

Poziom 1.

Pakiet 2.



Dla dzieci w wieku 6–7 lat

Pouczmy się razem

Materiały edukacyjne wspierające rozwój kompetencji
przyszłości

EDUCATION ABOVE ALL & INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ



التعليم
فوق
الجميع | education
above
all

Pakiet 2.

Pouczmy się razem

Partnerzy programu:

storyweaver

PRATHAM BOOKS



Projekt realizowany w Polsce przez **Instytut Edukacji Pozytywnej**.

Wszystkie materiały dostępne są bezpłatnie do wykorzystania z uczniami i uczennicami z Polski i Ukrainy na licencji Creative Commons

Więcej materiałów dydaktycznych oraz szkoleniowych znajdziesz na stronie:

edukacjamamoc.pl



MAJ 2023

Moja nowa podróż

Imię: _____

TYDZIEŃ 1.



DZIEŃ 1.



DZIEŃ 2.



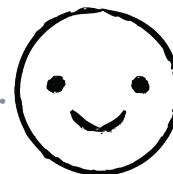
DZIEŃ 3.



DZIEŃ 4.



DZIEŃ 5.



TYDZIEŃ 2.



DZIEŃ 1.



DZIEŃ 2.



DZIEŃ 3.



DZIEŃ 4.



DZIEŃ 5.



TYDZIEŃ 3.



DZIEŃ 1.



DZIEŃ 2.



DZIEŃ 3.



DZIEŃ 4.



DZIEŃ 5.



TYDZIEŃ 4.



DZIEŃ 1.



DZIEŃ 2.



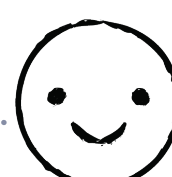
DZIEŃ 3.



DZIEŃ 4.



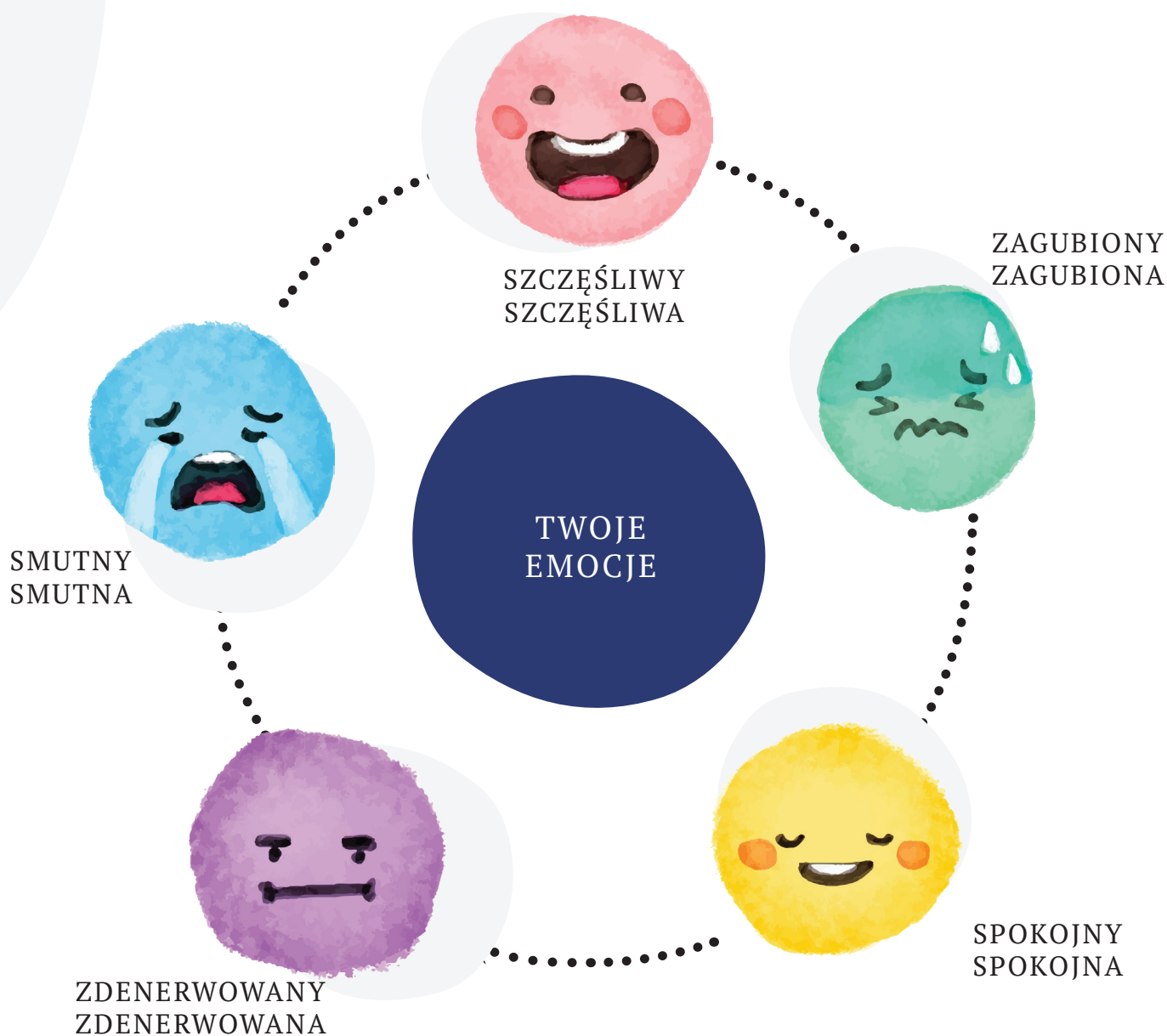
DZIEŃ 5.



