z uczniem zdolnym na lekcjach języka polskiego i zajęciach pozalekcyjnych*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Mytko M., (2014), *Ortografia w ruchu i zabawie*, w: „Życie Szkoły”, nr 9, s. 16–19.

Owczarska B., Moszyńska A., Brudnik E., (2010), *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce: Wydawnictwo: Jedność.

Od ciekawości do odkrycia

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- argumentuje, uważnie słucha wypowiedzi rówieśnika;
- współdziała w zespole;
- czyta ze zrozumieniem, porównuje swoje hipotezy z pomysłami przedstawionymi w wierszu;
- myśli twórczo, podając nietypowe zastosowanie przedmiotów codziennego użytku;
- projektuje wynalazek, podaje jego zastosowanie, działanie, instrukcję obsługi i nazwę;
- sprawdza, jak działają stetoskop i kompas;
- docenia zasługi Polaków w światowych odkryciach i wynalazkach.

AKTYWNOŚCI UCZNIĄ

- rozmawiamy o sytuacjach i przedmiotach, które wywołują nasze zdziwienie;
- podajemy korzyści wynikające z ciekawości;
- zastanawiamy się, co ma wspólnego dziecko z odkrywcą;
- czytamy wiersz, znajdujemy w nim potrzebne informacje;
- szukamy pomysłów na nietypowe zastosowanie przedmiotów codziennego użytku;
- projektujemy wynalazek, opowiadamy o jego działaniu oraz tworzymy jego instrukcję obsługi;
- sprawdzamy, jak działają stetoskop i kompas.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

DZIWI MNIE...

Nauczyciel przygotowuje sznurki (tasiemki, sznurówki), których liczba stanowi połowę liczby uczniów w klasie. Trzyma je pośrodku. Każdy uczeń chwyta za jedną z końcówek sznurków. Nauczyciel puszcza pęk, a dzieci poznają osobę, z którą będą pracowały. Nauczyciel poleca dzieciom dokończenie zdania rozpoczynającego się od: Dziwi mnie... Prosi, żeby podały możliwie najwięcej pomysłów (mogą dotyczyć sytuacji szkolnych, domowych, przyrodniczych). Uczniowie rozmawiają o tym w parach. Po wyczerpaniu pomysłów dzieci dzielą się z nauczycielem spostrzeżeniami na temat sytuacji, które są dla nich interesujące. Podają po jednym wybranym przez siebie przykładzie.

POLOWANIE NA PYTANIE

Nauczyciel przed zajęciami ukrywa w klasie kartki z zapisanymi przez niego pytaniami. Powinny one dotyczyć różnych dziedzin życia i być atrakcyjne dla uczniów, aby wzbudzić w nich autentyczną ciekawość (np. Dlaczego woda w morzu jest słona? Gdzie jest księżyc w ciągu dnia? Dlaczego niebo jest niebieskie? Dlaczego koty dobrze widzą nocą? Jak to się dzieje, że samolot lata?). Dzieci starają się znaleźć kartki. Dziecko, które odnajdzie jedną kartkę, siada na dywanie, dając szansę na znalezienie kolejnych pozostałym uczniom.

Po odnalezieniu wszystkich pytań uczniowie snują hipotezy na temat odpowiedzi. Potem wybierają najbardziej intrygu-

jące ich pytanie. Może być ono tematem do rozważań na kolejnych zajęciach.

CO ZYSKUJEMY DZIĘKI CIEKAWOŚCI – metoda akwarium

Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy. Dzieci z pierwszej drużyny siedzą na krzesłach ustawionych w kręgu, uczniowie z drugiej – stoją za nimi. Pierwsza grupa to ryby, druga – wędkarze. Wędkarze stoją za krzesłkami w ten sposób, aby każdy wędkarz miał swoją rybę.

Każde dziecko, siedzące w kręgu, wygłasza własne zdanie na temat korzyści wynikających z ciekawości, i krótko je uzasadnia. Osoby, które stoją, po wysłuchaniu dziecka ze swojej pary próbują uzupełnić jego wypowiedź, podając przykład. Może to wyglądać następująco: Dziecko ryba mówi – Dzięki ciekawości dowiadujemy się różnych rzeczy. Dziecko wędkarz – Dowiedziałem się, ilu mieszkańców ma nasza stolica.

CO ŁĄCZY DZIECI Z ODKRYWCAMI? (podręcznik, s. 54–55)

Uczniowie formułują hipotezy na temat cech wspólnych dzieci i odkrywców. Rozmawiają o tym w parach, potem prezentują swoje przemyślenia klasie. Czytają wiersz Natalii Usenko *Ciekawość* i sprawdzają, na ile ich hipotezy są zgodne z pomysłami autorki. Następnie dzieci w określonym przez nauczyciela czasie wypisują z wiersza wyrazy oznaczające czynności dziecka, które wynikają z ciekawości. Porównują zapisane słowa z wyborami rówieśników.



NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 54–55

KARTA PRACY:

karta pracy nr 81



ZASOBY:

SCHOLARIS: **WYNALAZEK – ANIMACJA**
DLACZEGO MOŻEMY ROZMAWIAĆ PRZES TELEFON?
WYBRANE GRY I ZABAWY SKOCZNOŚCIOWE

LITERATURA:

Łuba M., (2015), *Głowa pełna pomysłów- jak ćwiczyć swoją kreatywność?*, w: „Życie Szkoły”, nr 4 (luty), s. 30–32.
Meiani A., (2005), *Wielka księga eksperymentów. Ponad 200 doświadczeń pozwalających zgłębić tajemnice nauki przy zabawie*, Świebodzin: Wydawnictwo Elżbieta Jarmołkiewicz Sp. z o.o.

NIETYPOWE ZASTOSOWANIE PRZEDMIOTÓW

Nauczyciel gromadzi w klasie różne przedmioty codziennego użytku (np. szczoteczka do zębów, wałek, spinacz, parasol, gumki recepturki). Dzieli dzieci na kilka grup. Każda z nich wybiera sobie po kilka przedmiotów. Nauczyciel skłania dzieci do fantazjowania podczas poszukiwania nietypowego zastosowania wybranych rzeczy. Wykorzystuje zabawę treningu twórczego myślenia. Mówi do uczniów: Podczas sztormu morze wyrzuciło was na brzeg bezludnej wyspy. Po kilku dniach odkrywacie na plaży skrzynię. Znajdujecie tam... Jak moglibyście wykorzystać te przedmioty, aby przetrwać lub spróbować opuścić wyspę? Każda grupa wymyśla i zapisuje swoje propozycje. Po ustalonym czasie następuje prezentacja przedmiotów i ich nietypowego zastosowania.

POTRZEBA MATKĄ WYNALAZKÓW, CZYLI TWORZYMYS!

Uczniowie pracują w parach. Wspólnie próbują zaprojektować wynalazek, który mógłby zrewolucjonizować współczesny świat. Zastanawiają się nad swoimi potrzebami (lub potrzebami ludzkości), które mogliby zaspokoić lub umożliwić ich realizację, korzystając z zaprojektowanego przez siebie urządzenia. Po wymianie pomysłów dzieci starają się wykonać projekt urządzenia, które ułatwiłoby im funkcjonowanie. Następnie prezentują efekty swojej pracy koleżankom i kolegom, podając zastosowanie, działanie, instrukcję obsługi oraz nazwę urządzenia.

JAK TO DZIAŁA? – zabawy badawcze

Dzieci pracują w grupach. Wspólnie wykonują zadania zamieszczone w **karcie pracy nr 81**. Zapisują swoje obserwacje i próbują wyciągnąć wnioski.

NAJWIĘKSI ODKRYWCY I WYNALAZCY

Uczniowie zastanawiają się, jakie odkrycie lub który z wynalazków odegrały ważną rolę dla ludzkości czy też są bliskie im samym. Zapisują swoje propozycje na oddzielnych karteczkach. Nauczyciel uzupełnia propozycje dzieci. Następnie uczniowie, pracując w parach, poszukują informacji na temat jednego, wybranego wynalazku w internecie lub w książkach i materiałach zgromadzonych w klasie. Nauczyciel opowiada dzieciom o wynalazkach, którzy byli Polakami. Uczniowie wyszukują potrzebne informacje w dostępnej wyszukiwarce internetowej. Kopiuje je i wklejają do dokumentu tekstowego.

GRY I ZABAWY SKOCZNE

Uczniowie skaczą jednonóż i obunóż przez skakankę, skaczą po wyznaczonych polach, wykonują skok w dal oraz skoki dosiężne.

Czy na każde pytanie można odpowiedzieć? Organizujemy festiwal nauki

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- korzysta z różnych źródeł;
- układa i zapisuje tekst zaproszenia;
- prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski;
- współpracuje z innymi przy organizowaniu festiwalu nauki;
- wypowiada się na temat znaczenia pracy w życiu człowieka oraz roli naukowców i badaczy;
- obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze;
- próbuje wyjaśnić pewne zjawiska przyrodnicze;
- zna zasady bezpiecznego prowadzenia doświadczeń przyrodniczych;
- wykonuje ćwiczenia na gibkość kręgosłupa;
- samodzielnie określa cel swoich działań.

AKTYWNOŚCI UCZNIĄ:

- wyszukujemy informacje w różnych źródłach;
- doskonalimy umiejętność pisanie zaproszeń;
- poznajemy dziedziny nauki oraz pracę naukowców;
- prowadzimy doświadczenia przyrodnicze;
- prezentujemy pomysły na wyjaśnienie różnych zjawisk;
- ustalamy cele naszych działań i wiemy, do czego dążymy.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

Ten temat można wykorzystać do zorganizowania szkolnej imprezy z udziałem rodzin uczniów, ich sąsiadów oraz przyjaciół szkoły. W scenariuszu wydarzenia można wykorzystać pomysły przedstawione przy okazji tematów „Nasze pomysły na zabawy” oraz „Dzień Czytelniczki i Czytelnika”. Warto zachęcić uczniów i pracowników szkoły do połączenia festiwalu nauki np. z Dniem Rodziny.

KTÓRĘDY DO TEJ WIEDZY?

Dzieci na podstawie materiałów wypracowanych w czasie całego roku szkolnego oraz własnych doświadczeń rozmawiają o tym, jakie pytania, tematy zajęć, wycieczki, obserwacje itp. były dla nich najbardziej interesujące, czego chcą się jeszcze dowiedzieć. Zapisują swoje pytania na kartkach formatu A4 (po jednym pytaniu na kartkę) i tworzą z nich wspólny album zatytułowany np. „Którędy do tej wiedzy?”. Następnie wspólnie wymyślają i zapisują obok pytań pomysły na to, w jaki sposób mogą znaleźć na nie odpowiedzi (np. przeprowadzić doświadczenie, zorganizować wycieczkę w jakieś miejsce, zaprosić na zajęcia przedstawiciela jakiegoś zawodu, poprosić o pomoc dziadków lub starsze rodzeństwo). Stworzona księga pytań może posłużyć jako inspiracja do poznawania świata w czasie zbliżających się wakacji lub jako pomysł na zajęcia w klasie trzeciej. Przygotowane pytania mogą być też przedstawione w czasie szkolnej/klasowej imprezy – festiwalu nauki.



Postanowiliśmy zorganizować festiwal nauki. Nasza klasa zamieniła się w pracownię naukową.

Jak jest łatwiej?



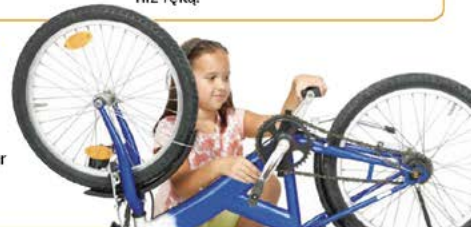
Jak myślicie, dlaczego łatwiej zgnieść orzech dziadkiem do orzechów niż ręką?



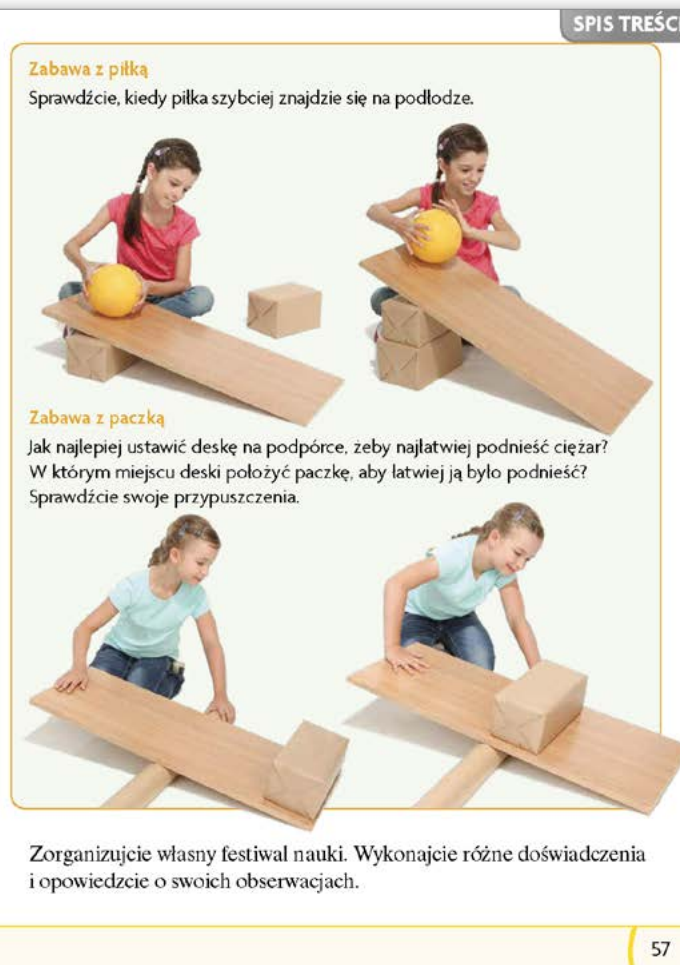
Zastanówcie się, dlaczego łatwiej wyciągnąć wbity gwóźdź obcęgami niż ręką.

