

## Scenariusz lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK

**Autor scenariusza:** Katarzyna Lis

**Przedmiot:** Zajęcia rozwijające kompetencje emocjonalno- społeczne (grupa 4 osób)

**Poziom nauczania:** I poziom edukacyjny

**Szkoła:** Szkoła Podstawowa nr 6 im. Romualda Traugutta w Lublinie

**Temat:** Razem gramy i pracujemy.

**Czas trwania:** 60 min

**Cel ogólny:** Kształtowanie umiejętności współpracy.

**Cele operacyjne:**

- uczeń analizuje zachowanie bohaterów filmu,
- uczeń potrafi określić, co pomaga w podejmowaniu decyzji,
- uczeń potrafi wyjaśnić, na czym polega współpraca.

**Poziom wiadomości:**

A. Zapamiętanie wiadomości- uczeń:

- wymienia podstawowe zasady efektywnej współpracy,
- wymienia podstawy negocjacji,
- wskazuje korzyści wynikające ze współpracy.

B. Zrozumienie wiadomości- uczeń

- streszcza fabułę filmu edukacyjnego,
- wyjaśnia na czym polega współpraca,
- wyjaśnia na czym polegają negocjacje.

**Poziom umiejętności:**

C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych- uczeń:

- potrafi zastosować zasady współpracy w trakcie wykonywania zadania,
- potrafi zastosować zasady negocjacji.

D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych- uczeń:

- analizuje i dokonuje oceny zachowania bohaterów w kontekście współpracy,
- potrafi ustalić swoją rolę w zespole,
- stosuje zasady efektywnej współpracy, by wykonać zadanie,
- podejmuje decyzje dotyczące całej grupy.

**Cele wychowawcze /uczeń/:**

- a) bierze aktywny udział w zajęciach,
- b) współpracuje w grupie,
- c) respektuje potrzeby innych osób w grupie,
- d) przestrzega zasad współpracy w grupie.

**Metody:** słowne, praktyczne, oglądowe, problemowa.

**Formy:** indywidualna, grupowa.

**Środki dydaktyczne:** laptop z dostępem do Internetu oraz programem **eduSensus „Moc emocji” Poziom 1**, tablica multimedialna, plansza w **Jamboard Google**, chusta animacyjna Klanza, zabawa dydaktyczna *Dwie lewe ręce?* (koło fortuny) przygotowana w aplikacji **wordwall.net.pl**, rekwizyty potrzebne do wykonania zabawy *Dwie lewe ręce?* (kurtka, czapka, kartki, ołówek, linijka, temperówka, nożyczki, plansza do ćwiczenia zapinania guzików oraz wiązania sznurówek, talia kart, klocek).

### **Kształtowanie kompetencji kluczowych:**

- porozumiewanie się w języku ojczystym,
- kompetencje informatyczne,
- kompetencje osobiste i społeczne,
- świadomości i ekspresji kulturalnej.

## **I. Faza przygotowawcza.**

### **1. Rozpoczęcie zajęć**

Nauczyciel siada z dziećmi w kręgu. Prosi, aby każdy uczestnik dokończył zdanie zapisane na tablicy multimedialnej „Razem można...” w aplikacji **Jamboard Google**. Dzieci kolejno wypowiadają się, nauczyciel zapisuje na tablicy propozycje odpowiedzi.



Po zakończonej rundzie nauczyciel dziękuje uczniom za wypowiedzi. Zapowiada, że na dzisiejszych zajęciach grupa będzie rozmawiała o tym, dlaczego ludzie powinni ze sobą współpracować i dlaczego jest to takie ważne.

### **2. Zabawa integracyjna „Na drugą stronę” wymagająca współpracy z wykorzystaniem chusty Klanza**

Nauczyciel prosi uczniów o zdjęcie obuwia. Zadanie polega na jak najszybszym odwróceniu chusty na drugą stronę. Obowiązuje zasada, że żaden członek zespołu nie może nawet na chwilę zejść z chusty i dotknąć podłogi.

