

Lekcja: Enter

Autor/autorka

Aneta Markowska

1. Etap edukacyjny i klasa

- * edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- * edukacja wczesnoszkolna – artystyczna

3. Temat zajęć:

Poznajemy technikę decoupage.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Wybrana technika jest bardzo atrakcyjna dla dzieci.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Poprzez zastosowanie narzędzi TIK, a dokładniej filmu instruktażowego, można w ciekawy i zrozumiały sposób zaprezentować uczniom proces ozdabiania przedmiotów techniką decoupage, jak również zainspirować do stworzenia własnych ciekawych prac.

7. Cel ogólny zajęć

Zapoznanie dzieci z techniką ozdabiania przedmiotów decoupage.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń rozumie i potrafi wyjaśnić czym jest decoupage.
2. Potrafi samodzielnie ozdobić szklany przedmiot techniką decoupage.
3. Dbą o bezpieczeństwo i czystość stanowiska pracy.

9. Metody i formy pracy

- rozmowa
- pokaz
- działanie praktyczne
- praca indywidualna

10. Środki dydaktyczne

- film na Youtube
- pokaz zdjęć w Google Jamboard
- pomalowany emalią szklany słoik, butelka, ozdobne serwetki papierowe, klej do decoupage, pędzel,
- pytanie ankietowe Google Jamboard,
- różowa i zielona kartka do głosowania,

11. Wymagania w zakresie technologii

- komputer z dostępem do internetu, tablica multimedialna,

12. Przebieg zajęć

Aktywność nr 1

Temat:

Przywitanie, wprowadzenie do zajęć.

Czas trwania

5 min

Opis aktywności

Przywitanie dzieci i opowiedzenie o tym co mają przygotowane na stolikach. Zaprezentowanie uczniom zdjęć przykładowych przedmiotów ozdabianych tą techniką w celu zaczerpnięcia inspiracji

<https://jamboard.google.com/d/1jkGwtCSlvoaABvwj5CTocR1HIPgSfCA1-viTEbABN5Y/viewer?f=9>.

Aktywność nr 2

Temat

Rozmowa dotycząca decoupage.

Czas trwania

5 min

Opis aktywności

Nauczyciel pyta dzieci: Czy wiedzą co to jest decoupage? Czy znają tą technikę plastyczną? Czy miały kiedyś do czynienia z decoupage? Czy jest to prosta technika plastyczna?

Aktywność nr 3

Temat

Decoupage krok po kroku.

Czas trwania

5 min

Opis aktywności

Przedstawienie przez nauczyciela definicji słowa decoupage. Obejrzenie przez dzieci filmu opowiadającego jak krok po kroku należy postępować w czasie ozdabiania danego przedmiotu. Link do filmu <https://www.youtube.com/watch?v=9gwJIEiBwFg>.

Aktywność nr 4

Temat

Ozdobienie słoika techniką decoupage.

Czas trwania

30 min

Opis aktywności

Uczniowie wycinają z serwetki papierowej wzór, który będą naklejać na słoik. Serwetkę papierową rozdzielają na pojedyncze warstwy. Tak przygotowaną serwetkę Przymieżają bez kleju czy będzie pasować w danym miejscu, następnie delikatnie smarują to miejsce klejem i przykładają serwetkę. Powierzchnię serwetki smarują za pomocą szerokiego pędzla klejem. Po wyschnięciu można posmarować klejem jeszcze raz. Po ukończeniu pracy dzieci sprzątają po sobie.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Na koniec zajęć nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej pytanie "Czy podobały się wam zajęcia", dzieci odpowiadają podnosząc leżące na ławkach karteczki w wybranym kolorze (różowy-NIE, zielony-TAK). Link do tablicy Google Jamboard.

https://jamboard.google.com/d/1uG_MsDb4_DNcmiZuYiKx8PHzEsmGTOlnT3GZomHcOBE/viewer?f=0

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Jeżeli zajęcia zaplanowane są na jedną godzinę lekcyjną warto wszystko już przygotować dzieciom na ławkach by oszczędzić czas i zamieszanie. Przygotowana przeze mnie wersja jest bardzo uproszczona dzieci przynoszą już pomalowane butelki lub słoiki, a na koniec słoika nie pokrywamy lakierem.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Lekcja: Enter

Autor/autorka

Aneta Markowska

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa I

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – humanistyczna

3. Temat zajęć:

Zbliżają się wakacje.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zgodny z podstawą programową.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Narzędzia TIK są bardzo atrakcyjne dla dzieci.