Dlaczego rower jedzie?

Przyjrzyjcie się, jak działają pedały w rowerze. Jak to się dzieje, że rower jedzie, gdy pedałujemy?



56 FESTIWAL NAUKI



Zabawa z piłką

Sprawdźcie, kiedy piłka szybciej znajdzie się na podłodze.



Zabawa z paczką

Jak najlepiej ustawić deskę na podpórce, żeby najłatwiej podnieść ciężar? W którym miejscu deski położyć paczkę, aby łatwiej ją było podnieść? Sprawdźcie swoje przypuszczenia.



Zorganizujcie własny festiwal nauki. Wykonajcie różne doświadczenia i opowiedzcie o swoich obserwacjach.

57

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 56–59

PORADNIK:

Część 2, s. 56–57

ZASOBY:

SCHOLARIS: [ATRAMENT SYMPATYCZNY – SPORZĄDZAMY TAJNE NOTATKI](#)
[DLACZEGO MOŻEMY ROZMAWIAĆ PRZES TELEFON?](#)

LITERATURA:

Gardner H., (2002), *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, Poznań: Wydawnictwo Media Rodzina.

bówce, przyrząd do podnoszenia ciężkich paczek, a także sprawdzić, czy w wózku lepiej sprawdzą się kwadratowe, czy trójkątne „koła”. Dzieci mogą konstruować i eksperymentować razem lub pracować w zespołach.

CO BY BYŁO, GDYBY...? A DLACZEGO?

(podręcznik, s. 56–59)

Każdy z uczniów wymyśla co najmniej dwa dziwne lub zabawne pytania zaczynające się od słów: Co by było, gdyby... Pytania powinny dotyczyć doświadczeń proponowanych w podręczniku, np.:

- Co by było, gdyby dziadek do orzechów był zrobiony z gąbki?
- Co by było, gdyby koła w rowerze były kwadratowe?
- Co by było, gdyby piłka po pochylni toczyła się w górę?
- Co by było, gdyby woda była sucha/mąka była w kostkach/na morzu nie było fal?

Uczniowie dobierają się w pary i zadają sobie nawzajem po jednym pytaniu. Osoba zadająca pytanie po usłyszeniu odpowiedzi dopytuje się: „A dlaczego?”, natomiast osoba pytana wymyśla różne, nawet najbardziej nieprawdopodobne odpowiedzi. Gdy nie jest w stanie wymyślić odpowiedzi, mówi: „Poddam się!” i wtedy dzieci zamieniają się rolami. Można zaproponować grę, w której wygra ta osoba, która zdoła odpowiedzieć na więcej pytań „A dlaczego?”.

ZAPRASZAMY NA NASZ FESTIWAL

Dzieci układają plan szkolnego lub klasowego festiwalu nauki, podczas którego wykorzystają poznane doświadczenia i zaprezentują się jako badacze i naukowcy. W miarę możliwości warto zachęcić innych uczniów i członków szkolnej społeczności do włączenia się w organizowaną imprezę. Dzieci wspólnie planują, jakie działania przeprowadzą, co zaproponują w trakcie takiego święta. Przydzielają sobie role, ustalają termin.

Każdy z uczniów samodzielnie układa i zapisuje tekst zaproszenia na festiwal. Można zachęcić dzieci, żeby wymyśliły logotyp wydarzenia i narysowały go na zaproszeniach.

WAŻNA SPRAWA – BEZPIECZEŃSTWO

Uczniowie stoją naprzeciwko siebie w dwóch równoległych rzędach. Na środku między obiema grupami leżą kartki lub strony z gazet zwinięte w kulki. Na podłogę wyznaczona jest linia (np. narysowana kredą). Na sygnał nauczyciela obie grupy mają za zadanie przerzucić jak najwięcej kulek na stronę drużyny przeciwnej i pilnować, by jak najmniej kulek zostało po ich stronie. Zabawa powinna trwać około kilkunastu sekund. Po zakończeniu zabawy uczniowie liczą, ile kulek zostało po ich stronie. Każda drużyna musi podać tyle zasad bezpiecznej zabawy, ile miała papierowych kulek.

Kto może zostać wynalazcą?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- układa i zapisuje list elektroniczny;
- czyta z podziałem na role;
- dobiera właściwe formy komunikowania się;
- pisze czytelnie i estetycznie, dbając o poprawność gramatyczną i ortograficzną;
- odróżnia postawy i zachowania dobre od złych;
- poznaje ważne obiekty nauki i kultury oraz szuka informacji o ludziach nauki pracujących lub mieszkających w okolicy;
- wymienia sposoby przystosowania się ryb do środowiska ich życia;
- układa podstawowe komendy w prostym programie do programowania.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- wyszukujemy w tekście odpowiedzi na pytania;
- piszemy list elektroniczny;
- czytamy opowiadanie z podziałem na role;
- kaligrafujemy, przepiszujemy, piszemy bezbłędnie;
- sprawdzamy, jakie postawy są dobre, a jakie złe;
- poznajemy świat nauki i wynalazków;
- programujemy cyber-świat.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

SZTAFETA CZYTELNICZA I ZAKŁÓCENIA

Uczniowie siedzą w kręgu.. Po kolei czytają po jednym zdaniu z wybranego tekstu (artykułu z gazety, fragmentu książki z biblioteczki klasowej itp.), po czym przekazują tekst do czytania dalej. W czasie gdy jedna osoba czyta, pozostali wykonują różne zadania podawane przez nauczyciela (np. Podskoczcie trzy razy, przynieście ze stołów zieloną kredkę). Po przeczytaniu tekstu uczniowie wspólnie starają się jak najdokładniej opowiedzieć, o czym czytali. Ta zabawa jest podstawą do rozmowy na temat tego, jakie postawy i zachowania sprzyjają czytaniu i słuchaniu ze zrozumieniem, a co nam przeszkadza, oraz jak można odbierać (oceniać) zachowania osób, które przeszkadzają (świadomie lub nieświadomie) w czytaniu i uczeniu się. Warto także poruszyć kwestię roli, jaką odgrywają w uczeniu się współpraca i dążenie do tego samego celu.

SZTAFETA CZYTELNICZA – TYM RAZEM BEZ ZAKŁÓCEŃ (podręcznik, s. 60–61)

Dzieci wybierają spośród siebie trzy osoby, które wcielą się w rolę dziennikarzy. Dziennikarze czytają kolejno pytania wywiadu z wynalazcą. Pozostali uczniowie czytają odpowiedzi. Następnie dzieci dobierają się w kilkuosobowe zespoły i wspólnie zapoznają się z ilustracjami oraz podpisami, które uzupełniają tekst wywiadu. W grupach szukają odpowiedzi na pytanie, po co umieszczone są te ilustracje wraz z dodatkowymi informacjami. Zastanawiają się, w jaki spo-



Cyber-Ryba

Wywiad z wynalazcą Marcinem Malcem

– Jak Pan został wynalazcą?

– W dzieciństwie uwielbiałem rozkręcać zabawki. Chciałem zobaczyć, jak działają, i próbowałem je udoskonalać. Na przykład stale ulepszałem swój rower. Odkąd pamiętam, zawsze towarzyszyli mi śrubokręt i lutownica. Podczas studiów dostaliśmy zadanie domowe: mieliśmy wymyślić urządzenie, które będzie naśladowało żywy organizm. Wraz z dwoma kolegami, Marcinem Morawskim i Dominikiem Wojtasem, postanowiliśmy zbudować rybę. To było trudne zadanie, ale udało się nam uruchomić pierwszą w Polsce pływającą elektryczną rybę. Nazwaliśmy ją Cyber-Rybą.

– Jak ona działa? Czy wygląda jak prawdziwa ryba?

– Jest to podwodny robot, który swoim wyglądem i zachowaniem przypomina rybę. Wyposażyliśmy go w kamerę, czujniki wykrywające przeszkody i czujniki temperatury. Cyber-Ryba może pływać samodzielnie, można też nią sterować za pomocą programu komputerowego, nawet korzystając z telefonu komórkowego.

– Ile jest takich Cyber-Ryb? Czy przygotowuje Pan kolejne?

– Zbudowaliśmy już pięć Cyber-Ryb. Różnią się one kształtem, wielkością i zachowaniem. Są coraz doskonalsze. Obecnie wspólnie z innymi naukowcami budujemy inteligentną Cyber-Rybę, która pomoże nurkom w ich niebezpiecznej pracy.

DO CZEGO PRZYDA SIĘ TEN WYNALAZEK?



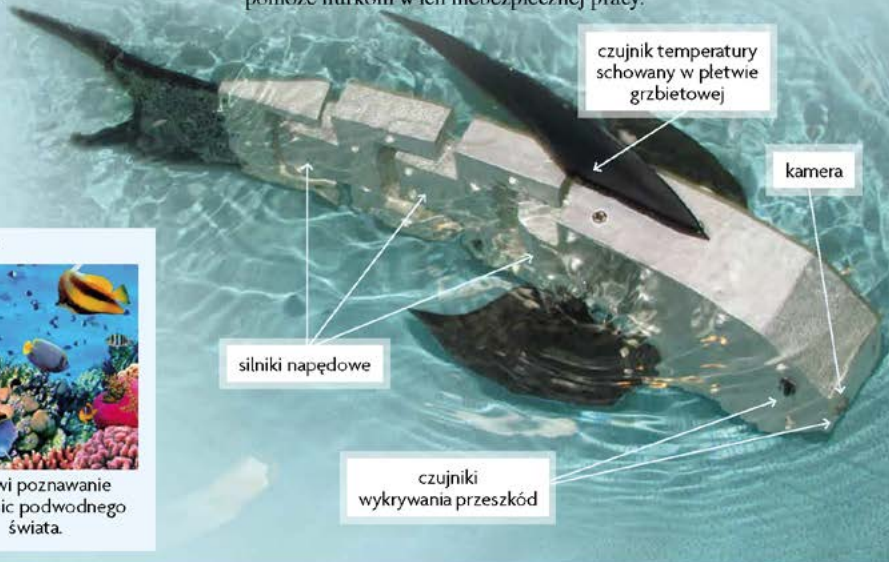
Pomoże nurkom dotrzeć do niebezpiecznych miejsc.



Odnajdzie statki zatopione w morzu.



Ułatwi poznawanie tajemnic podwodnego świata.



czujnik temperatury schowany w płetwie grzbietowej

kamera

silniki napędowe

czujniki wykrywania przeszkód

NAWIGACJA

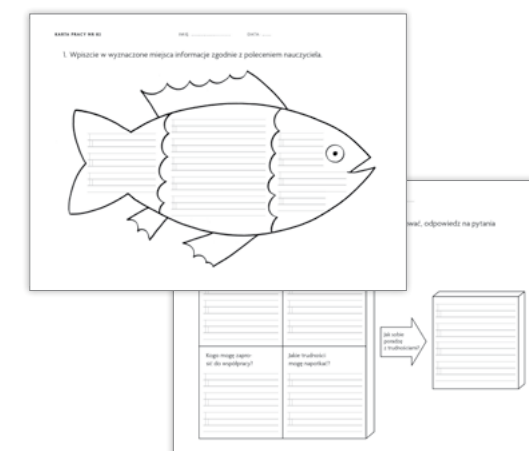
PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 60–61

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 3, s. 88–89 (wywiad z przyrodnikiem Adamem Wajra-kiem)

KARTY PRACY:

karta pracy nr 82, karta pracy nr 83



ZASOBY:

SCHOLARIS: **RYBY**

sób ilustracje ułatwiają poznanie wynalazku, wyobrażenie sobie Cyber-Ryby i jej zastosowania.

Następnie każdy z uczniów na prostym szablonie ryby (**karta pracy nr 82**) wpisuje w wyznaczone miejsca trzy źródła informacji/wiedzy: ilustracje i zdjęcia; podpisy do zdjęć i ilustracji; czytany tekst. W miejscu głowy ryby dzieci wpisują to źródło, z którego czerpią najwięcej informacji, na środku zwiędzają kolejne, a na ogonie to, które jest dla nich najmniej wartościowe. Uczniowie porównują swoje szablony i rozmawiają o tym, że ludzie uczą się i poznają świat na różne sposoby. Warto zachęcić uczniów, żeby odpowiedzi na pytanie, dlaczego ważna jest współpraca i okazywanie sobie szacunku i zrozumienia (każdy człowiek dochodzi do wiedzy/celu trochę inną drogą).

PORTRET WYNALAZCY

Uczniowie zastanawiają się, jakie cechy i umiejętności powinien mieć wynalazca, i co jest potrzebne wynalazcom, żeby mogli współpracować z innymi naukowcami. Dzieci rysują na dużym kartonie sylwetę człowieka i zapisują na niej określenia, które kojarzą się im z wynalazcami i/lub naukowcami.

CZARNA LISTA

Dzieci na podstawie swoich opisów i wspólnie stworzonej sylwetki wynalazcy rozmawiają o tym, jakie postawy i zachowania nie są właściwe, gdy współpracuje się z kimś albo

pracuje się nad czymś ważnym (np. nad wynalazkiem). Warto zwrócić uwagę dzieci na takie postawy, jak: odpowiedzialność, uczciwość, rzetelność, pracowitość. Na koniec dzieci tworzą czarną listę zachowań i postaw, których należy unikać.