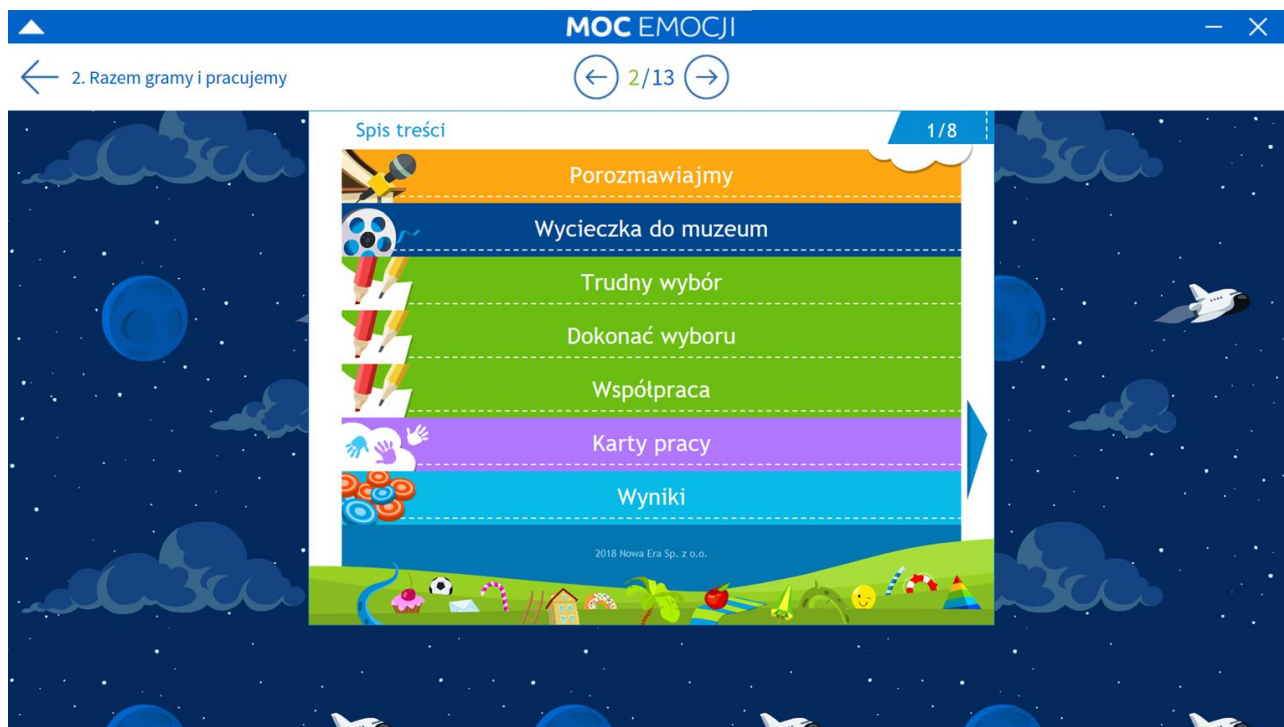
Po zakończeniu zabawy prowadzący zwraca uwagę na to, że w tej zabawie bardzo istotne było współdziałanie w zespole, aby wspólnie wykonać zadanie. Każdy wówczas pełni określoną rolę, a od wysiłku każdego z osobna zależy sukces grupy.

## II. Faza realizacyjna

### 1. Kącik multimedialny

#### a) Porozmawiajmy

Nauczyciel prosi uczniów, aby usiedli wygodnie przed tablicą interaktywną. Włącza lekcję multimedialną w programie eduSensu „Moc emocji”- *Razem gramy i pracujemy*.

