

## **POZIOM EDUKACJI**

- Edukacja wczesnoszkolna

## **CELE OGÓLNE**

- Uczeń potrafi wyciągać wnioski przyczynowo - skutkowe;
- Uczeń rozwija umiejętności pracy w grupie;

## **CELE SZCZEGÓŁOWE**

Uczeń:

- Rozwija umiejętności rozwiązywania zadań logicznych;
- Rozwija umiejętności analizy, syntezy i spostrzegawczości wzrokowej,
- Rozwija umiejętności pracy w grupie;
- Rozwija kreatywności;
- Rozwija umiejętności przestrzegania zasad;



## METODY

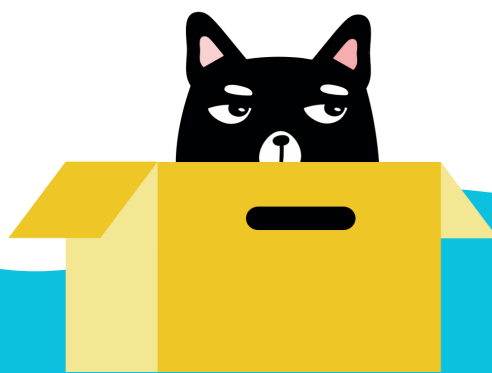
- Problemowa;
- Praktyczna;

## FORMY PRACY

- Zbiorowa;
- Indywidualna;
- Grupowa;

## POMOCE DYDAKTYCZNE

- Arkusze A4;
- Długopisy, kredki itp.
- Gry SmartGames: *Trzy Małe Świnki*, *3 Traki*, *Czerwony Kapturek*, *Kamelot Jr*, *Mądry Zamek*, *Kolorowy Kod*;



## ETAPY ZAJĘĆ

### 1. „W zdrowym ciele zdrowy duch” – ćwiczenia rozciągające (10 minut)

- Uczniowie kolejno proponują ćwiczenia (zaczynając od głowy i stopniowo przechodząc do niższych partii ciała);
- Przy liczniejszych klasach nauczyciel może zaproponować ćwiczenia samodzielnie.

### 2. „Poznajmy się” (5 minut)

- Nauczyciel zadaje pytania, a uczniowie podnoszą ręce jeżeli ich odpowiedź jest pozytywna.
- \* Alternatywną formą ćwiczenia może być również rozciągnięcie sznurka/wstążki na środku sali. Uczniowie ustawiają się na nim w rzędzie i przeskakują na prawą lub lewą jego stronę w zależności od udzielonej odpowiedzi (TAK lub NIE)
- Czy lubię bajki?;
  - Czy lubię gry planszowe?;
  - Czy kiedykolwiek spotkałem/am się z grami SmartGames?;
  - Czy lubię pracować w grupie?;

### 3. Oceniamy po okładce (6 minut)

- Każda grupa otrzymuje grę (lub kilka gier) i wspólnie przed przeczytaniem instrukcji próbuje ustalić jakie mogą być zasady i cel gry tylko na podstawie znajomości bajek oraz ilustracji na pudełkach;
- Wymyślone przez siebie scenariusze gier uczniowie mogą zapisywać na kartach przy użyciu dostępnych artykułów. Po zapoznaniu się z grami analizują, jak bardzo ich przypuszczenia na temat gier różniły się od rzeczywistości;



#### 4. Instrukcja obsługi (10 minut)

- Grupy zapoznają się z instrukcjami gier i wspólnie zastanawiają się, która z dostępnych gier jest ich zdaniem najłatwiejsza, a która najtrudniejsza. Poszczególne grupy wybierają również 3 gry, w które najbardziej chciałyby zagrać (decyzja podejmowana jest wspólnie przez uczestników grupy po uprzedniej dyskusji);
- w przypadku młodszych uczniów, którzy mogą mieć problem z podjęciem decyzji, w które gry chcieliby zagrać nauczyciel może zadawać pytania wspomagające:
  - \* Która gra jest moim zdaniem najłatwiejsza?;
  - \* Która gra wydaje się najciekawsza?;
  - \* Czy wcześniej grałem/łam w coś podobnego?;

#### 5. Sprzątanie i odnoszenie gier na miejsce (4 minuty)

- Uczestnicy sprawdzają, czy wszystkie elementy gry są na miejscu, liczą je, a następnie odkładają grę na odpowiednie miejsce.

#### 6. Dyskusja i podsumowanie (5 minut)

- Krótka dyskusja na temat doświadczeń uczestników i wprowadzenie w tematykę kolejnych zajęć;

#### Wskazówki

- w przypadku młodszych uczniów mogących mieć trudności z czytaniem i pisaniem, to nauczyciel może zapoznać uczniów z instrukcjami poszczególnych gier.