BĘDĘ WYNALAZCĄ

Uczniowie wykonują zadania z **karty pracy nr 83**.

JESTEŚ MOJĄ CYBER-RYBĄ

Dzieci dobierają się w pary. Jedna osoba jest Cyber-Rybą, która ma w głowie odbiornik i elektroniczny system sterowania, reagujący na polecenia przesłane z laptopa. Druga osoba przejmie rolę laptopa. Na dywanie ułożone są kartki (przeszkody). Dzieci wspólnie ustalają komendy: skręć w prawo, skręć w lewo, płyn do przodu, cofnij się, stop. Do zbiornika wpuszczane są po dwie Cyber-Ryby. Sterujący uczeń losuje karteczkę z nazwami dwóch-trzech miejsc, w które ma dotrzeć Cyber-Ryba, omijając przeszkody. Na sygnał nauczyciela obie pary rozpoczynają zabawę. Ryba, która szybciej dotrze do wyznaczonych miejsc, jest lepiej kierowana.

CYBER-ŚWIAT

Dzieci w prostym programie do programowania tworzą z pomocą nauczyciela świat, w którym mogą zamieszkać cyber-zwierzęta (np. programują ścieżkę po dnie morza).

DOWIEDZMY SIĘ WIĘCEJ!

Uczniowie wspólnie z nauczycielem szukają informacji o tym, kto lub jaka instytucja w ich okolicy zajmuje się wynalazkami, badaniami, szukaniem nowych rozwiązań. Dzieci mogą też poprosić uczniów z innych klas o pomoc w zorganizowaniu spotkania z rodzicem inżynierem lub podróżnikiem, którzy badają ciekawe miejsca i/lub zjawiska. Można również zaplanować wycieczkę np. na wystawę do muzeum inżynierii, na uniwersytet lub do domu kultury, jeśli organizują warsztaty dla dzieci.

Na koniec uczniowie z pomocą nauczyciela układają i piszą list elektroniczny, w którym zapraszają na spotkanie, przedstawiają to, czym się zajmują i czego chcą się dowiedzieć i/lub pytają o możliwość udziału w zajęciach.

Czy skróty wymyślił ktoś, kto bardzo nie lubił pisać?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji, odczytuje informacje zapisane za pomocą skrótów;
- wyszukuje w podanym tekście potrzebne informacje;
- utrzuła zawiadomienie jako formę użytkową;
- tworzy krótką notatkę, używając do zapisu skrótów;
- dba o poprawne relacje z rówieśnikami;
- mówi o zasadach racjonalnego odżywiania i potrzebie stosowania się do zaleceń lekarza.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- poznajemy skróty i ich znaczenie;
- piszemy informację, notujemy, używając skrótów;
- mówimy o zasadach zdrowego odżywiania się;
- przestrzegamy ustalonych zasad w zabawach i wspólnej pracy.

Zaulek słówek

Laboratorium Badawcze
ul. Naukowców 7
00-150 Warszawa
zaprasza na wykład
prof. Ewy Menzurki
17 czerwca o godz. 13.00
pt. „Jak zrobić mydło domowym sposobem?”
sala nr 1

Dyżury w laboratorium:

pon.	dr Jan Mieszadło
wt.	mgr Bogumił Złazczka
śr.	prof. Ewa Menzurka
czw.	dr Jan Mieszadło
pt.	mgr Bogumił Złazczka
sob.	–
niedz.	–

Uwaga!
Za 7 min pokaz specjalny
BURZA
W PROBÓWCE

Zamówienie:
próbówki – 120 szt.
menzurki – 3 szt.
rękawiczki – 50 par
cena 135 zł 50 gr

1. Wyszukajcie na ilustracji skróty. Zapiszcie je w zeszytach i wyjaśnijcie, co oznaczają, na przykład: dag – dekagram, m – metr.

2. Poszukajcie na terenie szkoły i w jej okolicy jak najwięcej wyrazów zapisanych w postaci skrótów. Wytłumaczcie ich znaczenie.

3. Znajdźcie różne skróty zapisane w podręczniku „Nasza szkoła. Matematyka”.

4. Zaobserwujcie, w jaki sposób tworzymy skróty i po których skrótach stawiamy kropkę.

5. Wyobraźcie sobie, co można robić w laboratorium takim jak to przedstawione na ilustracji. Porozmawiajcie o tym w parach.

62 **ZAULEK SŁÓWEK – SKRÓTY** 63

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

O CZYM JUŻ MÓWILIŚMY

Uczniowie rozwiązują krzyżówkę z **karty pracy nr 84**. Przypominają sobie pojęcia z poprzedniej lekcji. Poznają hasło przewodnie zajęć oraz omawiają jego znaczenia.

ZAGADKOWE NAPISY

Dzieci wybierają po trzy przedmioty znajdujące się w ich otoczeniu i zapisują ich nazwy na małych karteczkach. Gdy wszyscy uczniowie przygotowują swoje karteczki, wymieniają się nimi losowo. Na drugiej stronie kartek dzieci zapisują swoje pomysły na to, w jaki sposób skrócić zapis wyrazów, które dostali (np. krzesło – krz.). Do zapisania każdego z nich mogą wykorzystać tylko po trzy litery. Następnie uczniowie siadają w kole, w środku układają swoje kartki w taki sposób, żeby widoczny był skrócony zapis, i wspólnie próbują odgadnąć, jakie wyrazy zostały skrócone. Po zakończeniu zabawy dzieci rozmawiają o tym, czy łatwo im było rozszyfrować skróty, co im w tym przeszkadzało, a co pomagało. Warto zwrócić uwagę na to, że stosowanie i dekodowanie skrótów jest formą umowną.

CZYM SĄ SKRÓTY? (podręcznik, s. 62–63)

Dzieci zapoznają się z tekstem i ilustracją z podręcznika. Rozmawiają o tym, czym są skróty, jak się je tworzy i po co się je stosuje. Potem uczniowie zastanawiają się wspólnie, kiedy można stosować skrót, a kiedy warto zapisać cały wyraz (np. ze względu na formę grzecznościową).

SPACERKIEM PO ŚLADACH SKRÓTÓW

Uczniowie szukają w szkole miejsc, gdzie informacje zapisane są za pomocą skrótów, i próbują odczytać ich znaczenie. Warto zwrócić uwagę dzieci na to, że chociaż pewne wyrazy zapisujemy skrótami, to czytając je, mówimy cały wyraz w pełnym jego brzmieniu. Dzieci uzupełniają swoje „słowniki” skrótami znalezionymi w czasie spaceru po szkole. Na koniec przeglądają podręcznik do matematyki i wyszukują w nim różne skróty.

WYRAZ I JEGO SKRÓT

Nauczyciel przygotowuje kartoniki z wyrazami i ich skrótami. Dzieci losowo wybierają po jednym kartoniku. Nauczyciel włącza muzykę, dzieci tańczą w jej rytm. Gdy melodia cichnie, zadaniem dzieci jest dopasować skróty do wyrazów – połączyć się we właściwe pary. Kiedy utworzą się dwójki, uczniowie kolejny raz losują karteczki i powtarzają zabawę.

SKRÓCONY PRZEPIS NA ZDROWIE

Uczniowie samodzielnie układają i zapisują przepis na zdrowe śniadanie. Ich zadaniem jest podać składniki, określić ich proporcje oraz zapisać przepis, używając skrótów (dag, l, kg). Następnie dzieci czytają swoje przepisy koleżankom i kolegom. Rozmawiają o tym, jakie znaczenie dla kondycji człowieka ma zdrowe odżywianie się, wspólnie odczytują podany przez nauczyciela skrót „lek. – lekarz”, wypowiadają

się na temat pracy lekarza, potrzeby kontrolowania swojego stanu zdrowia i stosowania się do zaleceń lekarza. Uczniowie wymieniają się pomysłami na to, co łączy pracę lekarza z tym, co robią pracownicy laboratoriów.

NAJKRÓTSZĄ DROGĄ PRZEZ LABIRYNT

Nauczyciel przygotowuje kartki z zapisanymi skrótowo kierunkami świata i poleceniami do wykonania – każde na osobnej kartce, np.: ptn., zach. wsch., pld. – trzy kroki, dwa podskoki na lewej nodze, jeden krok itp. Następnie dzieci, używając kompasu z pomocą nauczyciela, oznaczają kierunki świata w pomieszczeniu, w którym się znajdują. Mocują w odpowiednich miejscach kartki z zapisanymi skrótami kierunków świata. Nauczyciel podnosi dwie z przygotowanych kartek (kierunek i polecenie) tak, żeby dzieci mogły przeczytać i wykonać polecenie. Nauczyciel próbuje dobierać kartki z kierunkiem tak, żeby doprowadzić dzieci drogą niewidzialnego labiryntu na drugą stronę sali.

SKRÓTY WYMYŚLIŁ KTOŚ, KTO BARDZO NIE LUBIŁ PISAĆ

Uczniowie rozmawiają o tym, w jakim celu ich zdaniem ludzie używają skrótów. Każdy z uczniów wymienia po jednej sytuacji, w której może przydać się znajomość skrótów i umiejętność ich stosowania. Na koniec dzieci wymieniają się pomysłami na to, czy zdanie „skróty wymyślił ktoś, kto bardzo nie lubił pisać” jest prawdziwe, czy nie.

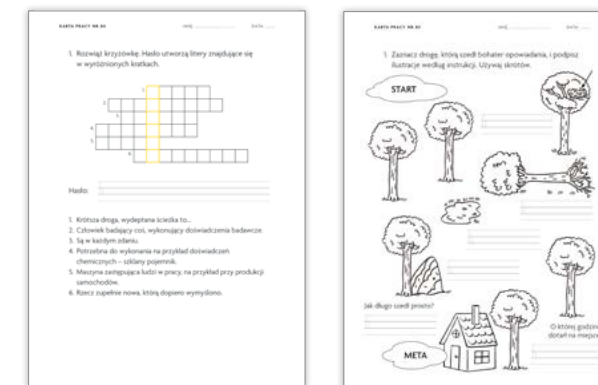
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 62–63

KARTY PRACY:

karta pracy nr 84, karta pracy nr 85



SCENARIUSZE:

„Jak porozumiewają się ludzie?”

NA SKRÓTY PRZEZ LAS

Nauczyciel czyta dzieciom krótkie opowiadanie. Podczas słuchania dzieci mają za zadanie zaznaczyć w **karcie pracy nr 85** drogę, którą szedł bohater opowiadania, i podpisać ilustracje według instrukcji, używając skrótów.

Propozycja opowiadania:

Pewien chłopiec chciał zostać naukowcem. Wiedział, że w laboratorium za lasem mieszka prof. Szkiełko. Postanowił się do niego wybrać. Po drodze minął gniazdo sroki, które ważyło 30 dag, później skręcił koło zwalonego drzewa, które miało 4 m. Poszedł wzdłuż kałuży, w której było 10 l wody. Przeszedł koło kamienia, który ważył 100 kg. Przez 5 min szedł prosto i o godz. 15.00 dotarł do laboratorium. Chłopiec został uczniem prof. Szkiełki.

Jak zareklamować naszą okolicę?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- odczytuje informacje z uproszczonych rysunków, piktogramów i map;
- wyszukuje potrzebne informacje w różnych źródłach;
- określa czas i miejsce akcji opowiadania, wymienia jego bohaterów;
- współpracuje przy układaniu tekstu reklamy;
- przygotowuje scenki i odgrywa je;
- poznaje okolicę, znajdujące się w niej obiekty, stara się doceniać jej walory;
- nazywa charakterystyczne elementy krajobrazu swojej okolicy;
- opracowuje graficzny kodeks ochrony przyrody;
- w prostym programie do programowania tworzy mapę najbliższej okolicy.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- czytamy ilustracje i mapy, tworzymy je (również w wersji multimedialnej);
- doskonalimy umiejętność uczenia się z różnych źródeł i w różnych miejscach;
- poznajemy różne formy reklamy;
- wypowiadamy się na temat treści opowiadania;
- wspólnie układamy kodeks przyjaciela przyrody.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

TURYSTA TO KTOŚ, KTO...

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi mały obrazek przedstawiający przedmiot kojarzący się z turystyką, wypoczynkiem, wakacjami (np. okulary, rower, huśtawka). Każdy uczeń powinien mieć inny obrazek. Dzieci stoją w dwóch kręgach – wewnętrznym i zewnętrznym – zwrócone do siebie twarzami w taki sposób, żeby dwoje dzieci z dwóch różnych kół tworzyło parę. Dzieci w kołach idą w przeciwnych kierunkach, na umówiony znak zatrzymują się. Te z nich, które zatrzymały się naprzeciwko siebie, pokazują sobie swoje obrazki. Zadaniem każdego ucznia jest dokończyć zdanie Turysta to ktoś, kto... nazwą takiej aktywności, która kojarzy mu się z obrazkiem koleżanki lub kolegi.

Uczeń, który zatrzymał się naprzeciwko kogoś, kto ma obrazek przedstawiający rower, może powiedzieć np.: Turysta to ktoś, kto lubi długie ścieżki rowerowe. Zabawę można powtórzyć kilka razy.