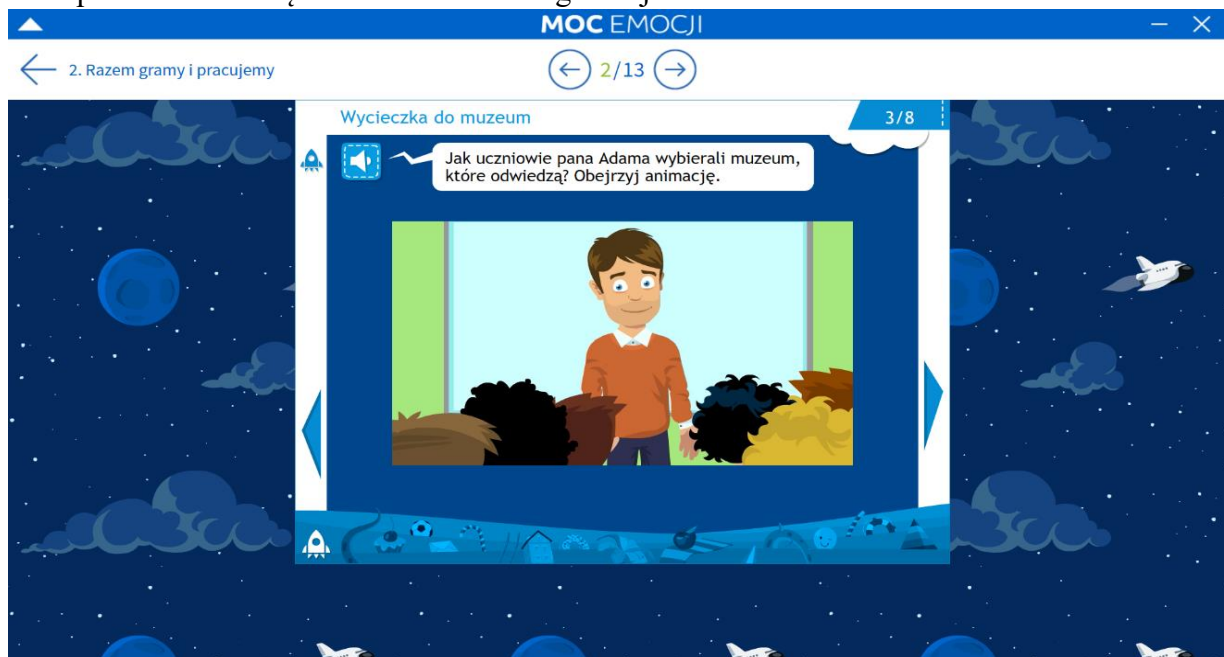


b) Nauczyciel wyświetla ekran 2. z pytaniami problemowymi. Znajdują się nim trzy głośniki. Odtwarza kolejne pytania i zachęca dzieci do udzielenie odpowiedzi.



c) Film animowany „Wycieczka do muzeum”

Nauczyciel przechodzi do następnego ekranu z animowaną historyjką- prezentuje polecenia i zachęca dzieci do uważnego obejrzenia materiału.



Po prezentacji filmu nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- *O czym musiały zdecydować uczniowie tej klasy?*
- *Jakie muzea dzieci chciały odwiedzić?*
- *Czy udało im się dokonać wyboru?*

## 2. Ćwiczenia multimedialne

### Trudny wybór

Nauczyciel prezentuje kolejny ekran z ćwiczeniami multimedialnymi i odtwarza polecenie z głośnika. Czyta zdania dotyczące wyboru muzeum przez uczniów.



Wspólnie ustala z uczniami prawidłowe odpowiedzi- uczniowie zaznaczają na na tablicy odpowiedzi fałszywe oraz prawdziwe.

The screenshot shows a software window titled 'MOC EMOCJI' with a navigation bar at the top. Below the title bar, there is a back arrow, the text '2. Razem gramy i pracujemy', and navigation arrows with '2/13' in the center. The main content area is titled 'Trudny wybór' and '4/8'. It features a green speech bubble with a speaker icon containing the text: 'Co się działo w klasie, gdy nauczyciel zapytał, do jakiego muzeum się razem wybiorą? Zaznacz 😊 przy prawdziwych informacjach, a 😞 przy nieprawdziwych.' Below this, there are two columns of text. The first column contains: 'Prawie wszystkie dzieci chciały pójść do muzeum zabawek, bo jeszcze tam nie były. Uczniowie mówili zarówno, gdzie chcą się wybrać, jak i gdzie nie chcą pójść. Szymon przekonywał, żeby pójść do muzeum przyrodniczego. Uczniowie mieli różne propozycje. Wszystkie dzieci chciały pójść do muzeum komiksu.' The second column contains a 2x2 grid of blue dashed boxes, each with a small orange square in the top-right corner. To the right of the text is a cartoon boy character. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with icons for home, back, forward, and a question mark.