Brawo!

Moje Samopoczucie

KAŻDEGO DNIA NARYSUJ W ZESZYCIE, JAK SIĘ CZUJESZ.



DZISIAJ JESTEM...

Tydzień 1: Omówienie

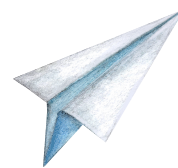
PROJEKT

Kolorowanka

Stwórz własną książeczkę!

Czas na opowieść!

Razem rażniej!
Odkryjcie
wspólnie magię
wyobraźni.



5

Kształty i przedmioty!

Czas obejrzeć Wasze kolorowanki.

KoloroGra

Zabawa w kolory!

4

3

Rysunkowy szal

Poszukiwanie
przedmiotów - inspiracji
do kolorowanki!

1

2

Kolory, kolory!

Odkryjcie świat pełen barw.

POTRZEBNE MATERIAŁY

- przybory do pisania/rysowania
- papier



Projekt: Kolorowanka



Czy wiecie, że możecie stworzyć własną książeczkę do kolorowania?

1

Lubicie kolorować? Dlaczego tak lub dlaczego nie?

2

Czy widzieliście już wcześniej kolorowankę?
Co zauważyliście w tego rodzaju książkach?

Do stworzenia kolorowanki będziecie potrzebować 5 czystych kartek.

3

Ponumerujcie strony od 1 do 5 w dolnym rogu.
Nauczcie się liczb w języku osoby z pary!

4

Zacznijcie od strony 5 - narysujcie 5 obiektów, które możecie znaleźć w klasie lub poza nią. Oznaczcie przedmioty pierwszą literą lub całym słowem!

Upewnijcie się, że rysunki, które tworzycie, są wystarczająco duże i nie mają wypełnienia kolorystycznego.

5

Wymieńcie się swoją stroną i porozmawiajcie o tym:



- Czy potraficie nazwać przedmioty w Waszym języku i w języku osoby z pary?
- Wymieńcie 2 zastosowania każdego przedmiotu.
- Zidentyfikujcie jak najwięcej kształtów na rysunkach!
- Podzielcie się uwagami, jak można polepszyć rysunek.



Jaki to kształt?