OPOWIEDZ MI O PEWNEJ OKOLICY (podręcznik, s. 65)

Uczniowie dobierają się w pary. Mają za zadanie przyrządzić mapę/projektowi ścieżki turystycznej z podręcznika i opowiedzieć jeden drugiemu, jak wyobrażają sobie okolicę/miejscowość, która została przedstawiona na mapie (np. w jakiej części Polski leży, czy jest miastem, czy wsią, jak może się nazywać, jak dzieci, które w niej mieszkają, spędzają wolny czas, co robią w czasie szkolnych wycieczek po okolicy).

Klasowa informacja turystyczna

– W czasie wakacji będziemy mieć gości – powiedziała mama, kładąc na stole list od wujka Pawła.
Wujek wyjechał z Polski wiele lat temu. Teraz chce nas odwiedzić.
– Wakacje w domu? – Posmutniałam, ale tata powiedział:
– Córeczko, mieszkamy w atrakcyjnym miejscu. Mamy lasy, skały, jaskinie. Wokół jeziora biegnie trasa rowerowa. Jest się czym chwalić!
– Za kilka dni pojawią się tablice informacyjne o roślinach, które rosną tylko w naszej okolicy – dodała mama, która pracuje w urzędzie miasta i zajmuje się ochroną środowiska.
Do rozmowy włączył się dziadek:
– Niedawno przeczytałem, że w lipcu wokół ruin zamku będą pokazy walk rycerskich i tańców dworskich.
– Zawsze mówiłam: cudze chwalicie, swego nie znacie, sami nie wiecie, co posiadacie. – Prababcia Wanda uśmiechnęła się do nas.
To było wczoraj. Dziś nasza wychowawczyni też przyniosła list – od zaprzyjaźnionej klasy z Mazur. Dzieci opisywały w nim okolicę, w której mieszkają, oraz zapraszały do spędzenia tam wakacji.
– Zareklamujmy naszą miejscowość – zaproponowałam.
– Klasowa informacja turystyczna? – podchwycił Karol.
Uznaliśmy, że to dobry pomysł.

LEGENDA

1. Zagajnik
2. Kuźnia
3. Grota
4. Kapliczka
5. Park linowy
6. Ruiny zamku
7. Jezioro

WAKACYJNE ATRAKCJE

- Piknik archeologiczny
- Pokaz walk rycerskich
- Noc duchów
- Jarmark lokalnych produktów
- Koncert muzyki dworskiej

W naszym parku można znaleźć miejsca do odpoczynku lub do zabawy.

64 KLASOWA INFORMACJA TURYSTYCZNA

65

SŁUCHAJ UWAGA! (podręcznik, s. 64)

Każdy z uczniów przygotowuje trzy piktogramy symbolizujące czas akcji w opowiadaniu *Klasowa informacja turystyczna*, miejsce akcji i bohaterów opowiadania (np. tarcza zegara, kontury jakiegoś kraju, sylweta człowieka). Nauczyciel prosi dzieci, żeby w czasie słuchania podnosiły jeden z piktogramów/znaczków, gdy ich zdaniem w opowiadaniu pojawi się informacja o miejscu, czasie akcji lub o bohaterach. Gdy prowadzący skończy czytać, uczniowie rozmawiają na temat treści opowiadania. Nauczyciel zachęca dzieci, żeby podobnie jak bohaterowie opowiadania zastanowiły się i przedstawiły, w jaki sposób można zareklamować ich miejscowość.

W POSZUKIWANIU INSPIRACJI

Na podstawie zgromadzonych materiałów dzieci wspólnie układają krótkie pytania do szkolnej sondy na temat atrakcji turystycznych w okolicy. Warto zachęcić do współpracy redaktorów szkolnej lub klasowej gazety i ogłosić konkurs na najlepsze hasło reklamujące okolicę.

ZAREKLAMUJMY NASZĄ OKOLICĘ

Uczniowie pracują w zespołach. Mają za zadanie przygotować materiały potrzebne do zareklamowania pewnej okolicy. Dzieci mają do wyboru reklamę prasową, radiową, telewizyjną, kinową, internetową, reklamę uliczną lub przekazywaną za pośrednictwem poczty czy na billboardzie. Współ-

nie rozmawiają na temat różnych rodzajów i sposobów reklamowania. Następnie w zespołach przygotowują poszczególne elementy reklamy. Wszyscy wspólnie ustalają i zapisują, jakie będą zadania i obowiązki poszczególnych grup i co muszą przygotować, aby wykonać najlepszą reklamę.

CO MOŻE BYĆ POMOCNE NA SZLAKACH TURYSTYCZNYCH?

Na podstawie zebranych w sondzie informacji i własnych obserwacji uczniowie wykonują wspólną mapę/projekt ścieżki turystycznej. Warto zwrócić uwagę, aby na projekcie/makiecie znalazły się znaki/informacje przypominające o zasadach szanowania przyrody i bezpiecznego korzystania z atrakcji turystycznych.

CO ZABIERZE TURYSTA

Dzieci stoją w kole. Zabawę zaczyna nauczyciel, mówiąc zdanie: Jesteśmy turystami. Na naszą wyprawę zabierzemy... (w tym miejscu nauczyciel podaje swoją propozycję, np. ciemne okulary, i wykonuje gest). Kolejny uczeń, po powtórzeniu zdania nauczyciela przez wszystkich uczestników zabawy, dodaje swoją propozycję, np.: Jesteśmy turystami. Na wyprawę zabierzemy ciemne okulary i czerwone skarpety. Proponuje również swój gest oznaczający czerwone skarpety. Wszyscy powtarzają wydłużające się zdanie i za każdym razem kolejny uczeń dodaje swoją propozycję i pokazuje ją za pomocą gestu.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 64–65

ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3] [4] [5]

LITERATURA:

Nęcka E., Orzechowski J., Słabosz A., Szymura B., (2012), *Trening twórczości*, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne..

KODEKS OCHRONY PRZYRODY

Uczniowie z pomocą nauczyciela tworzą awatara w programie komputerowym (np. rycerza – obrońcę przyrody) i układają tekst kodeksu ochrony przyrody, który mogłaby podawać animowana postać. Stworzoną przez dzieci postać można umieścić na klasowym blogu albo na stronie internetowej szkoły.

WYRUSZAMY W TEREN

Uczniowie przygotowują minisieczkę turystyczną na szkolnym placu zabaw. Mogą przygotować makietę z najciekawszymi obiektami w okolicy i stworzyć obiekt na kształt parku miniatur. Na trasie ścieżki dzieci mogą umieścić kartki z zagadkami dla innych uczniów, np.: Co to jest za obiekt? W którym miejscu naszej okolicy to się znajduje? Jak nazywa się ta góra? Jaki budynek w naszej miejscowości jest najwyższy/najstarszy?

PRZYGOTOWUJEMY DOŚWIADCZENIE

Nauczyciel informuje dzieci, że przygotuje teraz doświadczenie, którego wyniki będą wspólnie analizować na kolejnych zajęciach. Nauczyciel wlewa ocet do szklanki, po czym delikatnie wkłada do niej surowe jajko. Przykrywa szklankę talerzykiem, aby zapach octu nie wydzielal się zbyt mocno, i pozostawia ją w bezpiecznym miejscu na 24 godziny.

Kto zabłądził w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- korzysta z różnych źródeł informacji;
- pisze krótki list lub notatkę, potrafi z nich korzystać;
- utrzuwa terminy: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie;
- układa zadania do gry terenowej;
- wie, gdzie można bawić się bezpiecznie, a gdzie nie i dlaczego;
- opisuje życie w wybranym ekosystemie, porównuje wybrane ekosystemy;
- nazywa oraz opisuje zwierzęta i rośliny oraz obiekty przyrody nieożywionej charakterystyczne dla Jury Krakowsko-Częstochowskiej.

AKTYWNOŚCI UCZNIA:

- posługujemy się mapami, atlasami i encyklopediami;
- wskazujemy na mapie Wyżynę Krakowsko-Częstochowską, miasta, zamki i skały leżące na tym terenie;
- piszemy i odczytujemy nazwy własne, listy i notatki;
- poznajemy skały wapienne oraz ich pochodzenie, zastosowanie i niektóre cechy;
- odróżniamy głoski od liter, wskazujemy sylaby, wyrazy i zdania;
- obserwujemy przyrodę.

Jura Krakowsko-Częstochowska

Na południu Polski znajduje się Wyżyna Krakowsko-Częstochowska, zwana Jurą.

Jura Krakowsko-Częstochowska

Miliony lat temu znajdowało się tu ciepłe morze. Żyły w nim liczne zwierzęta, takie jak amonity i belemnity. Ich szkielety wraz z osadami morskimi opadały na dno i po upływie bardzo długiego czasu utworzyły widoczne dziś skały.

Swoje źródła ma tu wiele rzek, na przykład Warta, Pilica, Czarna Przemsza i Biała Przemsza. W Jurze mieszkają różne gatunki nietoperzy, które w jaskiniach znajdują bezpieczne schronienie.

podkowiec duży

obuwik pospolity

warzucha polska

Jurę cechuje bardzo bogata roślinność, którą można podziwiać w lasach, na łąkach i na skałach. W tej okolicy rośnie wiele rzadko spotykanych roślin: brzoza ojcowska, obuwik pospolity, przytulia krakowska i warzucha polska.

W Jurze znajduje się Pustynia Błędowska.

Okiennik Wielki

zamek Ogrodzieniec

Jaskinia Łokietka

Skały przybierają ciekawe kształty. Na wielu z nich uprawia się wspinaczkę skalną.

Na szlakach turystycznych można zwiedzić ruiny zamków.

Jura to kraina jaskiń. Ich badaniem zajmują się speleolodzy i archeolodzy.

1. Dowiedźcie się, jakie inne ciekawe miejsca są w tej okolicy.
2. Sprawdźcie w internecie lub w innych źródłach informacji, jak wyglądają skamieliny amonitów i belemnitów.
3. Odszukajcie na mapie Polski Kraków i Częstochowę.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

KOLORY NA MAPIE

Nauczyciel przygotowuje mapę Polski. Uczniowie wskazują na niej kierunki świata oraz kolory oznaczające ukształtowanie terenu. Wyszukują na mapie góry, niziny, wyżyny, odczytują ich nazwy. Nauczyciel zapoznaje dzieci z nazwą i położeniem Jury Krakowsko-Częstochowskiej. Dzieci odszukują na mapie Kraków i Częstochowę. Na koniec nauczyciel opowiada dzieciom o osobliwościach tego terenu.

SKAŁY WAPIENNE I AMONITY

Nauczyciel prezentuje dzieciom różne fragmenty skał wapiennych oraz skamieliny amonitów. Zapoznaje dzieci ze skałami wapiennymi – wapieniem, kredą i marmurem. Mówi o tym, jak powstały, oraz wymienia ich cechy.

DO CZEGO CZŁOWIEK WYKORZYSTUJE WAPIEŃ?

Uczniowie, pracując metodą burzy mózgów, proponują możliwości wykorzystywania wapienia przez człowieka. Nauczyciel uzupełnia wypowiedzi dzieci, np.: Wapień stosowany jest do wyrobu papieru, kitu, past do zębów, farb, gumy, wapna palonego, cementu, kredy do pisania.

WAPIEŃ A KWASY

Nauczyciel odwołuje się do przygotowanego na poprzednich zajęciach doświadczenia pokazującego, co dzieje się ze skorupką wapienną jajka kurzego zanurzonego w kwasie. Nauczyciel wlewa ocet do drugiej szklanki i delikatnie wkła-

da do niej surowe jajko. Dzieci przyglądają się, jak ocet oddziałuje na skorupkę jajka, i jak na jego powierzchni tworzą się pęcherzyki – jest to dwutlenek węgla. Następnie nauczyciel wyjmie jajko, które pozostawił w occie na 24 godziny, delikatnie splukuje rozpuszczoną przez ocet skorupkę. Dzieci wraz z nauczycielem oglądają efekt doświadczenia.

Uwaga: Jajko bez skorupki jest bardzo delikatne i łatwo je zgnieść.

TRASA NASZEJ PODRÓŻY

Nauczyciel przygotowuje zdjęcia kilku najbardziej znanych zamków obronnych leżących na Szlaku Orlich Gniazd, zdjęcia jaskiń oraz ostańców wapiennych. Uczniowie zaznaczają na mapie Polski trasę podróży z Krakowa do Częstochowy. Wspólnie z nauczycielem szukają w internecie oraz w podręczniku informacji o obszarze między tymi dwoma miastami. Na koniec umieszczają na mapie najciekawsze ich zdaniem obiekty (np. skały, jaskinie, zamki).

KAŻDY SWOJĄ DROGĄ

Uczniowie dzielą się na kilka zespołów, w których będą przygotowywać grę terenową dotyczącą Jury Krakowsko-Częstochowskiej. Można proponować, żeby gra składała się z następujących tras:

- Szlakiem Orlich Gniazd.
- Na trasie tajemniczych jaskiń.

- Ścieżka przyrodnicza – fascynujące skały.
- Wraz z nurtem rzek.
- Roślinność i zwierzęta.

Nauczyciel dzieli grupy na podzespoły, które będą się zajmować poszczególnymi tematami. Po zakończeniu pracy dzieci wymieniają się zebranymi informacjami, prezentują Jurę Krakowsko-Częstochowską z perspektywy ich tematu.

LISTY I ZAGADKI

Dzieci we wcześniej utworzonych zespołach rozmawiają o tym, co mogłyby napisać w liście do innych dzieci, żeby opowiedzieć im o Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Następnie każdy uczeń samodzielnie układa i zapisuje list zachęcający inne dzieci do odwiedzenia tego regionu.