7. Cel ogólny zajęć

Zapoznanie dzieci z możliwościami spędzania czasu wolnego w czasie wakacji. Uwrażliwienie dzieci na zachowanie bezpieczeństwa w czasie letniego wypoczynku.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Zna sposoby spędzania wolnego czasu w różnych miejscach.
2. Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa.
3. Zna numery alarmowe.

9. Metody i formy pracy

- podająca
 - poszukująca
 - praktyczna
- indywidualna, zbiorowa

10. Środki dydaktyczne

- Narzędzia TIK
- Epodreczniki.pl
 - Youtube
 - Tablica Google Jamboard
- Ćwiczenia kl. 1 część 2, Gra w Kolory

11. Wymagania w zakresie technologii

Dzieci oglądają film animowany o bezpieczeństwie w czasie wakacji. Link do strony <https://www.youtube.com/watch?v=Y0sBekIWkL4>.

Rozmowa z dziećmi o zagrożeniach, które mogą nas spotkać w czasie letniego wypoczynku. Wspólne rozwiązywanie zagadek dotyczących bezpieczeństwa. <https://moje.zpe.gov.pl/dolacz/134800>

Aktywność nr 4

Temat

Numery alarmowe.

Czas trwania

20 min

Opis aktywności

Wysłuchanie piosenki "112 numer alarmowy" <https://www.youtube.com/watch?v=R3Qp8KfjSHw>.

Przypomnienie dzieciom numerów alarmowych.

Wykonanie zadań nr 4 w ćwiczeniach Gra w Kolory, Klasa 1 część 2.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej pytanie do dzieci - Czy po zajęciach będziesz czuł się bezpieczny podczas wakacji? Uczniowie odpowiadają podnosząc do góry jakiś przedmiot w określonym kolorze: TAK - zielonym, NIE - czerwonym. Link do tablicy Google Jamboard.

[.https://jamboard.google.com/d/1TEuHe86LjbeXIQN-tFknKnYOork4jILYfqCrnP_1Pk/viewer?f=0](https://jamboard.google.com/d/1TEuHe86LjbeXIQN-tFknKnYOork4jILYfqCrnP_1Pk/viewer?f=0)

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna



Lekcja:Enter

Autor/autorka

Magdalena Nieściór

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa III

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – godzina wychowawcza

3. Temat zajęć:

Bo warto mieć marzenia!

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat wybrany adekwatnie do potrzeb zespołu klasowego. Związany ze zbliżającym się zakończeniem roku szkolnego, a w przypadku klasy III SP również zakończeniem pierwszego etapu edukacyjnego.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Tablica multimedialna umożliwiająca prezentowanie ćwiczeń interaktywnych ma na celu podniesienie atrakcyjności zajęć. Podczas aktywności nr 4 uczniowie mogą korzystać ze smartfonów po to, aby dokładniej zapoznać się z zadaniami na platformie epodreczniki.pl.

7. Cel ogólny zajęć

Uczeń potrafi i chce precyzyjnie sformułować swoje marzenia. Rozwijanie wyobraźni, poczucia sprawczości i postawy odpowiedzialności za podejmowane działania.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. wskazuje, czym jest marzenie
2. potrafi wskazać, czym marzenie różni się od celu
3. potrafi pracować indywidualnie oraz w grupie
4. potrafi wypowiedzieć się na temat po co ludziom marzenia

9. Metody i formy pracy

Praca indywidualna, praca w parach.

10. Środki dydaktyczne

Aplikacje i platformy: You Tube, Epodreczniki.pl, Wordwall, Answergarden

11. Wymagania w zakresie technologii

Dostępna szkolna sieć internetowa. Laptop dla nauczyciela podłączony do tablicy interaktywnej. Uczniowie będą korzystali ze swoich smartfonów.

12. Przebieg zajęć

Aktywność nr 1

Temat:

Prawdziwy odlot.

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Dzieci oglądają fragment filmu animowanego "Odlot": <https://www.youtube.com/watch?v=wbToOqYDjYI>
Prowadzący prosi uczniów, aby podzieli się swoimi wrażeniami dotyczącymi obejrzanego fragmentu. Co ich wzruszyło? Co poruszyło?

Jakie emocje towarzyszyły im podczas oglądania?

Nauczyciel zachęca wszystkich uczniów do wypowiedzi.

Aktywność kończy się wspólnym zaakcentowaniem tematyki spotkania. Ważne, aby wybrzmiało słowo marzenia i to, że dzisiaj poświęcimy im szczególny czas.

Aktywność nr 2

Temat

Po co ludziom marzenia?

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Prowadzący zachęca uczniów do wypisania na małych karteczkach swoich pomysłów. Dlaczego ludzie marzą? Po co im marzenia?