### Dokonać wyboru

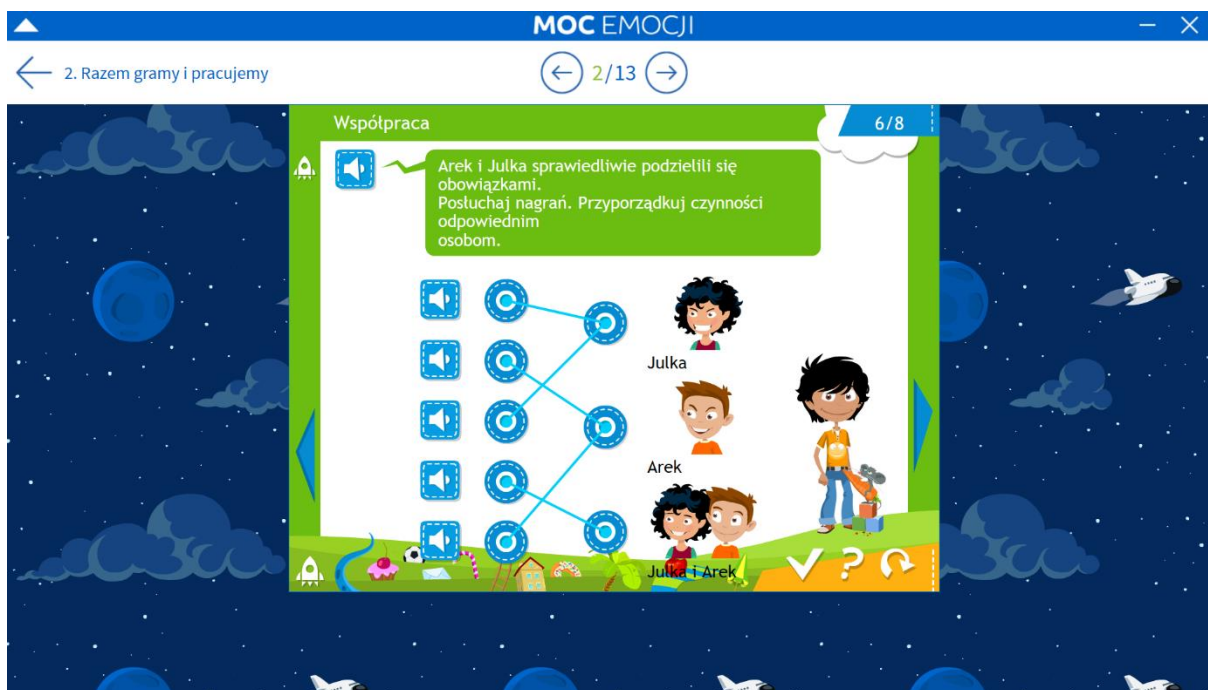
Nauczyciel prezentuje ekran nr 5. Uczniowie kolejno czytają podpisy pod ilustracjami i wybierają prawidłowe odpowiedzi. Wybrany uczeń zaznacza na tablicy

The screenshot shows a software window titled 'MOC EMOCJI' with a navigation bar at the top. Below the title bar, there is a back arrow, the text '2. Razem gramy i pracujemy', and navigation arrows with '2/13' in the center. The main content area is titled 'Dokonać wyboru' and '5/8'. It features a green speech bubble with a speaker icon containing the text: 'Co zrobił pan Adam, żeby ustalić, do którego muzeum się wybiorą? Zaznacz prawidłowe odpowiedzi.' Below this, there are four illustrations in a 2x2 grid. The top-left illustration shows a hand pointing to a map with the text: 'Sam zdecydował, dokąd się wybiorą.' The top-right illustration shows a group of children with the text: 'Pozwolił uczniom zagłosować.' The bottom-left illustration shows a boy pointing to a museum with the text: 'Wybrał to muzeum, do którego chcieli pójść najwięcej dzieci.' The bottom-right illustration shows a boy pointing to a museum with the text: 'Wybrał muzeum, które było najbliżej szkoły.' To the right of the illustrations is a cartoon boy character. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with icons for home, back, forward, and a question mark.