PRZESTROGI GROTOŁAZA

Nauczyciel dzieli klasę na cztery grupy. Dzieci losują małe kartki, na których są zapisane nazwy zawodów i aktywności (np. turystyka piesza, wspinaczka, pływanie na tratwach transportowych, grotolaz), które kojarzą się z Jurą Krakowsko-Częstochowską. Gdy uczniowie wylosują jeden pomysł, rozmawiają o tym, o czym powinny pamiętać osoby uprawiające daną aktywność, żeby zachować bezpieczeństwo oraz by nie niszczyć przyrody.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. część 4, s. 66–67

KARTA PRACY:

karta pracy nr 86

1. W tabelach znajdują się fragmenty nazw geograficznych. Wytnij je i połącz tak, żeby stanowiły poprawną całość. Jeśli nie masz wszystkich nazw, skorzystaj z różnych źródeł informacji, na przykład z encyklopedii.

podkowiec	czarnobiałka
maczuga	krakowka
jura krakowska	łokietka
zamek	złoty
jaskinia	opowiad
góra	stala
park narodowy	krakowka
trawa	ogrodzenie

hala	ciężka
gł	śląska
jaskinia	decyzyj
trawa	w łobodziach
zamek	przemca
postymia	tworzącego
okienka	przemca
czarna	wedki

ZASOBY:

SCHOLARIS: [JURA KRAKOWSKO-CZĘSTOCHOWSKA](#)

A TO CIEKAWY NAZWY!

Nauczyciel wspólnie z uczniami przygotowuje kostkę do gry (boki powinny mieć wymiary ok. 10 cm na 10 cm). Na poszczególnych bokach nauczyciel zapisuje hasła: zdanie, głoska, wyraz, litera, sylaba, dwa zdania. Przygotowuje także 10–15 nazw zamków, skał i jaskiń Jury Krakowsko-Częstochowskiej, które zapisuje w widocznym miejscu. Uczniowie siadają w kole, po kolei rzucają kostką. Dziecko rzucające kostką musi wypowiedzieć wybraną nazwę z zapisanych obiektów Jury Krakowsko-Częstochowskiej zgodnie z wyrzuconą na kostce wskazówką: sylaba – sylabami; głoska – głoskami; wyraz – wyrazami; zdanie – układa zdanie z jedną z nazw; dwa zdania – układa dwa zdania z dwiema wybranymi nazwami.

JURA KRAKOWSKO-CZĘSTOCHOWSKA W NASZYM OGRODZIE?

Uczniowie wspólnie układają zadania i zagadki do gry terenowej i ustalają, w którym miejscu gra się odbędzie (np. w szkolnym ogrodzie). Dzieci w zespołach rozmieszczają zadania. Można im zaproponować, żeby każdą z tras gry oznaczyły innym kolorem.

JAK SIĘ NAZYWAM?

Dzieci wykonują zadania z [karty pracy nr 86](#).

„Zaułek słówek” – powtórzenie

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wskazuje i zapisuje cechy, które określają jego charakter lub wygląd;
- wykonuje kolaż i wskazuje na nim fragmenty reprezentujące różne części mowy;
- ćwiczy myślenie dywergencyjne;
- wykonuje zadania rozwijające płynność słowną;
- uczestniczy w zabawie ruchowej sprawdzającej znajomość rzeczowników, czasowników i przymiotników;
- przestrzega zasad obowiązujących w relacjach z rówieśnikami;
- realizuje różne formy biegów;
- bierze udział w wyścigach zastępów.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- rozmawiamy o tym, jacy jesteście;
- tworzymy kolaż, na którym wskazujemy wybrane fragmenty (ćwiczymy spostrzegawczość);
- przygotowujemy grę sprawdzającą naszą wiedzę na temat poznanych części mowy;
- powtarzamy kolejność liter w alfabecie;
- przestrzegamy zasady fair play podczas wspólnej gry;
- uczestniczymy w zabawie ruchowej, organizujemy wyścigi, wymyślamy zadania do wykonania.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

JAKA JESTEM/JAKI JESTEM, CZYLI MOJE TRZY CECHY

Dzieci kolejno przedstawiają się, podając swoje imię i trzy charakterystyczne cechy. Nauczyciel zwraca uwagę, aby uczniowie stosowali przymiotniki. Powinny one odnosić się do cech charakteru, ale jeśli zadanie okaże się za trudne, dzieci mogą nawiązywać do cech wyglądu.

SOKOLE OKO

Uczniowie z przygotowanych gazet wycinają wybrane przez siebie elementy. Nakleja je dowolnie na duży arkusz papieru w taki sposób, aby cała jego powierzchnia została wypełniona. Dzieci muszą jednak uważać, żeby nie zaklejać wycinków przyklejonych przez koleżanki i kolegów. W ten sposób powstanie wspólny kolaż. Uczniowie uważnie go oglądają, aby poznać jego elementy.

Etap wstępny

Dzieci podzielone są na pięcioosobowe zespoły. Zabawę rozpoczyna nauczyciel, potem jego funkcje mogą przejmować kolejno dzieci. Do kolażu podchodzą przedstawiciele grup. Nauczyciel prosi, aby odszukali wskazany przez niego element, mówi np.: Znajdźcie jakieś zwierzę. Znajdźcie coś żółtego. Znajdźcie coś, co biegnie... Uczniowie wykonują zadania na czas. Gdy wskazany element zostanie przez nich odnaleziony, przedstawiciel grupy, znajdujący się przy plan-szy, podnosi rękę i na prośbę nauczyciela wskazuje go. Grupa, której przedstawiciel odnalazł jako pierwszy wyma-

gany element, otrzymuje punkt. Potem do kolażu podchodzą kolejne osoby z zespołów. Zabawa trwa dotąd, aż wszyscy uczniowie wezmą w niej udział.

Etap właściwy

Każda grupa przygotowuje kartkę, na której zapisuje kolejno:

- nazwy ludzi, roślin, rzeczy, zwierząt;
- nazwy czynności i stanów;
- wyrazy określające cechy, odpowiadające na pytania: jaki? jaka? jakie?

Uczniowie na wykonanie zadania mają określony czas (np. pięć minut). Muszą znaleźć na kolażu jak najwięcej elementów spełniających podane warunki. Po upływie czasu każda z grup odczytuje swoje wyrazy.

PAŃSTWA – MIASTA

Uczniowie pracują w czteroosobowych grupach. Każdy z zespołów otrzymuje tabelę, składającą się z ośmiu kolumn: litera, człowiek, zwierzę, roślina, rzecz, czynność, cecha (jaki? jaka? jakie?), suma punktów.

Wybrany uczeń mówi na głos: „x, y, z” i w myślach wymienia kolejne litery alfabetu. Dziecko siedzące po jego lewej stronie po pewnym czasie mówi „stop!”. Wszyscy zostają poinformowani o wylosowanej literze.

Grupy jak najszybciej wymyślają i zapisują po jednym słowie z każdej kategorii. Zespół, który jako pierwszy wypełni

1. Opowiedzcie, co przedstawiają ilustracje. Wykorzystajcie wyrazy zapisane w ramkach.

2. Na czterech kartkach napiszcie jak najwięcej wyrazów, które oznaczają nazwy ludzi, zwierząt, roślin, rzeczy.

3. Dokończcie: „Biegam, czytam, skaczę z radości. Co robię? Wykonuję...”

4. Jakie kolory zostały użyte do namalowania tej ilustracji? Napiszcie ich nazwy i ułóżcie je w kolejności alfabetycznej.

5. W każdej grupie wyrazów ukrył się nieproszony gość. Odszukajcie go.

6. Wskażcie dwuznaki w wyrazach napisanych w ramkach. Policzcie głoski i litery w tych wyrazach.

7. Ułóżcie zdanie z rozsypanki wyrazowej. Napiszcie je w zeszytach.

kto? co?
góral
owczarek
owce
świerk
kapelusz
chata

co robi?
co się z nim dzieje?
pływają
obserwuje
płynię
opalają się
budują

jaki?
jaka?
jakie?
błękitne
wysokie
czerwona
żółty
kudłaty
wąska

chata • jodła
marynarz
chusta • wysoki
ryba

plywa • słucha
wyjeżdża
wędruje
gwizdek • gwizdże

morskie
słoneczna • biała
mewa • kolorowe
trójkątne

bezpiecznych o wakacji. czasie
w Pamiętajcie zabawach

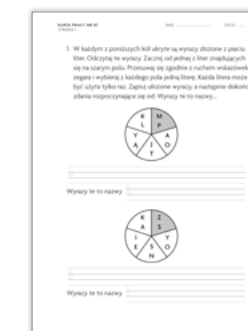
NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 68–69

KARTA PRACY:

karta pracy nr 87



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1]

LITERATURA:

Kosyra-Cieślak T., (2013), *Praca z uczniem zdolnym na lekcjach języka polskiego i zajęciach pozalekcyjnych*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Kozdroń A., (2015), *Wychowanie przez zabawę*, Warszawa: Wydawnictwo Difin S.A.

Trening twórczości, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

JAKI TO WYRAZ?

Dzieci wykonują zadania z **karty pracy nr 87**.

GRY I ZABAWY BIEŻNE

- Uczniowie biegają po wyznaczonych trasach – wzdłuż linii boiska, po przekątnej, slalomem. Realizują różne rodzaje biegów – trucht, bieg z podskokami z odbicia jednonóż z wyciągnięciem ręki, przeplatankę, bieg z uderzaniem stopami w pośladki, z wysokim unoszeniem kolan, sprint.
- Uczniowie dzielą się na dwie drużyny. Układają tor przeszkód do biegów sztafetowych, organizują wyścigi zastępów.

wszystkie kolumny, woła „stop!” i odlicza do dziesięciu. Rozpoczyna się etap sprawdzania i obliczania punktów. Każda grupa odczytuje swoje wskazania. Za każdy prawidłowo wpisany wyraz, który się nie powtarza, zespół otrzymuje 2 punkty, za wyraz powtarzający się – 1 punkt, za brak słowa – 0 punktów, za każdy źle wpisany wyraz – 0 punktów. Sumę uzyskanych punktów dzieci wpisują w ostatniej kolumnie tabeli.

Uczniowie rozpoczynają następną rundę według ustalonego schematu. Jeśli wylosowana litera powtórzy się, wybiera na kolejną litera alfabetu. Wygrywa zespół, który w sumie zgromadzi najwięcej punktów.

DO STARTU, GOTOWI, START!

Uczniowie podzieleni są na dwie grupy. Ustawiają się w rzędach na jednym z końców sali gimnastycznej. Na drugim końcu sali przeciągnięty jest sznurek na wysokości większej niż wzrost przeciętnego dziecka z wyciągniętą w górę ręką. Do sznurka przyczepionych jest sześć kartek z pytaniami: Kto? Co? Co robi? Jaki? Jaka? Jakie? Nauczyciel kolejno wypowiada różne słowa. Pierwsze osoby z grup biegną do kartki, na której jest zapisane pytanie do słowa wypowiedzianego przez nauczyciela, dotykają jej i wracają na koniec rzędów. Za każde prawidłowe wskazanie grupa otrzymuje jeden punkt.

Warmia i Mazury – czy naprawdę cud natury?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- czyta tekst dotyczący Warmii i Mazur, stara się zapamiętać najważniejsze fakty;
- bierze udział w doświadczeniu ilustrującym działanie śluzy;
- planuje wyprawę kajakiem po Warmii i Mazurach;
- korzysta z dostępnych w internecie narzędzi do układania wykreślanek;
- szuka informacji w dostępnych źródłach;
- przygotowuje prezentację wyników swojej pracy w postaci filmu przyrodniczego;
- biega, skacze, wykonuje ćwiczenia równoważne.

AKTYWNOŚCI UCZNIĄ:

- wskazujemy na mapie miejscowości Warmii i Mazur;
- prezentujemy fakty zamieszczone w tekście o Warmii i Mazurach;
- sprawdzamy, jak działa śluza;
- planujemy wyprawę kajakiem po Warmii i Mazurach;
- przygotowujemy wykreślanke, korzystając z dostępnych narzędzi komputerowych;
- nagrywamy program przyrodniczy;
- bawimy się w terenie – biegamy, przeskakujemy przez przeszkody, wykonujemy ćwiczenia równoważne.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

POCZTA GŁÓWNA

Uczniowie analizują mapę województwa warmińsko-mazurskiego. Każde dziecko zapisuje na kartce nazwę wybranej przez siebie miejscowości. Ważne jest aby, nazwy się nie powtarzały, dlatego dzieci muszą się ze sobą konsultować. Nauczyciel podaje zasady gry: Pobawimy się w listonoszy. Jeśli usłyszycie, że macie do dostarczenia list – idziecie, jeśli telegram – biegniecie, jeśli paczkę – pokazujecie, że coś dźwigacie, jeśli pocztówkę – podskakujecie. Dzieci, które mają karteczki z wywołanymi nazwami miejscowości, zamieniają się miejscami w sposób wskazany wcześniej.

CZYTAMY (podręcznik, s. 70–71)

Uczniowie oglądają zdjęcia zamieszczone w podręczniku. Czytają tekst oraz podpisy pod zdjęciami. Pracując w parach, gromadzą informacje dotyczące Warmii i Mazur.

SPRAWDZAMY, JAK DZIAŁA ŚLUZA

Nauczyciel prezentuje uczniom dowolny film prezentujący działanie śluzy. Dzieci komentują oglądane fragmenty. Następnie nauczyciel kładzie na stole podłużną foremkę do pieczenia. Uczniowie rysują jej przekrój poprzeczny, ustawiając ją na krótszym boku. Odrysowują go na kartonie (najlepiej powlekany folią) i wycinają dwa takie same kształty. Do trzech brzegów (podstawy i ścianek) przyklejają walek z plasteliny. Tak przygotowane „zapory” przyklejają do foremki w taki sposób, aby uniemożliwić przepływanie wody.