Każdy z uczniów podchodzi do tablicy interaktywnej.

Przy wykorzystaniu tablicy jamboardowej prowadzący pomaga uporządkować propozycje. Następuję ich wspólne omówienie.

Aktywność nr 3

Temat

Marzenia mogą się spełniać!

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Film: <https://www.youtube.com/watch?v=4qhHKEokqk0>

Jakie płyną z niego wnioski? Prowadzący pyta uczniów, czy spełnianie marzeń jest ich zdaniem łatwe czy może trudne?

Nauczyciel dzięki wypowiedziom uczniów może dokonać podsumowania, że zawsze warto robić wszystko, aby spełniać swoje marzenia. Jednym z takich działań jest zamiana ich na konkretne cele.

Aktywność nr 4

Temat

Jak to wykorzystać?

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Nauczyciel zaprasza uczniów do wspólnej pracy nad ćwiczeniami zamieszczonymi na platformie epodreczniki.pl

Każdy z uczniów najpierw zapisuje swoje osobiste marzenie lub marzenia a następnie wykonuje pracę plastyczną- zgodnie z informacją zamieszczoną na platformie.

Nauczyciel pokazuje również, że są tam zamieszczone ciekawostki oraz zadanie dla uczniów chętnych. <https://moje.epodreczniki.pl/dolacz/319597>

13. Sposób ewaluacji zajęć

Wykorzystanie jednego pytania do ewaluacji końcowej. Uczniowie udzielają odpowiedzi wykorzystując swoje smartfony do wykonania zadania.

<https://answergarden.ch/1973080>

14. Licencja

CC BY-NC 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna

Lekcja:Enter

Autor/autorka

Magdalena Nieściór

1. Etap edukacyjny i klasa

- edukacja wczesnoszkolna - klasa II

2. Przedmiot

- edukacja wczesnoszkolna – godzina wychowawcza

3. Temat zajęć:

Wspólne świętowanie- zakończenie programu edukacyjno-profilaktycznego "Przyjaciele Zippiego".

4. Czas trwania zajęć

60 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Program prowadziłam przez cały rok szkolny 2020/2021. Wybór tematu podyktowany jest chęcią podsumowania zajęć, spędzonego wspólnie czasu i powtórzenia zdobytych wiadomości i umiejętności. Temat może być wykorzystany również w obszarze "Radzimy sobie z trudnościami" na zajęciach edukacji społecznej.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Zwiększenie atrakcyjności zajęć. Kształtowanie wśród uczniów umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii w sposób przemyślany i aktywny.

7. Cel ogólny zajęć

Uporządkowanie wiedzy zdobytej podczas udziału w programie profilaktycznym. Doskonalenie umiejętności komunikacyjnych. Doskonalenie u dzieci zdolności wykorzystania strategii radzenia sobie z trudnościami w różnych sytuacjach.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Rozwijanie umiejętności społecznych, komunikacyjnych, interpersonalnych.
2. Wzmacnianie wiary w swoje możliwości.
3. Wzmacnianie umiejętności rozpoznawania i nazywania swoich emocji.
4. Przypomnienie strategii radzenia sobie z trudnościami.
5. Zachęcanie do kreatywności w kontaktach z innymi.

9. Metody i formy pracy

Indywidualna, praca w parach.

10. Środki dydaktyczne

Laptopy dla uczniów, laptop dla nauczyciela, tablica interaktywna (opcja: zajęcia stacjonarne), przygotowane przez dzieci kukielki,
Dla lekcji zdalnej: platforma do zajęć Microsoft Teams i narzędzia: platforma epodreczniki.pl, Google witryny, narzędzie do ankietowania.

11. Wymagania w zakresie technologii

1. Zajęcia w formie zdalnej- spotkanie z uczniami na platformie Microsoft Teams podczas edukacji zdalnej.

Każdy uczeń powinien mieć laptop/ komputer z dostępem do Internetu.

Podczas zajęć uczniowie są podzieleni na dwie grupy (po 12 osób w każdej grupie).

2. Zajęcia w formie stacjonarnej- uczniowie mogą pracować w parach - jeden laptop z dostępem do Internetu na parę uczniów.

Dodatkowo laptop z dostępem do Internetu dla nauczyciela prowadzącego i podłączona tablica interaktywna, na której prowadzący na bieżąco wyświetla treści będące kolejnymi elementami zajęć.

12. Przebieg zajęć

Aktywność nr 1

Temat:

Wspólne świętowanie.

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Prowadzący wyjaśnia uczniom, że jest to ostatnie spotkanie w ramach programu, który klasa realizowała przez cały rok szkolny.