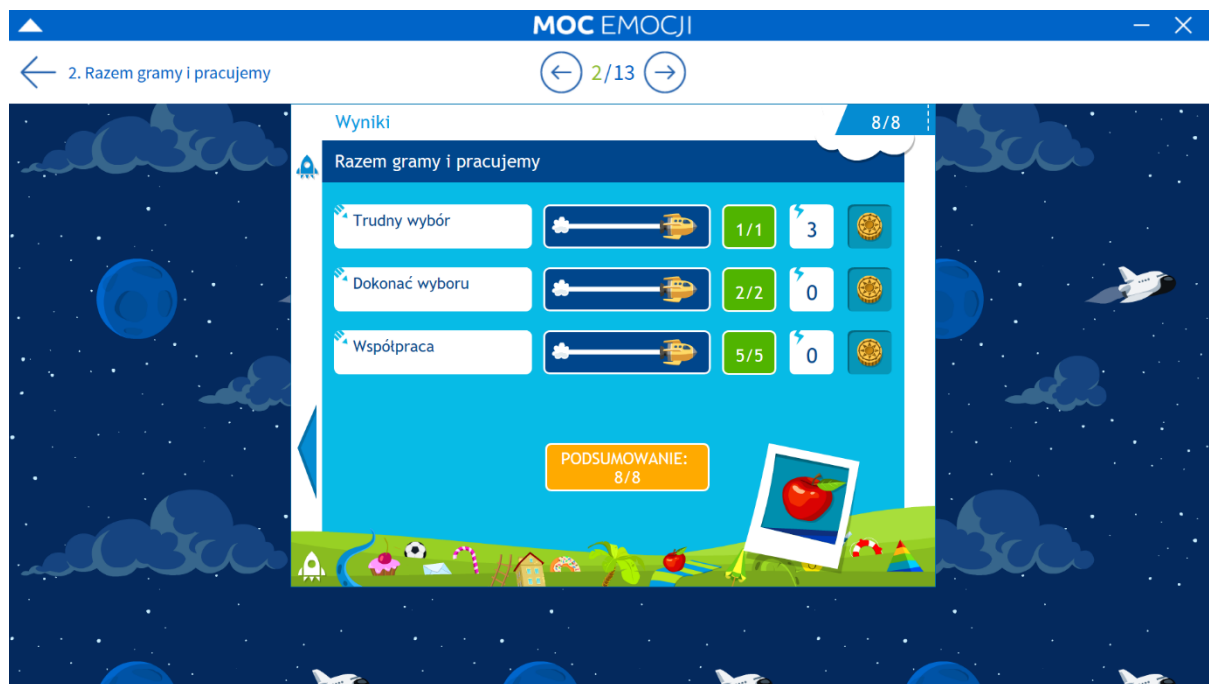


## Współpraca

Prowadzący przechodzi do ekranu nr 6. Uruchamia po kolei głośniki z nagraniami i prosi uczniów o właściwe przyporządkowanie czynności do bohaterów filmu. Uczniowie, którzy najszybciej udzielą dobrych odpowiedzi, mogą kolejno podejść do tablicy i połączyć właściwe ikony. Prowadzący nawiązuje do zabawy ruchowej z początku lekcji. Podkreśla, jak istotny jest podział ról/ obowiązków przy wykonywaniu zadania przez grupę.



Po wykonaniu zadań multimedialnych grupa sprawdza wyniki na ekranie nr 8.



### 3. Zabawa dydaktyczna *Dwie lewe ręce?* z wykorzystaniem aplikacji [wordwall.net.pl](https://wordwall.net/pl)

Nauczyciel przygotowuje rekwizyty potrzebne do wykonania zadania. Uruchamia na tablicy aplikację z zadaniem.

<https://wordwall.net/pl/resource/52519317/umiej%c4%99tno%c5%9bci-spo%c5%82eczne/zabawa-dwie-lewe-r%c4%99ce>

Dzieci łączą się w dwójki. Nauczyciel wyjaśnia, na czym będzie polegała zabawa. Dzieci tworzące pary łączą się tak, by jedna osoba miała wolną rękę lewą, a druga- prawą. Ich zadaniem jest jak najlepsze wykonanie wylosowanego polecenia.



Koło fortuny

# Zabawa Dwie lewe ręce?

ROZPOCZNIJ

Dzieci tworzą pary, stają obok siebie. Obejmują się tak, aby jedna osoba miała wolną lewą rękę, a druga-prawą. W tej pozycji dzieci mają wykonać zadania.

Zabawa Dwie lewe ręce?  
wg Katlis

Udostępnij

Prowadzący podkreśla, iż do wykonania tych zadań niezbędna jest współpraca. Podaje sytuacje, w których bawiąc się z kimś lub pracując nad projektem, zdarza się, że każda z osób chce zrobić coś w inny sposób. Prowadzący wyjaśnia, że w takich sytuacjach należy negocjować. Wyjaśnia pojęcie „negocjacje” i podaje podstawowe zasady negocjowania.

- *Omówcie ze sobą, jak wykonać zadanie.*
- *Powiedzcie drugiej osobie, jak widzicie swoją rolę w realizacji zadania*
- *Powiedz dlaczego chcesz tak zrobić i dlaczego.*
- *Uważnie słuchaj, czego chce druga osoba i dlaczego.*
- *Dobrze podzielcie się zadaniami, tak by obie osoby były zadowolone.*



## Zabawa Dwie lewe ręce?

wg Katlis

Udostępnij

Na koniec prowadzący omawia z dziećmi, co było dla nich najtrudniejsze w danym zadaniu. Czy pomogły im wskazówki i wiedza, którą zdobyły na dzisiejszych zajęciach?

### III. Zakończenie zajęć

Nauczyciel prosi uczniów, by usiedli w kręgu i dokończyli zdanie: *Z dzisiejszych zajęć zapamiętam...*