Dzieci nalewają wodę do każdej części foremki, przy czym do pierwszej najwięcej, a do pozostałych dwóch po tyle samo. W ostatniej części umieszczają papierową łódeczkę, po czym delikatnie i powoli wyciągają jedną „zapórę” i przesuwają łódkę do drugiej części. Zamykają podniesioną wcześniej przegrodę i wyciągają drugą, aby wyrównać poziom wody. Następnie przesuwają łódkę do trzeciej części.

AHOJ, PRZYGODO!

Nauczyciel przygotowuje mapki różnych szlaków kajakowych na Warmii i Mazurach. Uczniowie analizują legendę mapy. Wskazują niezrozumiałe słowa (np. stacja, kemping, kanał). Szukają definicji słów w słownikach. Następnie w grupach planują spływ kajakowy. Muszą wziąć pod uwagę następujące informacje: czas trwania spływu (liczba etapów); miejsce, z którego wyruszają, i do którego chcą dotrzeć; miejsce noclegu; wybór rzeczy potrzebnych i przydatnych w trakcie planowanego spływu kajakowego; sposób zapakowania bagażu.

Po zakończeniu pracy kolejne grupy prezentują swoje mapki z zaznaczonym fragmentem trasy do pokonania i miejscami noclegowymi. Opowiadają o szczegółach wycieczki.

ZNAJDŹ NAZWĘ PTAKA – wykreślanke

Uczniowie szukają w dostępnych źródłach informacji na temat ptaków wodnych zamieszkujących tereny Warmii i Mazur. Zapisują je na kartce. Samodzielnie tworzą zagadkę –

wykreślanke dla koleżanek i kolegów. Korzystają z dostępnych w internecie narzędzi do układania wykreślanek.

NAGRYWAMY PROGRAM PRZYRODNICZY

Dzieci tworzą pary. Każdy duet poszukuje szczegółowych informacji na temat wybranego ptaka. Zapisuje je na kartkach. Wcześniej uczniowie wspólnie z nauczycielem ustalają kryteria sukcesu swoich opisów. Wspólnie zastanawiają się, jakie informacje powinna zawierać ich notatka. Po przygotowaniu materiałów uczniowie nagrywają film, korzystając z kamery lub telefonu komórkowego.

JESTEM PRZEWODNIKIEM

Uczniowie wyobrażają sobie, że są przewodnikami po Warmii i Mazurach. Ich zadaniem jest wymyślenie propozycji wycieczki, która ma zostać opisana w prasie. Muszą skorzystać z wiadomości zdobytych podczas zajęć.

PROJEKTUJEMY ZNACZEK POCZTOWY

Dzieci zastanawiają się nad symbolem Warmii i Mazur. Szkicują swój pomysł. Wycinają krawędzie w fale lub ząbki. Uwzględniają cenę znaczka. Gotowy znaczek wklejają do zeszytu.

BAWIMY SIĘ W TERENIE

Uczniowie wykonują skłony, rozciąganie, wymachy nóg, biegają slalomem, wykonują skoki, ćwiczą równowagę.

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 70–71

ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3]

LITERATURA:

Krzywoń D., Hetmańczyk H., (2008), *Kraina kreatywności – sposoby przeciwdziałania rutynie w pracy z dziećmi poprzez ekspresję twórczą i artystyczną*, Sosnowiec: Oficyna Wydawnicza Humanitas.

Coś we mnie tańczy, coś we mnie śpiewa, czyli wakacje za pasem

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- tworzy gwiazdy i łańcuchy skojarzeń, słucha pomysłów rówieśników;
- prowadzi celowe obserwacje przyrodnicze;
- nazywa rośliny i zwierzęta zaobserwowane w czasie wycieczki;
- wyjaśnia zależność zjawisk przyrody od pór roku;
- nazywa charakterystyczne elementy typowych krajobrazów Polski;
- czyta informacje na temat wakacyjnych planów dzieci;
- zapisuje notatkę o swoich planach wakacyjnych;
- tworzy własną aplikację na stronie Learning Apps.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- podajemy skojarzenia związane z latem;
- prowadzimy obserwacje przyrodnicze;
- dostrzegamy zależność pomiędzy porą roku a zjawiskami występującymi w przyrodzie;
- odgadujemy nazwy przedmiotów, korzystając ze zmysłu dotyku;
- czytamy informacje zamieszczone w „Gazecie Przyjajnej”;
- zapisujemy notatkę dotyczącą planów wakacyjnych;
- korzystamy z dostępnych programów komputerowych.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

TWORZENIE SKOJARZEŃ

Uczniowie siedzą w kręgu. Kolejno tworzą gwiazdy/łańcuchy skojarzeń związanych z latem, np.: lato – słońce, ciepło, wakacje, burza... Dzieci starają się, aby skojarzenia nie powtarzały się.

JAK WYGLĄDA PIERWSZY DZIEŃ LATA W POLSCE?

(podręcznik, s. 72–73)

Dzieci oglądają zdjęcie zamieszczone w podręczniku. Następnie w parach rozmawiają o tym, jak wygląda krajobraz w pierwszym dniu lata w różnych miejscach na Ziemi. Potem dzieci wychodzą na spacer i obserwują, jakie zmiany zachodzą w przyrodzie. Dzielą się na grupy. Każda z nich realizuje inne zadanie, np.:

- Jak wygląda roślinność? (jakie rośliny zauważyliście, które kwiaty kwitną, jak wyglądają korony drzew?)
- Jak zachowują się zwierzęta? (jak zachowują się ptaki, co dzieje się w pobliżu mrowisk?)
- Jaka jest pogoda? (mierzenie temperatury, siły wiatru, sprawdzanie zachmurzenia, opadów)

Po powrocie z wycieczki każda grupa prezentuje wyniki swoich obserwacji.

CO TO ZA PRZEDMIOT?

Dzieci dzielą się na dwie równoliczne grupy. Tworzą dwa kręgi, wewnętrzny i zewnętrzny, zwracając się do siebie twarzami. Uczniowie stojący w kręgu zewnętrznym mają

zawiązane oczy. Każde dziecko z kręgu wewnętrznego trzyma przygotowany przez nauczyciela przedmiot kojarzący się z wakacjami (np. lornetkę, plecak, kompas, foremkę do piasku). Na znak nauczyciela uczniowie mający przedmioty podają je osobom stojącym naprzeciwko. Zadaniem tych dzieci jest odgadnąć nazwę przedmiotu, posługując się jedynie zmysłem dotyku. Po odgadnięciu nazwy dzieci z kręgu wewnętrznego przesuwają się w lewo o trzy osoby, tworząc nową parę. Zabawa trwa przez kilka kolejek. Potem następuje zmiana – uczniowie tworzący krąg wewnętrzny zakładają opaski na oczy i odgadują nazwy przedmiotów przekazanych im przez dzieci z kręgu zewnętrznego.

WAKACYJNE PLANY (podręcznik, s. 73)

Aby przypomnieć sobie różnorodność krajobrazów w Polsce, uczniowie mogą powrócić do gry „Idź na połów!” (poradnik, część 1A, s. 14–15) – mogą wykorzystać przygotowane przez siebie karty lub wykonać je ponownie. Dzieci zbierają komplety kart przedstawiających cechy charakterystyczne dla tego samego krajobrazu (krajobraz nadmorski, pojezierzy, górski, wyżynny, nizinny). Następnie uczniowie czytają informacje na temat planów wakacyjnych uczniów zamieszczone w „Gazecie Przyjajnej”. Zapisują notatkę o swoich planach na kartkach. Ozdabiają kartki rysunkami i tworzą galerię wakacyjnych miejsc i pomysłów na spędzenie wakacji.



MISTRZ ZAPAMIĘTYWANIA, CZYLI WAKACYJNE MEMORY

Jedno z dzieci wychodzi za drzwi, a pozostałe dobierają się w pary. Każda dwójka ustala określony gest związany ze sposobem spędzania czasu podczas wakacji, np. pływanie, jazda na rowerze, fotografowanie, obserwowanie przez lornetkę. Po ustaleniu ruchu uczniowie rozbiegają się po klasie i zatrzymują się. Wtedy do sali wraca dziecko, które wyszło. Krąży między koleżankami i kolegami. W pewnym momencie dotyka wybranego dziecka, „odczarowując” je. Ono pokazuje ustalony wcześniej gest. Zabawa trwa dalej, a dziecko odczarowujące ma za zadanie połączyć w pary dzieci reprezentujące ten sam sposób spędzania wakacyjnych chwil. Dobrze połączone pary odchodzą na bok.

TWORZENIE APLIKACJI NA STRONIE LEARNING APPS

Aby zapisać utworzoną przez uczniów aplikację, należy założyć własne konto. Korzystanie z Learning Apps umożliwia pracę z klasą, uczniowie będą mogli samodzielnie tworzyć własne aplikacje. Aby to zrobić, należy wybrać zakładkę „Moje klasy”, następnie zaznaczyć „Tworzenie kont uczniów”. W kolejne pola trzeba wpisać imiona i nazwiska dzieci (lub inicjały). Loginy i hasła system wygeneruje sam. Po zakończeniu wpisywania uczniów należy zapisać klasę. Jeśli uczniowie nie znają strony Learning Apps, można pozwolić im na nawigowanie po programie. Po kliknięciu w zakładkę „Przeglądaj aplikacje” otworzy się okno z gotowymi

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 72–73

PORADNIK:

Część 1A, s. 14–15

ZASOBY:

SCHOLARIS: **OSTRZEŻENIE OD MAMY**
FORMY LETNIEGO WYPOCZYŃKU – ZDJĘCIA
 EPODRECZNIKI.PL: [1] [2]

LITERATURA:

Erkert A., (2013), *Nowe gry i zabawy pobudzające wszystkie zmysły*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.

aplikacjami pogrupowanymi według określonych działów. Uczniowie mogą zapoznać się z proponowanymi aplikacjami w wybranym dziale, aby poznać ich działanie. Dzieci w parach tworzą własną aplikację w Learning Apps – „Odśłoń obrazek”. Obrazek podzielony jest na części. Każdy element powstałej układanki musi być przyporządkowany do odpowiedniej kategorii. Każdy prawidłowy wybór odsłania część bazowego obrazu.

Instrukcja dla uczniów:

- Na stronie [LearningApps.org](https://www.learningapps.org) wybierzcie zakładkę „Tworzenie aplikacji”.
 - Wpiszcie nazwę aplikacji (np. Nasze wakacje).
 - Napiszcie polecenie (np. Dopasuj wyrazy do odpowiedniej kategorii).
 - Wybierzcie obraz, który będzie odkrywał się podczas wykonywania kolejnych zadań. Możecie go wybrać z Wikipedii, wykorzystując adres obrazka, lub z dysku komputera.
 - Zapiszcie grupy tematyczne oraz terminy należące do każdej z nich, np.:
- Góry:** Rysy, szczyt, Zakopane, kozica.
Jeziora: kajak, szuwar, żaglówka, czapla.
Morze: fale, plaża, wydmy, falochron.
- Zapiszcie informację zwrotną, która pojawi się po wykonaniu zadania.
 - Zapiszcie utworzoną aplikację.

Jeszcze tylko parę chwilek... Jeszcze tylko chwilek parę

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- recytuje fragment wiersza;
- uczestniczy w rozmowie inspirowanej wierszem i ilustracją;
- uczestniczy w zabawie parateatralnej;
- potrafi zorganizować bezpieczne zabawy;
- wie, jak należy wezwać pomoc, zna numery alarmowe;
- wie, że jest częścią przyrody, chroni ją i szanuje;
- skacze przez skakankę, wykonuje przeszkoki jednonóż i obunóż nad niskimi przeszkodami.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- szukamy informacji w tekście;
- poznajemy nowe słowa i zwroty;
- rozmawiamy o treści wiersza, dziełach sztuki i naszych kontaktach ze sztuką;
- recytujemy wiersz, gramy w scenkach i przedstawieniach;
- utrwalamy zasady bezpiecznego organizowania zabaw i gier;
- rozumiemy wpływ postępowania człowieka na przyrodę;
- utrwalamy numery alarmowe;
- doskonalimy umiejętność skakania przez skakankę.



POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

OD DŹWIĘKU DO PIOSENKI

Uczniowie losują kartki, na których są zapisane wyrazy (na każdej kartce jeden wyraz): wakacje, szumi, puka, woda, liście, żaba, latawiec, szalas, wędka, rower, jeździ, kałuża, słońce, huśtawka, śmiech, maluje, chlupie, leje, ucieka, motyle, wiatr. Każdy uczeń samodzielnie szuka w klasie (lub w miejscu, w którym odbywają się zajęcia) przedmiotów, które wydają dźwięk kojarzący się z wyrazem, który wylusował. Dzieci prezentują te dźwięki. Potem wspólnie lub w mniejszych grupach dzieci z wykorzystaniem podanych słów układają krótkie rymowanki, wierszyki lub opowiadania. Następnie czytają je, recytują i wspólnie wystukują rytm albo wygrywają melodię według własnego pomysłu. Warto zaproponować dzieciom, żeby poeksperymentowały ze słowami i dźwiękiem tak długo, aż uda im się zsynchronizować z innymi i powstanie wspólna rymowanka lub piosenka.