Zidentyfikujcie kształty, które widzicie na każdym obrazku.
Powiedzcie nazwę kształtu w swoim języku i napiszcie
lub narysujcie ten kształt poniżej.



Koło



ZADANIE

Nazwijcie kształty w języku osoby z pary!

Projekt: Kolorowanka



Na stronie 4 waszej kolorowanki narysujecie 4 rzeczy. Wymyślcie wspólnie kategorię, do narysowania na tej stronie.

Przykłady:

- 4 rodzaje pojazdów
- 4 części naszego ciała
- 4 rodzaje zwierząt
- 4 rzeczy, które można znaleźć w szkole

1. Narysujcie na kartce 4 rzeczy zgodnie z ustaloną kategorią.

2. Wymieńcie się stronami i porozmawiajcie o tym:



- Czy przedmioty pasują do kategorii?
- Czy potraficie nazwać przedmioty w obu językach?
- Powiedzcie parę słów o każdym przedmiocie.
- Zidentyfikujcie jak najwięcej kształtów na rysunkach!
- Porozmawiajcie o tym, jak można ulepszyć rysunek.



3. Nauczcie się następujących nazw kolorów w języku osoby z pary:

Czerwony, zielony, pomarańczowy, żółty, niebieski

Biały, różowy, czarny, fioletowy, szary



Kolory, kolory!

Które z poniższych przedmiotów mają ten sam kolor?
Nazwijcie te kolory. Spróbujcie wspólnie ustalić
nazwy tych przedmiotów po polsku i ukraińsku!































1. Rozpoznajcie 5 różnych kolorów wokół siebie.

- Którego koloru widzicie najwięcej?
- Którego koloru mniej?

2. Jaki jest Wasz ulubiony kolor i dlaczego? Narysujcie 3 rzeczy, które kojarzą Wam się z Waszym ulubionym kolorem!





Projekt: Kolorowanka

Na stronie 3 waszej Kolorowanki będziemy rysować 3 rzeczy. Wymyślcie kategorię dla rysunków na tej stronie.

1. Narysujcie na kartce 3 rzeczy zgodnie z ustaloną kategorią.
2. Wymieńcie się stronami i porozmawiajcie o tym:



- Czy przedmioty pasują do kategorii?
- Czy potraficie nazwać przedmioty w obu językach?
- Powiedzcie parę słów o każdym przedmiocie.
- Porozmawiajcie o tym, jak można ulepszyć rysunek.



3. Powtórzcie punkt 1 i 2 dla strony 2, na której narysujecie 2 rzeczy z wybranej przez Was kategorii.



Czas na KoloroGrę!

Podzielcie graczy na dwie drużyny.

- Każda drużyna wykonuje kolorowe karty ze wszystkich poznanych kolorów.
- Ustalcie limit czasu na 5 minut. Każda drużyna musi przynieść jak najwięcej różnych przedmiotów i posortować je zgodnie z kartami kolorów.
- Wygrywa drużyna z maksymalną liczbą przedmiotów!



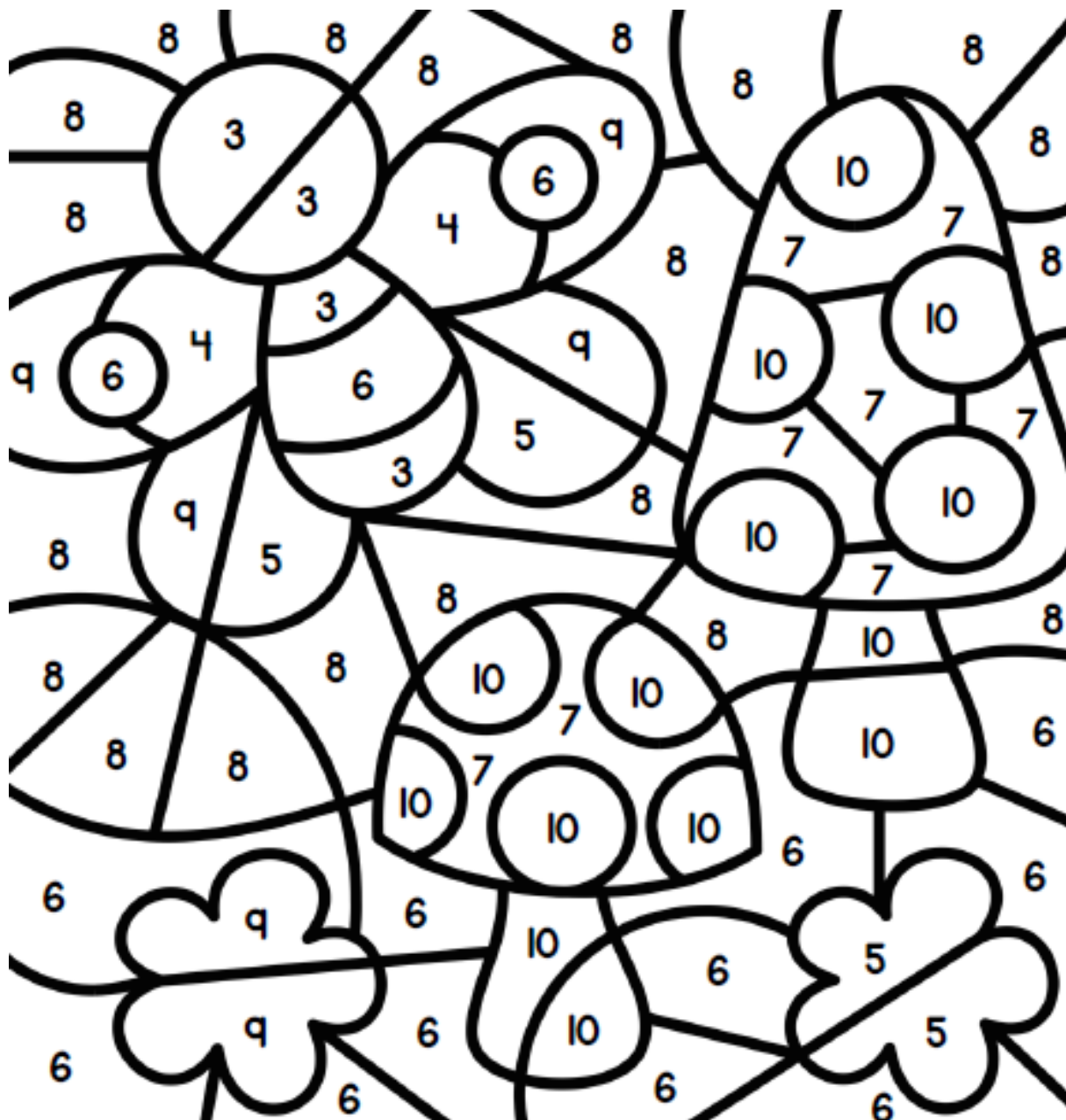


Wiosna, ach to Ty!

Pokolorujcie obrazek według kodu numerycznego!



3 = żółty | 4 = pomarańczowy | 5 = różowy | 6 = zielony
7 = czerwony | 8 = niebieski | 9 = fioletowy | 10 = biały



Co widzicie na obrazku?

Projekt: Kolorowanka



Narysujcie na pierwszej stronie Waszą ulubioną osobę lub rzecz.

1. Pokażcie rysunek osobie z pary i porozmawiajcie:



- Dlaczego ta rzecz lub osoba jest Waszą ulubioną?
- Jak spędzasz czas z tą osobą lub rzeczą?
- Jak się z tą osobą lub rzeczą czujecie?



Tworzymy okładkę

Zastanówcie się nad okładkami kolorowanek lub książek, z którymi się do tej pory zetknęliście



Przedyskutujcie: Co sprawia, że wyglądają one ekscytująco?

