



POZNAJEMY SWOJE MOŻLIWOŚCI
WSPÓŁPRACY W GRUPIE POPRZECZ
ZADANIA INTEGRACYJNE

ANNA
ROGACKA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019



Redakcja merytoryczna – Elżbieta Miterka
Recenzja merytoryczna – Paweł Łucyk
dr Olga Smoleńska
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
dr Beata Rola

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Tytuł lekcji:

Poznajemy swoje możliwości współpracy w grupie poprzez zadania integracyjne.

Cele:

- **Główny:** Integracja i poznanie siebie nawzajem.
- **Poznawczy:** Uczeń zna gry i zabawy integracyjne.
- **Kształcący:** Uczeń umie porozumiewać się z innymi, posiada umiejętność twórczego rozwiązywania problemów, łączenia wiedzy z praktyką.
- **Wychowawczy:** Uczeń kształtuje poczucie przynależności do klasy, współodpowiedzialności za budowanie więzi między uczniami.

Metody:

zabawowa, zadaniowa, problemowa.

Techniki:

„Rybi szkielet”, „Burza mózgów”.

Formy pracy:

grupowa.

Środki dydaktyczne:

skrzynki plastikowe, materace, ręczniki, piłki, liny, skakanki, „dźwig”.

Opis przebiegu lekcji:

Część wstępna:

1. Zbiórka, powitanie, sprawdzenie obecności i gotowości do zajęć.
2. Zabawa „berek przyjaciel”. Uczniowie biegają po sali, nauczyciel wyznacza losowo berka, który stara się dotknąć jednego z uciekających. Po dotknięciu uczeń staje się berkiem. Uciekający uczeń może znaleźć „przyjaciela”, z którym, poprzez podanie ręki, tworzy parę (do 5 sekund).
3. „Tworzymy cyfry”. Uczniowie rozstawieni w rozsypanie, nauczyciel mówi cyfrę od 0–9 i uczniowie ustawiają się w taki sposób, by utworzyć cyfrę.

Część główna:

1. „Przeprawa”. Zespół ma przekroczyć przeszkodę (wyznaczony odcinek), korzystając z posiadanych przedmiotów (np. 3–4 skrzynki plastikowe na napoje lub 2–3 materace) tak, aby żaden z uczestników nie dotknął ziemi.
2. Gra w siatkówkę na ręcznikach. Uczniowie tworzą 4 zespoły (w zależności od liczebności klasy) 4–6-osobowe. Każdy zespół trzyma ręcznik. Uczniowie przerzucają piłkę ręcznikiem przez siatkę, przeciwny zespół odbiera i odrzuca piłkę, podrzucając wspólnie na ręczniku.

3. Gra z mocowaniem, przeciąganie liny. Nauczyciel układa linę na linii w połowie. Na środku zawieszona jest kolorowa wstążka i wyznacza pachotkami metę. Uczniowie ustawiają się wzdłuż liny i chwytają za nią 3 kroki od mety. Nauczyciel daje sygnał i zespoły przeciągają linę w kierunku mety. Wygrywają uczniowie, którzy pierwsi przekroczą linię mety.
4. Przejście przez „pajęczynę”. Nauczyciel losowo dobiera uczniów w dwa zespoły i w pary, które trzymają w różnym ułożeniu linki (sznurki, skakanki, gumy), tworząc pajęczynę. Drugi zespół przechodzi na drugą stronę pajęczyny, nie dotykając lin, uczniowie mogą sobie pomagać: podsadzać, podawać ręce, podnosić, chwycić. Po przejściu jednego zespołu uczniowie zamieniają się rolami.
5. Uczniowie siadają siadem skrzyżnym na obwodzie koła, wybrany przez nauczyciela losowo uczeń wychodzi poza koło i nie patrzy lub zasłania oczy. Dwaj uczniowie zmieniają miejsca, uczeń odwraca się i mówi, kto zmienił miejsce.
6. Gra „dźwig” (Froebelkran). Do gry potrzebny jest „dźwig” – drewniana płytką z hakiem na dole, do której krawędzi przywiązane są linki o długości około 2 m oraz drewniane klocki z pasującym do haka wycięciem. Uczestnicy stoją w kole, w którego środku znajduje się „dźwig”, każdy uczestnik trzyma jedną linkę tak, aby „dźwig” unosił się w powietrzu. Należy, manewrując linkami, tak pokierować „dźwigiem”, aby podnosić (wprowadzając hak „dźwigu” w nacięcie klocka) i ustawiać klocki jeden na drugim.

Część końcowa:

„Rybi szkielet”. Nauczyciel na kartce papieru rysuje szkielet ryby, na którym umieszczone są napisy: atmosfera w grupie, relacje z kolegami z klasy. Uczniowie piszą pisakiem + albo – obok ocenianej kategorii. W głowę ryby wpisuje się problem, który występuje. Za pomocą burzy mózgów uczniowie ustalają główne czynniki, które mogą być odpowiedzialne za powstanie problemów w klasie. Zapisują je na kartce i wpisują je na „duże ości” rysunku. Nauczyciel dzieli uczniów na tyle grup, ile jest czynników. Uczniowie pracują w grupie i zapisują swoje pomysły na „dużych ościach” i ustalają, które czynniki były najważniejsze. Mogą to zrobić za pomocą punktów samoprzylepnych. Na zakończenie uczniowie opracowują plan działań, zmierzający do rozwiązania problemu.

Komentarz metodyczny

Lekcja powinna być przeprowadzona na początku roku szkolnego, w przypadku dobrej atmosfery wszyscy uczniowie mogą otrzymać oceny w zależności od ich zgrania i zaangażowania w proponowane zabawy i zadania integracyjne. Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi są ocenieni indywidualnie według własnych możliwości, nauczyciel ocenia uczniów za zaangażowanie.

Opis gry „dźwig” (Froebelkran) (<http://www.sport-creativ.de/shop/froebelkran-p-184.html>)