DUŻO SIĘ DZIEJE! (podręcznik, s. 74–75)

Uczniowie mają za zadanie zapisać w określonym czasie jak najwięcej zdań opisujących, co dzieje się na ilustracji w podręczniku, co robią dzieci tam przedstawione. Nauczyciel prosi, aby dzieci zwróciły uwagę na poprawność gramatyczną i ortograficzną oraz estetykę zapisu. Warto zachęcić dzieci, żeby korzystały ze słowników ortograficznych dostępnych w klasie.

ZAPAMIĘTAJ JAK NAJWIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW

(podręcznik, s. 74–75)

Dzieci dobierają się w pary. Każdy uczeń przez ustalony czas przygląda się ilustracji w podręczniku i stara się zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Nauczyciel podaje polecenia pomagające ukierunkować uwagę uczniów, np.: Zwróćcie uwagę na to, ile jest dzieci na ilustracji, ilu chłopców, ile dziewczynek, jakie mają nakrycia głowy, czym się bawią, co robią; jakie zwierzęta są na ilustracji, jakie rośliny, jaka jest pogoda. Następnie każdy uczeń układa i zapisuje kilka pytań do ilustracji. Zadaje je koleżance lub koledze z pary, żeby sprawdzić, jak uważnie się jej przyglądała/ przyglądał i jak dużo szczegółów udało się im zapamiętać. Dzieci nawzajem zadają sobie pytania i odpowiadają na nie. Na podstawie ilustracji uczniowie rozmawiają o zasadach bezpiecznej zabawy i miejscach, gdzie można się bawić bezpiecznie.

JESZCZE TYLKO CHWILEK PARĘ... (podręcznik, s. 74–75)

Nauczyciel czyta dzieciom tekst wiersza/piosenki, wyraźnie akcentując znaki interpunkcyjne. Następnie dzieci (indywidualnie, w parach lub małych zespołach) kolejno czytają na głos fragmenty utworu. Na zakończenie dzieci swobodnie rozmawiają o treści wiersza, dzielą się swoimi pomysłami na wakacyjne zabawy.

O WERSZACH, KTÓRE WARTO ZAPAMIĘTAĆ

Uczniowie przeprowadzają burzę mózgów, żeby znaleźć odpowiedzi na dwa pytania:

Dlaczego warto uczyć się na pamięć wierszy i innych tekstów? Co ułatwia, a co utrudnia uczenie się na pamięć?

Dzieci zapisują z pomocą nauczyciela swoje pomysły w prostym programie do tworzenia notatek multimedialnych. Warto w miarę możliwości nagrać wypowiedzi dzieci i dołączyć je do powstającej notatki, można też wykorzystać zdjęcia robione przez uczniów przy innych okazjach.

MÓJ ULUBIONY FRAGMENT (podręcznik, s. 74–75)

Uczniowie wybierają z utworu *Jeszcze tylko chwilek parę...* fragment, który najbardziej im się podoba. Uczą się go na pamięć, aby mogli go wyrecytować na forum klasy. Dobrze, żeby dzieci, ucząc się, wykorzystały pomysły z poprzedniego ćwiczenia i sprawdziły, w jaki sposób najłatwiej się uczyć (np. przepisując tekst, mrucząc go cicho, wystukując rytm, chodząc, przebywając na zewnątrz albo w klasie, rysując/ kreśląc coś, co kojarzy im się z tekstem).

Po upływie wyznaczonego czasu dzieci recytują swój fragment koleżankom i kolegom. Warto zachęcić każde dziecko, żeby opowiedziało, dlaczego wybrało dany fragment, i zadbać o to, by wszyscy uczniowie zostali docenieni/nagrodzeni za swoją prezentację (brawami albo w inny przyjęty w klasie sposób).

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 74–75

Co ma wspólnego ortografia z rymami?

CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- korzysta ze słowników ortograficznych, tworzy ilustracje i/lub rymowanki do wybranych haseł ze słownika;
- recytuje wiersz z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji;
- uczestniczy w rozmowie inspirowanej czytaniem wierszami i ilustracjami do nich;
- pisze czytelnie i estetycznie;
- odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;
- zna zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń elektronicznych i internetu;
- jeździ na rowerze, zna zasady bezpiecznego poruszania się po drogach.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- korzystamy ze słowników ortograficznych;
- recytujemy wiersz;
- rozmawiamy o wierszach, książkach, które czytamy, oraz o sztuce;
- sprawdzamy, czy ilustracje i wiersze coś do nas mówią;
- znamy zasady bezpiecznego korzystania z komputera i internetu;
- poznajemy zasady bezpiecznego poruszania się na rowerze.

POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

CO TAM JEST NAPISANE?

Uczniowie losują po jednej z przygotowanych przez nauczyciela kartek z zapisanymi trzema–czterema wyrazami z trudnościami ortograficznymi. Te same wyrazy są zapisane w widocznym miejscu w sali. Dzieci przyczepiają wylosowane przez siebie kartki do pleców koleżanki lub kolegi w taki sposób, żeby nie mogli oni zobaczyć, jakie wyrazy są tam zapisane. Aby się tego dowiedzieć, muszą zadawać pytania swoim rówieśnikom. Na początku każdy uczestnik zabawy pyta o to, jaka trudność ortograficzna znajduje się na jego kartce, np.: „Czy jest tam zapisany wyraz z ó, u, a może z rz, ż, czy h lub ch?”. Gdy dowie się, jaką grupę reprezentuje ten wyraz, może pytać o wyrazy zapisane w widocznym miejscu klasy. Dzieci mogą udzielać tylko odpowiedzi „tak” lub „nie”. Wygrywa osoba, która najszybciej odgadnie wszystkie wyrazy zapisane na swojej kartce.

DZIURAWO BINGO (podręcznik, s. 76)

Dzieci czytają po cichu tekst wiersza Agnieszki Frączek *Dziura* i w określonym czasie wypisują z niego jak najwięcej wyrazów z „ó” i „u”. Następnie wybrani uczniowie czytają głośno po fragmencie tekstu, a słuchający mają za zadanie podskoczyć, gdy zostanie przeczytany wyraz z „ó”, i klasnąć, gdy usłyszą wyraz z „u”.

Potem uczniowie z pomocą nauczyciela drukują **kartę pracy nr 88** – „Dziurawe bingo”. Krążą po sali, zadając sobie nawzajem pytania z karty – szukają pięciu osób, które odpo-

wiedzą na dane pytania tak samo jak one (każde dziecko przed przystąpieniem do zabawy wpisuje w oznaczone pole swoją odpowiedź). Osoba, której się to uda, woła: „bingo!”.

SZTAFETA Z WIERSZEM (podręcznik, s. 76)

Dzieci dzielą się na sześciuosobowe zespoły. Każdy członek grupy uczy się czytać/recytować fragment wiersza *Dziura* (np. jedna osoba dwie linijki tekstu). Następnie dzieci po kolei czytają/recytują swój fragment tekstu, a pozostałe osoby z zespołu mają za zadanie za pomocą pantomimy wyrazić nastrój tego wiersza/fragmentu (np. zdziwienie, zaniepokojenie, zaniepokojenie, zaniepokojenie, zaniepokojenie).

GRA ZE ZWIERZEM (podręcznik, s. 77)

Nauczyciel robi z papieru dużą kostkę do gry. Na poszczególnych bokach kostki zapisuje po jednej trudności ortograficznej: „rz”, „ż”, „ch”, „h”, „ó”, „u”. Uczniowie przygotowują kartki A4, które dzielą na sześć części. U góry każdej części wpisują określoną trudność ortograficzną. Nauczyciel lub wybrana osoba czyta głośno teksty wierszy Agnieszki Frączek *Dziura*, *Zwierz* i *A to historia!* Dzieci siedzą w kole. Po wysłuchaniu wierszy uczniowie po kolei rzucają przygotowaną kostką i wszyscy starają się jak najszybciej znaleźć w utworach wyraz z trudnością ortograficzną, jaka wypadła na kostce. Zapisują go poprawnie w odpowiednim miejscu swojej kartki.



NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. Część 4, s. 76–77

KARTA PRACY:

karta pracy nr 88



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3] [4]

PORTRET ZWIERZA

Uczniowie dobierają się w trzyosobowe zespoły. Każdy z uczniów ma przed sobą kartkę ułożoną w taki sposób, żeby pozostałe osoby z jego grupy nie widziały, co będzie na niej rysował. Dzieci w swoich zespołach kolejno, po jednym zdaniu, opisują tajemniczego zwierza i rysują jego portrety według podawanych opisów. Można ustalić, że każdy opis ma się składać np. z dziewięciu zdań – każde dziecko w grupie może ułożyć po trzy zdania. Kiedy dzieci skończą rysunki, omawiają je w grupach, wskazują, czym różnią się ich prace, mimo że były wykonywane według tego samego opisu. Później porównują swoje pomysły z rysunkami uczniów z innych zespołów.

LOGOTYP (podręcznik, s. 76–77)

Uczniowie wybierają po trzy–cztery wyrazy z trudnością ortograficzną spośród podanych w wierszykach z podręcznika. Przedstawiają je na rysunku, starając się „wpisać” w niego trudność ortograficzną z danego wyrazu (np. dwuznak „ch” może być częścią konturu namalowanej/narysowanej chmury). Pod każdym obrazkiem uczniowie zapisują ułożone przez siebie zdanie z danym wyrazem, który wyróżniają w dowolny sposób.

MAKIETA DOMU ZWIERZÓW I ZWIERZAKÓW

(podręcznik, s. 76–77)

Dzieci wspólnie wykonują makietę ilustrującą wszystkie trzy wiersze Agnieszki Frączek (np. z pudełek po produktach spożywczych, tektury, masy solnej, plasteliny, gliny). Na makiecie umieszczają zrobione przez siebie figurki zwierząt i przedmiotów wymienionych w wierszykach. Zapisują nazwy tych przedmiotów i zwierząt na komputerze, drukują kartki i umieszczają je na makiecie obok właściwych elementów.

Warto zachęcić dzieci, żeby każdy z obiektów określili przymiotnikiem (np. chmura kłębiasta, długa żyrafa, duży hipopotam).

ZBIÓR OSOBLIWOŚCI

Uczniowie z pomocą nauczyciela skanują swoje portrety dziwnych zwierząt i wykorzystują je do wykonania wspólnej prezentacji multimedialnej z podpisami lub nagraniem dźwiękowymi opisami obrazków.

Co już wiemy? Co potrafimy?

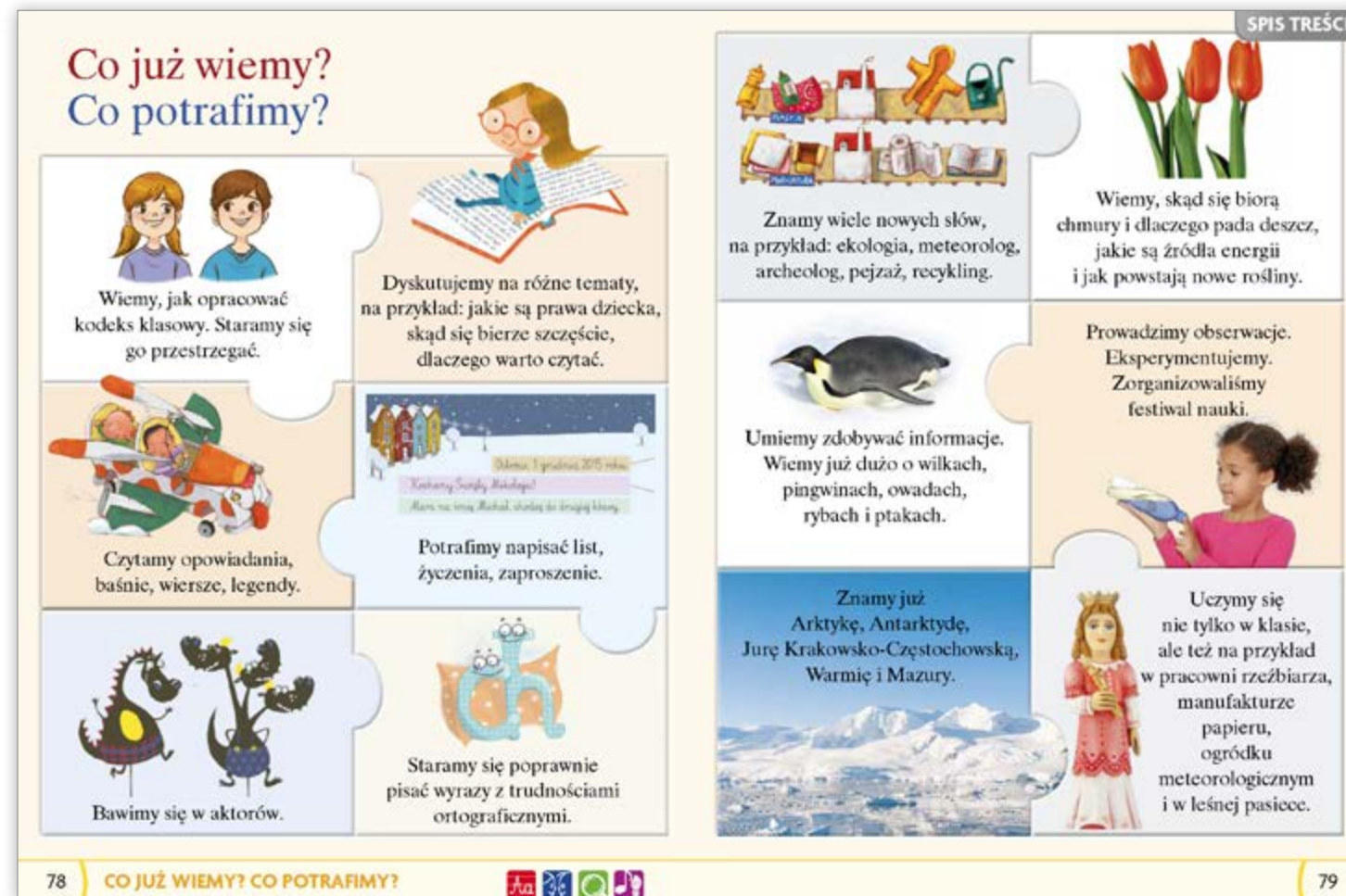
CELE OPERACYJNE

Uczeń:

- rozumie sens przekazywania informacji za pomocą rysunków i piktogramów;
- samodzielnie korzysta z biblioteki;
- rozumie umowne znaczenie rekwizytu i posługuje się nim;
- zna prawa i obowiązki ucznia;
- współpracuje przy przygotowaniu inscenizacji;
- zna zasady korzystania ze sprzętów elektronicznych i multimedialnych;
- wie, że nie można samodzielnie zażywać leków i stosować środków chemicznych niezgodnie z ich przeznaczeniem;
- próbuje samodzielnie oceniać swoje postawy i zachowanie.