Zaprojektujcie okładkę Waszej kolorowanki. Uwzględnijcie następujące elementy:

TYTUŁ

Powinien przedstawiać to, o czym jest książka.
Przykładowo: "Pokoloruj mnie", "Kolorowy Świat Pawła" itp.

AUTOR

Imię i nazwisko autora (Wasze imię i nazwisko)

OBRAZEK

Obrazek, dzięki któremu Wasza książka będzie wyglądać ciekawie!

Zwiążcie lub zszyjcie strony w odpowiedniej kolejności i Wasza kolorowanka jest gotowa!



Czas do szkoły!

Znajdźcie i pokolorujcie poniższe przedmioty.
Liczby obok pokazują, ile każdego z nich jest ukrytych
na obrazku! Czy potraficie je znaleźć?



2 4 4 5 4 5 7 4 6 5 1 6 7 1 3 6 7 4 7 5 3 3 4 6 2 7 5 9 6 3



Projekt: Kolorowanka

1. Wymieńcie się Waszymi kolorowanymi.
2. Policzcie, ile jest kształtów znaleźliście w książeczkach swoich kolegów i koleżanek. Zaznaczcie w tabeli poniżej:

Kształt	Zliczenie	Razem
Np.: kwadrat	I	6
kwadrat		
prostokąt		
owal		
koło		
trójkąt		

- Ile podobnych przedmiotów narysowaliście?
- Który jest Waszym ulubionym rysunkiem w książce osoby z pary? Dlaczego właśnie ten rysunek?

3. Podzielcie się swoją kolorowaną z przyjaciółmi, młodszym rodzeństwem, kolegami z klasy itp. aby mogli ją pokolorować! Przemyślcie to:



- Czy podobała się im Wasza kolorowanka?
- Jakie są nowe słowa, których się nauczyliście?
- Czy istnieją podobne słowa w języku polskim i ukraińskim?
- Czy możecie dodać więcej kategorii i stron do Waszej kolorowanki?





Autor: Lauren Beukes | Tłumaczenie: Martin Fitch

Ale także!



Thabo wyobraża sobie, że ich plac zabaw to dżungla! Jego młodsza siostra Keitu mówi: - Tak! Ale także, jesteście lwami.

- Nie!!! - mówi poirytowany Thabo.

- Ale, czekaj, masz rację! Tak! To naprawdę świetny pomysł!

- Wiem! - odpowiada z radością Keitu.

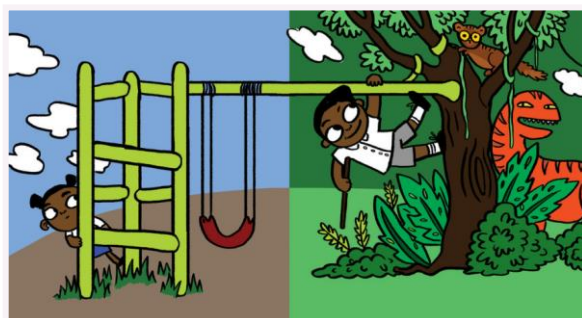
Thabo udaje, że jego łóżko to tratwa na morzu! Jego młodsza siostra Keitu mówi:

- Tak! Ale także! Tam są rekiny.

- Nie! - mówi Thabo.

Thabo udaje, że ich taksówka to statek kosmiczny! Jego młodsza siostra Keitu dodaje: - Tak! Ale także, uważaj na spadające gwiazdy!

- Nie - mówi rozzłoszczony odrobinę Thabo.

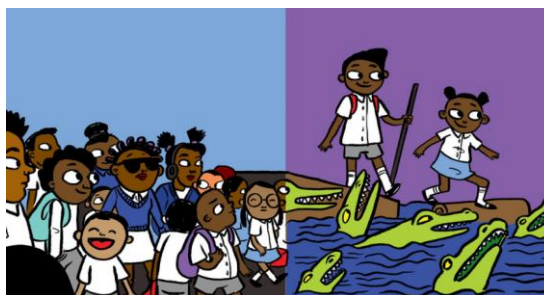




Thabo postanawia, że będzie odgrywać wesołego lwa!
Podekscytowana Keitu mu wtóruje!