Nauczyciel zaprasza uczniów do wykonania ćwiczenia na platformie epodreczniki.pl.

<https://moje.epodreczniki.pl/dolacz/876506>

Uczniowie w parach wykonują ćwiczenie nr 1- puzzle. Na obrazku widnieje tort. Prowadzący pyta uczniów, w jakich sytuacjach zamawiamy tort?

Z czym on się kojarzy? Uczniowie podają swoje propozycje, doświadczenia i przykłady.

Nauczyciel podsumowuje i mówi, że my dziś będziemy świętować to, czego nauczyliśmy się na temat radzenia sobie z problemami. Uczcimy to, że jesteśmy mocniejsi i silniejsi oraz wyposażeni w umiejętności, które pozwalają nam wychodzić dobrze z każdej, nawet bardzo trudnej sytuacji. Umiemy też mówić o emocjach i pomagać innym.

Prowadzący zaprasza uczniów do ćwiczenia interaktywnego na stronie www.

<https://sites.google.com/view/zippi-klasa-2a/strona-g%C5%82%C3%B3wna>

Aktywność nr 2

Temat

Nasz przyjaciel Zippi

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Przedyskutowanie wykonanych przez uczniów zadań, w których odpowiadali na pytania. Zwrócenie szczególnej uwagi na odpowiedzi uczniów w obszarze uzyskiwania pomocy.

Kto może Wam pomóc, gdy jesteście w szkole? Kto, gdy jesteście w domu, na podwórku?

Przestrzeń na refleksję i czas na wypowiedzi uczniów.

Prowadzący na koniec dzieli się swoimi obserwacjami. Następuje wspólne podsumowanie wszystkich wypowiedzi w różnych obszarach uzyskiwania pomocy.

Aktywność nr 3

Temat

Czego się nauczyłem/nauczyłam?

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Zaproszenie uczniów do zadania. Przypomnienie przez prowadzącego, że podczas trwania programu nasi bohaterowie: Tig, Lila, Sandy i Tom doświadczali wielu zmian. Jednak pomagali sobie i stawiali się silniejsi. Przypomnimy sobie niektóre umiejętności nabyte w trakcie całego programu.

Prowadzący pyta dzieci:

1. Czego się nauczyły?
2. Czy od początku programu zmieniły się pod jakimś względem?

Po wypowiedziach uczniów następuje podsumowanie i wskazanie kluczowych elementów zmiany takich jak: pomaganie sobie nawzajem, wspieranie siebie, prośenie innych o pomoc w sytuacji trudnej, bycie dobrym przyjacielem.

Aktywność nr 4

Temat

Wykorzystuję swoje umiejętności!

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Prowadzący rozdaje dzieciom kukiełki, które przygotowały wcześniej w trakcie trwania programu. Nauczyciel wyjaśnia, że ta kukiełka, którą trzymasz przedstawia Ciebie w momencie, gdy spotykasz nową grupę ludzi.

Będziemy teraz udawać, że kukiełka wchodzi do nowego miejsca, gdzie nikogo nie znamy i chcemy zawrzeć nowe przyjaźnie.

Ważne jest, aby każde dziecko się wypowiedziało.

Co trzeba zrobić?

1. Przedstawić się.
2. Powiedzieć coś miłego o sobie.
3. Wymienić coś, co się bardzo lubi.
4. Powiedzieć, czego się nie lubi.

Nauczyciel podtrzymuje trwanie zabawy. Może to zrobić poprzez zadawanie dzieciom pytań, wspieranie ich w indywidualnych wypowiedziach (np. co miłego możesz powiedzieć o sobie?)

13. Sposób ewaluacji zajęć

Wykorzystanie narzędzia Google- Tablica Jambord do ewaluacji z uczniami.

<https://jamboard.google.com/d/1tLljkGKQ29Ui9EWxbr8X-JLx8IX8HrZfj02lqz8TGUE/edit?usp=sharing>

14. Licencja

CC BY-NC 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz do wykorzystania na zajęciach stacjonarnych lub zdalnych. Jeżeli podczas ćwiczeń interaktywnych któraś z par nie będzie mogła otworzyć ćwiczenia, można zaprosić uczniów do wykonania go na tablicy interaktywnej w klasie.

Ważne, by w aktywności nr 4 pamiętać o tym, aby wypowiedziały się wszystkie dzieci.

Podczas zajęć w formie zdalnej dzieci zamiast kukiełki mogą stworzyć własnego awatara.

16. Materiały pomocnicze

[cake_35805_640.png](#)

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna