

Bezpieczne Miasto



SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Bezpieczne miasto to propozycja zajęć możliwych do realizacji w klasach I-III szkoły podstawowej, łączących edukację dla bezpieczeństwa z edukacją matematyczną i artystyczną. Scenariusz został tak opracowany, by możliwa była jego modyfikacja w zależności od potrzeb i możliwości grupy, z którą pracujesz (np. jeżeli liczba obrazków w grze będzie zbyt duża, to dzieci mogą w parach tworzyć jeden znak); czasu, który chcesz na tę tematykę przeznaczyć (możesz zrealizować całość lub wybrane aktywności); poziomu klasy itp.

W trakcie pracy z uczniami stosuj różne techniki podziału uczniów na grupy, pamiętając oczywiście o podstawowych zasadach pracy w grupie i rolach grupowych.

CELE ZAJĘĆ

W czasie lekcji uczniowie:

- dostrzegają i rozpoznają na obrazkach ukryte figury geometryczne;
- poznają cechy trójkątów;
- budują z trójkątów inne figury: prostokąty, trapezy, równoległoboki;
- ćwiczą wyobraźnię płaską poprzez układanie tangramu;
- porządkują i klasyfikują obrazki według przyjętych kategorii;
- eliminują elementy niepasujące do podanych cech.

METODY I TECHNIKI PRACY

- praca indywidualna (tworzenie własnych znaków); praca grupowa (tangram i zabawa).

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- Załącznik nr 1, część 1 Znaki
- Załącznik nr 1, część 2 Znaki
- Załącznik nr 2, Znak do kolorowania
- Załącznik nr 3. Tangram (na sztywniejszym papierze A4, do wycięcia dla grup 4-5 osobowych)
- Kolorowanka BEZPIECZNE MIASTO (gra planszowa)
- Magnesy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1

Rozdaj dzieciom losowo (lub wcześniej to planując) znaki drogowe (z szablonu umieszczonego w Załączniku nr 1). Poproś, by połączyły się w grupy zgodnie z kategorią znaków, które otrzymały: znaki ostrzegawcze, zakazu, nakazu. Jeśli pracujesz z młodszą grupą, możesz podpowiedzieć im, co jest wspólną cechą każdej z tych grup znaków.

2

Poproś dzieci, by usiadły w tak dobranych grupach. Ich pierwszym zadaniem będzie wspólna odpowiedź na pytanie, o czym informują, przed czym ostrzegają lub co nakazują/zakazują wylosowane przez nich znaki drogowe.

Daj uczniom w grupach około 3 minut na zastanowienie się nad odpowiedzią na powyższe pytania, po czym zachęć, by wybrane osoby z każdej grupy opowiedziały o wylosowanych znakach. Możesz, jeśli zachodzi taka potrzeba, korygować odpowiedzi, prosząc jednak, by najpierw spróbowali zrobić to sami uczniowie.

3

Podziel uczniów (korzystając z innej metody niż na początku zajęć) na 3-osobowe zespoły. Każda trójka powinna otrzymać przygotowany przez siebie wcześniej materiał z Załącznika nr 3. Zadaniem uczniów jest odtworzenie znaku drogowego (TANGRAM) z występujących w szablonie elementów.

4

Zaproś uczniów do zabawy. Korzystając z Załącznika nr 2 rozdaj uczniom czarnobiły znak D6 (taki znak powinno otrzymać każde dziecko). Indywidualnym zadaniem dzieci będzie pokolorowanie postaci i całości znaku z wykorzystaniem 3 kolorów: niebieskiego, czerwonego i zielonego (mogą podzielić ją na elementy np. spodnie,

bluzkę). Poproś dzieci, by dorysowały też postaci jakieś wymyślone nakrycie głowy, coś podróznego (np. plecak, worek, walizkę) oraz jakiś sportowy atrybut (np. piłka, kij do golfa, rakietę).

Uczniowie wykonują rysunek zgodnie z podaną przez siebie instrukcją, wymyślają imię dla swojej postaci i podpisują ją czytelnie „dużymi literami”. Powieś wszystkie prace na tablicy, wykorzystując magnesy. Zaprosz uczniów i uczennice do krótkiej rozmowy o ich postaciach, zadając im pytania: Dlaczego tak wyglądają? Dlaczego tak się nazywają? Można porozmawiać o tym jakie są, krótko opisując cechy charakterystyczne wymyślonych postaci.

5

Poproś uczniów i uczennice, by usiedli w grupach, w których pracowali nad tangramem i wybrali swojego reprezentanta do zabawy podobnej do gry w kalambury. Zadaniem reprezentanta grupy jest wybranie jednej z narysowanych przez uczniów postaci (o swoim wyborze informuje tylko nauczyciela). Członkowie jego/jej grupy mogą mu zadawać pytania, które naprowadzą ich na odpowiedź, którą postać wybrał ich przedstawiciel. Mogą to jednak być tylko takie pytania, na które da się odpowiedzieć: TAK/NIE (np. Czy postać ma zielone spodnie? Czy na znaku jest piłka do gry w nogę? Czy to jest jeden ze znaków na dole tablicy? itp.)

W trakcie odgadywania przez grupę wyboru swojego przedstawiciela, te obrazki, które nie posiadają elementów wskazanych w pytaniu, są odwracane. Grupy mogą w jednej kolejce zadać jedno pytanie, a następnie – po wyeliminowaniu elementów niepasujących – próbować odgadnąć postać.

Po każdym odgadnięciu przez uczniów, o której postaci/znaku pomyślał przedstawiciel, zapytaj dzieci: Czy można zadać takie jedno pytanie, po którym od razu możemy odgadnąć, o który obrazek chodzi? Jakie pytania można zadać, żebyśmy szybko wiedzieli, o którym obrazku myśli kolega? Jak najszybciej odgadnąć? Jak wyeliminować dużą grupę znaków?

W trakcie gry należy pamiętać, że grupy kolejno zadają pytania i na zmianę wybierają postać. Warto też wcześniej ustalić z dziećmi zasady ogólne oraz zasady gry.

ZASADY GRY

- Grupa się naradza maksymalnie 1 minutę – jej przedstawiciel zadaje wspólnie wybrane pytanie.
- Za odgadnięcie postaci są przydzielane 2 pkt dla grupy, 1 pkt dla grupy, która wybierała postać.
- Po zadaniu pytania i eliminacji obrazków, które nie pasują (wszystkie one są odwracane), grupa może próbować odgadnąć, o który obrazek chodziło.
- Jeżeli któryś członek grupy złamie zasadę nr 1 i bez naradzenia się z grupą poda pytanie lub odgadnie, o którą postać chodziło, to jest to liczone jako głos całej grupy.
- Tylko nauczyciel zna wybór ucznia.
- Nauczyciel pilnuje przestrzegania zasad i czasu, kontroluje przebieg zabawy.

Przypomnij też dzieciom podstawowe zasady kultury: nie przekrzykujemy się, kiedy przedstawiciel grupy mówi inni uczestnicy zabawy słuchają, nie obrażamy się, szanujemy się; nie wyśmiewamy swoich rysunków, są one tak narysowane, że nikogo nie obrażają, nie podważamy ostatecznej decyzji sędziego – nauczyciela.

Warto też, zanim dzieci zaczną grać, próbnie pokazać na czym polegać będzie zadanie uczniów.

PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

I tura

Osoba z Zespołu nr 1 wybiera postać.

Zespół nr 2 zadaje pytanie.

Eliminowane są obrazki, które nie spełniają warunków pytania.

Zespół nr 2 próbuje odgadnąć postać.

Zespół nr zadaje pytanie.

Eliminowane są obrazki, które nie spełniają warunków pytania.

Zespół nr próbuje odgadnąć postać.*

Zespół nr 2 zadaje pytanie.

Eliminowane są obrazki, które nie spełniają warunków pytania.

Zespół nr 2 próbuje odgadnąć postać.

Zespół nr zadaje pytanie.

Zespół nr próbuje odgadnąć postać i udaje mu się!

Punktacja: Zespół nr - 2 pkt, zespół nr 1 – 1 pkt, Zespół nr 2 – 0 pkt.

II tura

Osoba z Zespołu nr 2 wybiera postać.

Zespół nr 1 zadaje pytanie, itd.

*wyboldowaną część powtarzamy tyle razy, ile jest zespołów

6

Po odgadnięciu przez uczniów wszystkich postaci lub narzuconym (np. ze względów czasowych) zakończeniu gry podziękuj wszystkim zespołom za przeprowadzoną rozgrywkę. Brawami nagradzacie zwycięską drużynę. Zapytaj: Co było najtrudniejszego w tym zadaniu? Co sprawiało im największą radość?

7

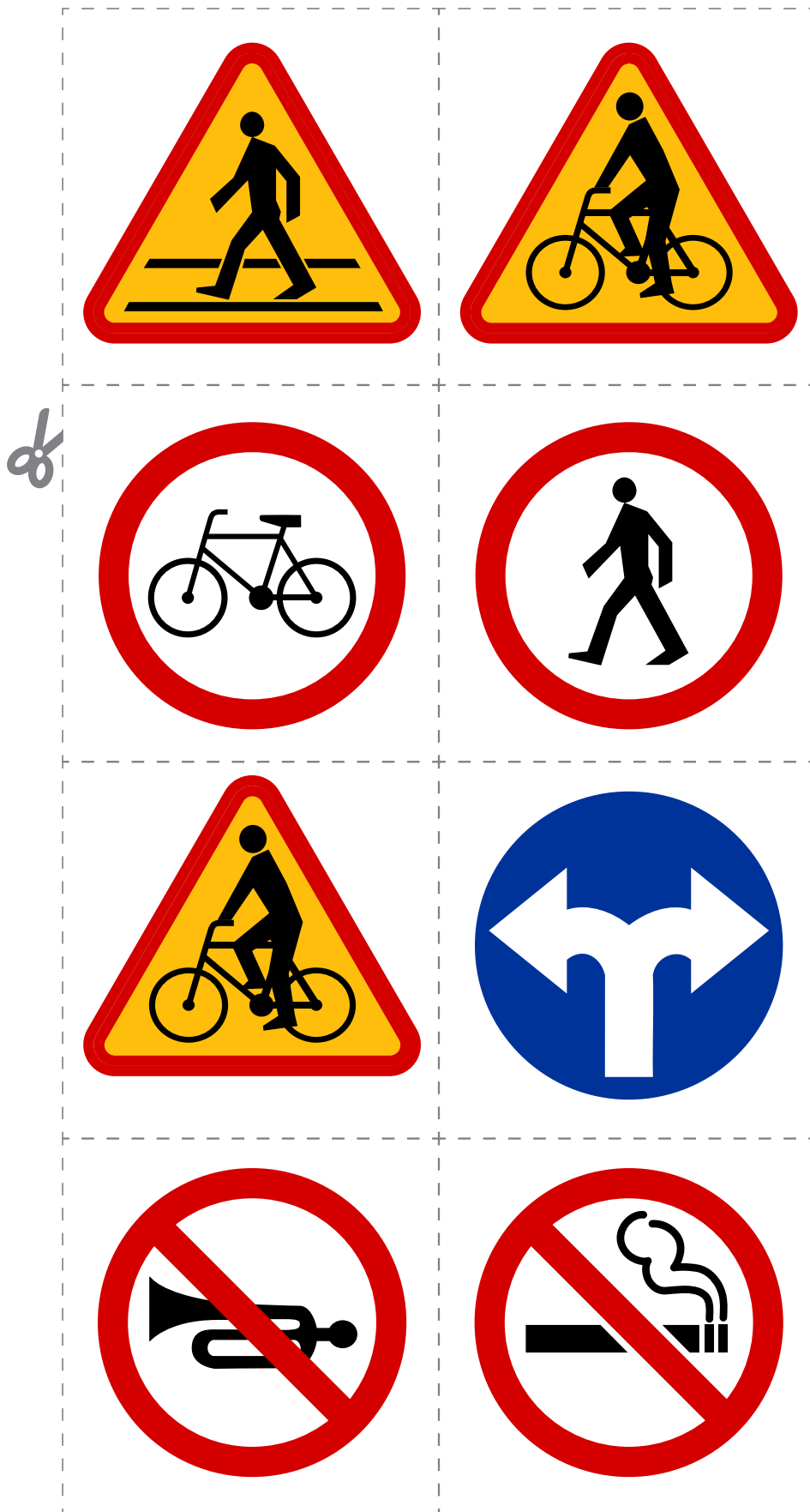
Zachęć, by w drodze do domu dzieci przyglądały się uważnie znakom, które poznały na początku lekcji dobie-
rając się w grupy. Poproś, by spróbowały policzyć, ile tych znaków jest na ich drodze ze szkoły do domu.

POMYSŁY NA KONTYNUACJĘ

Możesz zaproponować dzieciom, by wymyśliły nazwę dla rozegranej właśnie gry. Zbierz wszystkie pomysły, a potem metodą głosowania (np. uczniowie stawiają kropki przy nazwie, która podoba im się najbardziej) wybierzcie najbardziej popularną.

Grę tę można powtarzać (np. jako rytuał klasowy), zmieniając tylko typ rysunków wykonywanych przez uczniów i dostosowując do omawianej tematyki. W ten sposób twoi uczniowie będą ćwiczyć się w zadawaniu pytań, eliminowaniu niepasujących elementów, spostrzegawczości i jednocześnie będą utrwalali słownictwo związane z określonym tematem oraz ćwiczyć wypowiedzi publiczne.

Zadanie dodatkowe na lekcji lub w szkole: **Zagraj w grę planszową Bezpieczne miasto.**





Załącznik nr 2 - znak do kolorowania



Załącznik nr 3 - Tangram