Następnie Thabo wyobraża sobie, że inne dzieci to rzeka krokodyli!

Keitu mówi: - Tak! Ale także, możemy wskoczyć na tę drewnianą kłodę, żeby nas nie złapały.



- Tak, ale także! - mówi Thabo - możemy ślizgać się po tęczy!

Keitu mówi: - Tak! Ale także, uważaj na czające się na nas dinozaury!

Przed snem Thabo rozmawia z Keitu:

- Miałem najlepszy dzień wyobrażając sobie ten niesamowity świat razem z Tobą.

Keitu mówi: - Ale także - musimy jutro zagrać jeszcze raz!



- Kim są 2 postaci występujące w opowiadaniu?
- Czy Thabo zawsze zgadza się z pomysłami Keitu?
- Rozejrzyjcie się wokół siebie. Wyobraź sobie inny świat i zagrajcie razem! Spróbujcie też to narysować!

Jak bardzo podobał mi się ten tydzień?



Czego nowego się nauczyliśmy?

Z czego jestem najbardziej dumna / dumny?

Co mogę zrobić lepiej w następnym tygodniu?

Tydzień 2: Omówienie

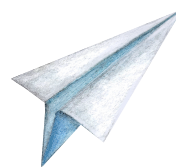
PROJEKT

Ile to kosztuje?

Otwieramy własny sklep!

Tego się nie
kupi!

Narysujcie rzeczy lub
osoby, za które
jesteście wdzięczni!



5

Do kasy!

Ile zostanie reszty?

Szybka kasa!

Zagrajcie w grę, aby
zostać ekspertem w
dziedzinie zakupów!

Polowanie na łupy

Wyszukiwanie
przedmiotów
codziennego użytku i
poznawanie przyimków!

1

3

4

2

Zabawki
Tomka

Przyjrzyjcie się, jak Tony
sprzedaje swoje zabawki.

POTRZEBNE MATERIAŁY

- papier
- przybory do pisania/rysowania

Projekt: Ile to kosztuje?



Czy umiecie wyjaśnić, jak działa kupno i sprzedaż?

1. Jakie różne rodzaje sklepów odwiedziliście? Wymieńcie je!

W tym projekcie założycie własny sklep!

2. Porozmawiajcie z 5-6 osobami z grupy o tym, co regularnie kupują. Narysujcie przedmioty, o których Wam opowiedzą. Przy każdym rysunku zaznaczcie każdą osobę, która kupuje te przedmioty. Które przedmioty są najpopularniejsze?

Produkt	Liczba kupujących	Produkt	Liczba kupujących
	I		

3. Narysujcie lub wymieńcie 10-15 przedmiotów, które chcielibyście sprzedawać w Waszym sklepie. Wybierzcie takie, które Waszym zdaniem będą najlepiej sprzedającymi się przedmiotami.

Przykład:

ubrania



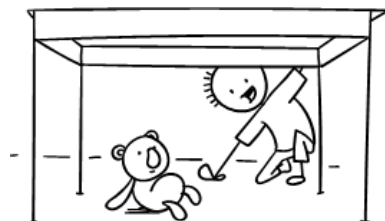


Polowanie na łupy

2 lub więcej graczy

1. Pierwszy gracz opowie na głos o zastosowaniu jakiegoś przedmiotu, który jest w zasięgu wzroku. Przykład:

Coś, czym piszę
Coś, czym się bawię
Coś, na czym słucham muzyki



2. Drugi gracz, lub inni gracze muszą odgadnąć jaki to przedmiot i przynieść go do pierwszej osoby.
3. Gracz, który przyniesie go jako pierwszy, zdobywa punkt.
4. Kto zdobędzie największą liczbę punktów, wygrywa grę!