AKTYWNOŚCI UCZNIA

- słuchamy uważnie innych;
- rozumiemy znaczenie prostych obrazków;
- poznajemy nowe słowa i zwroty;
- posługujemy się rekwizytami teatralnymi, przygotowujemy inscenizację teatralną;
- znamy zasady korzystania z komputera i internetu;
- rozmawiamy o tym, jak bezpiecznie zażywać leki;
- oceniamy sami siebie.



POMYSŁY NA REALIZACJĘ Z KOMENTARZEM

PATRZYMY W PRZESZŁOŚĆ

Ucniowie na podstawie materiałów w podręczniku, własnych notatek, wspólnych klasowych materiałów (np. kronik, gazetek, plakatów, pomocy dydaktycznych wykonanych przez dzieci) wybierają wspólnie dziesięć wydarzeń lub tematów, które ich zdaniem były najciekawsze, najbardziej inspirujące. Jeśli jest to możliwe, przygotowują prezentację multimedialną na ten temat. Warto zachęcić dzieci, żeby wykorzystały fotografie robione w ciągu roku szkolnego, pliki multimedialne, które tworzyły, itp.

NAJBARDZIEJ... (podręcznik, s. 78–79)

Dzieci rozmawiają o tym, jakie cele udało im się osiągnąć w czasie wspólnej nauki i zabawy, jakie umiejętności zdobyły, czego dowiedziały się o sobie i o otaczającym je świecie. W rozmowie mogą być pomocne „puzzle” przedstawione w podręczniku i przykładowe zdania do dokończenia przez uczniów.

Propozycje zdań:

- „Najważniejsze klasowe zasady to...”
- „Najbardziej lubię rozmawiać o...”
- „Najbardziej ciekawią mnie historie, które...”
- „Najbardziej jestem dumna/dumny z tego, że przeczytałam/przeczytałem...”
- „Najbardziej cieszę się z tego, że potrafię napisać...”
- „Najlepszy sposób na pułapki ortograficzne to...”
- „Najbardziej lubię poznawać nowe słowa, gdy...”

- „Najciekawsza wycieczka, na której byliśmy, to...”
- „Najwięcej wiadomości odnajduję, gdy korzystam z...”
- „Najbardziej zaskoczyły mnie wiadomości o...”
- „Najbardziej fascynujące w przyrodzie jest to, że...”
- „Nasz największy wspólny sukces to...”
- „Najciekawsza osoba, którą poznaliśmy w tym roku, to...”
- „Najlepsze zabawy to takie, które...”

PONOWNIE W REKWIZYTORNI

Dzieci na podstawie rozmów i tematów proponowanych w podręczniku wybierają kilka symboli ich podróży przez klasę drugą i wykonują je w postaci rekwizytów teatralnych (pacynek, szablonów do teatru cieni, elementów wystroju). Warto zachęcić uczniów, żeby przyporządkowali sobie i swoim przyjaciółom cechy, które ich charakteryzują, żeby znaleźli dziedzinę, którą są wyjątkowo zainteresowani (np.: matematyk, urodzony aktor, nieustraszony przyrodnik, przyszły sławny pisarz, pomocnik o złotym sercu). Potem dzieci przygotowują rekwizyt charakterystyczny dla tej osoby oraz krótkie prezentacje danej postaci.

ZAPRASZAMY NA POKŁAD!

Dzieci wspólnie z nauczycielem układają scenariusz wystąpienia, które przygotują dla uczniów klasy pierwszej, prezentującego, co działo się w klasie drugiej. Ich zadaniem jest pokazać swoje osiągnięcia i zadania, z którymi się zmierzyły, po to, by zachęcić młodsze dzieci do odważnego i aktyw-

nego poznawania świata w klasie drugiej. Warto przygotować krótkie (np. humorystyczne) scenki na tematy: kodeks klasowy, nasze rozmowy, w krainie opowieści, na deskach klasowego teatru, w świecie pisma, zapasy z ortografią, w świecie słów i słowników, badacze i obserwatorzy, goście u roślin i zwierząt, podróże po świecie. Uczniowie mogą przygotować pantomimy i scenki, na których podstawie widzowie będą odgadywać, o czym dzieci uczyły się w klasie drugiej lub czym się zajmowały. W inscenizacji warto wykorzystać prezentację multimedialną i np. przedstawić awatary czy maskotki stworzone przez uczniów.

NASZE SZKOLNE ŚCIEŻKI

Uczniowie przygotowują album o szkole albo przewodnik po szkole. W kilkuosobowych grupach układają tekst, zapisują go, wykonują mapy i humorystyczne ilustracje.

Przykładowe tematy do realizacji przez poszczególne zespoły:

- W redakcji szkolnej/klasowej gazety.
- W królestwie książek – biblioteka.
- Ścieżka przez szkolny ogród i stację meteorologiczną.
- Wielkie szkolne wydarzenia i święta.
- W pracowni komputerowej.
- Nasze szkolne/klasowe gry i zabawy.

Dzieci mogą także opracować teksty w formie poradnika i umieścić w nim informacje na temat zasad bezpiecznego i kulturalnego zachowania się w poszczególnych miejscach

NAWIGACJA

PODRĘCZNIK:

Nasza szkoła. Podręcznik do szkoły podstawowej. Klasa 2. część 4, s. 78–79

KARTA PRACY:

karta pracy nr 89



ZASOBY:

EPODRECZNIKI.PL: [1] [2] [3]

szkoły. Materiały przygotowane w grupach można połączyć w album i dać go w prezencie przyszłym drugoklasistom.

NA PODSUMOWANIE

Uczniowie zapisują swoje umiejętności na puzzlach z **karty pracy nr 89**. Przygotowane puzzle można wykorzystać jako pomoc w samoocenie dzieci lub do gier.

Przykładowe gry:

- „Znajdź podobne”. Uczniowie szukają osób, których odpowiedzi są najbardziej zbliżone do tych, których sami udzielili.
- „Tego potrzebuję”. Dzieci siedzą w kręgu. Na środku znajduje się nieduży arkusz papieru – tratwa. Dzieci wyobrażają sobie, że wybierają się w podróż na bezludną wyspę, żeby zbudować tam osadę. W rozmowie podają, jakie umiejętności i cechy podróżników będą potrzebne, aby wyprawa się udała. Gdy zostanie wymieniona umiejętność lub cecha, którą uczeń uważa za swoją, wchodzi on na tratwę.

Nauczyciel powinien czuwać nad przebiegiem zabawy i w taki sposób kierować opowieścią o podróży i budowaniu osady, żeby każdy uczeń wszedł na tratwę – został doceniony.

BIBLIOGRAFIA

- Goddard Blythe S., Beuret L.J., Blythe P., (2011), *Jak osiągnąć sukcesy w nauce? Uwaga, równowaga i koordynacja*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Buehl D., (2004), *Strategie aktywnego nauczania, czyli jak efektywnie nauczać i skutecznie uczyć się*, Kraków: Wydawnictwo Edukacyjne.
- Brzezinska A., (2000), *Spółeczna psychologia rozwoju*, Warszawa: Wydawnictwo Scholar.
- Chauvel D., Michel V., (1999), *Gry i zabawy w przedszkolu. Rozwijanie spostrzegawczości, kreatywności i inteligencji*, Warszawa: Wydawnictwo Cyklady.
- Cięciak K., (2011), *Wykorzystywanie odnawialnych źródeł energii w Polsce*, w: „Roczniki Ludowego Towarzystwa Naukowo-Kulturalnego”, nr 10, s. 107–120.
- Dzierzgowska I., (2006), *Jak uczyć metodami aktywnymi*, Warszawa: Wydawnictwo Fraszka Edukacyjna.
- De Bono E., (2009), *Umysł kreatywny. 62 ćwiczenia rozwijające intelekt*, Warszawa: Wydawnictwo Studio Emka.
- De Bono E., (2010), *Dziecko w szkole kreatywnego myślenia*, Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- Ellison S., Gray J., (2010), *365 niegłupich zabaw po szkole. Jak nie spędzać czasu przed ekranem*, Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Erkert A., (2013), *Nowe gry i zabawy pobudzające wszystkie zmysły*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.
- Gardner H., (2002), *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, Poznań: Wydawnictwo Media Rodzina.
- Gardner H., Kornhaber Mindy L., Wake Warren K., (2001), *Inteligencja, wielorakie perspektywy*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Goddard Blythe S., Beuret L. J., Blythe P., (2011), *Jak osiągać sukcesy w nauce? Uwaga, równowaga i koordynacja*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Harmin M., (2013), *Duch klasy. Jak motywować uczniów do nauki*, Warszawa: Centrum Edukacji Nauczycielskiej.
- Hinz M., (2013), *Uwaga! Koncentruj się! Ćwiczenia na koncentrację i spostrzegawczość dla uczniów klas IV–VI*, Gdańsk: Wydawnictwo Harmonia.
- Jąder M., (2009), *Efektywne i atrakcyjne metody pracy z dziećmi*, Kraków: Wydawnictwo Impuls.
- Kopik A., Zatorska M., (2010), *Wielorakie podróże – edukacja dla dziecka*, Kielce: Europejska Agencja Rozwoju Sp. J.
- Kosyra-Cieślak T., (2013), *Praca z uczniem zdolnym na lekcjach języka polskiego i zajęciach pozalekcyjnych*, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.
- Kozdroń A., (2015), *Wychowanie przez zabawę*, Warszawa: Wydawnictwo Difin S.A.
- Krzywoń D., Hetmańczyk H., (2008), *Kraina kreatywności – sposoby przeciwdziałania rutynie w pracy z dziećmi poprzez ekspresję twórczą i artystyczną*, Sosnowiec: Oficyna Wydawnicza Humanitas.
- Łuba M., (2015), *Głowa pełna pomysłów – jak ćwiczyć swoją kreatywność?*, w: „Życie Szkoły”, nr 4 (luty), s. 30–32.
- Łukasik J., (2009), *Spoko lekcja, czyli 65 sposobów na oryginalne zajęcia*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.

Marzano R.J., Paynter D.E., (2008), *Aktywne doskonalenie pisania i czytania*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Meiani A., (2005), *Wielka księga eksperymentów. Ponad 200 doświadczeń pozwalających zgłębić tajemnice nauki przy zabawie*, Świebodzin: Wydawnictwo Elżbieta Jarmołkiewicz Sp. z o.o.

Manowska C., Mikołajczyk R., (2011), *Wielozmysłowe poznawanie świata podstawą nowoczesnej dydaktyki*, w: „Edukacja – wychowanie – resocjalizacja”, Bielsko-Biała: Kolegium Nauczycielskie, s. 25–33.

Mytko M., (2014), *Ortografia w ruchu i zabawie*, w: „Życie Szkoły”, nr 9, s. 16–19.

Nęcka E., (2003), *Psychologia twórczości*, Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Nęcka E., Orzechowski J., Słabosz A., Szymura B., (2012), *Trening twórczości*, Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Owczarska B., Moszyńska A., Brudnik E., (2010), *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce: Wydawnictwo: Jedność.

Paciotti R.C., Cima L., (2001), *Eksperymenty i zabawy: mnóstwo pomysłów, jak zrobić coś samemu*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.

Robinson K., (2010), *Oblicza umysłu. Ucząc się kreatywności*, Kraków: Wydawnictwo Element.

Robinson K., (2012), *Uchwycić żywioł. O tym, jak znalezienie pasji zmienia wszystko*, Kraków: Wydawnictwo Element.

Sikorska I., (2014), *Trening koncentracji. Jak rozwijać uwagę i pamięć dziecka*, Kraków: Wydawnictwo Edukacyjne.

Sterna D., (2014), *Uczę (się) w szkole*, Warszawa: Centrum Edukacji Nauczycielskiej.

Świąćicka J., (2010), *Ja i grupa. Trening dla uczniów*, wydanie 2, Warszawa: Wydawnictwo Difin S.A.

Vopel K., (2001), *Zabawy, które łączą. Otwartość i zaufanie w początkowej fazie istnienia grupy*, Kielce: Wydawnictwo Jedność.

Witerska K., (2011), *Drama, techniki, strategie, scenariusze*, Warszawa: Wydawnictwo Difin S.A.

Wójcik E., (2008), *Metody aktywizujące w pedagogice grup*, Kraków: Wydawnictwo Rubikon.

Żylińska M., (2013), *Neurodydaktyka, czyli nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*, Gdynia: Wydawnictwo Wyspa.