Wypełnij luki:

Pomóż Tosi znaleźć przedmioty w jej sypialni używając tych słów. Zapytaj osoby z pary, jakie brzmią te słowa w ich języku.



Kot jest _____ komputerem.
Poduszka leży _____ łóżku.
Pies leży _____ łóżkiem.
Książki są _____ kartonie.
Kartony stoją _____ łóżkiem.
Biurko stoi _____ łóżka.

W, NA, POD, PRZED, ZA, OBOK

Projekt: Ile to kosztuje?

1. Zbierzcie lub wykonajcie różne przedmioty, które chcecie sprzedawać w Waszym sklepie.
2. Określcie cenę każdego przedmiotu (od 1 do 20).
Aby dowiedzieć się, które przedmioty kosztują więcej, możecie poznać ich rzeczywistą cenę, pytając dorosłego, czytając rachunki, itp.
3. Zróbcie cennik dla Waszego sklepu z listą przedmiotów i ich ceną.

Cennik

Mleko	4 zł
Jabłka	2 zł za jabłko
T-shirt	16 zł
Spodnie	20 zł

Przykład

- Możecie też narysować te przedmioty!
- Dlaczego niektóre produkty są droższe od innych?

4. Teraz zróbcie metki cenowe dla każdego przedmiotu, jak pokazano poniżej i przywiążcie je do przedmiotu lub umieśćcie metkę obok niego.





Zabawki Tomka

Tomek sprzedaje niektóre ze swoich starych zabawek w tych cenach:



15 zł



10 zł



5 zł



8 zł

1. Która zabawka jest najtańsza? _____
2. Która zabawka jest najdroższa? _____
3. Ile kosztują razem: piłka nożna i miś? _____
4. Ile razem kosztują: zabawkowy samochód i autobus?

5. Jakie dwie zabawki można było kupić za dokładnie 25 zł?
_____ i _____
6. Roma i Antek mają następujące monety. Zaznaczcie (✓) najdroższe zabawki, które mogą kupić.



Roma

Piłka nożna	
Samochód	
Miś	
Autobus	



Antek

Piłka nożna	
Samochód	
Miś	
Autobus	

7. Ile pieniędzy zostanie każdemu z nich po zakupie zabawki?

Projekt: Ile to kosztuje?

1. Wymyślcie nazwę Waszego sklepu _____
2. Zaprojektujcie również logotyp sklepu!



Logo to mały znak, który pomoże ludziom zidentyfikować Wasze produkty.

3. Stwórzcie dla Waszego sklepu papierowe pieniądze, za które ludzie będą mogli kupować rzeczy.

- Zróbcie 20 banknotów o wartości 1 zł i 20 banknotów o wartości 2 zł.
- Możecie użyć innego koloru lub kształtu dla każdego z nich.
- Możesz również dodać rysunek do Waszej waluty.



Obejrzyjcie **ISTNIEJĄCE BANKNOTY**. Zazwyczaj znajdują się na nich jakieś ważne punkty orientacyjne lub postaci historyczne. Dodajcie obrazek Waszego bohatera lub ulubionego punktu orientacyjnego do jednego z papierowych pieniędzy.



- Jak nazywa się waluta w Waszym kraju?
- Jakie są różnice między wyglądem prawdziwych pieniędzy, a Waszych papierowych?
- Ile w sumie macie pieniędzy?



Szybka kasa!

3 lub więcej graczy

Główna zasada

Każdy z graczy powinien mieć równą ilość papierowych pieniędzy.

1. Każdy z graczy wywołuje "cenę" dowolnego przedmiotu w swoim sklepie - ten gracz jest sklepikarzem w danej rundzie.
2. Pozostali, klienci, muszą zapłacić za przedmiot i powiedzieć "sklepikarzowi", ile reszty powinni otrzymać z powrotem. (Może to być również 0 zł!)
3. Najszybszy klient, który zrobi to dokładnie, zatrzymuje pieniądze. Pozostali muszą zapłacić sklepikarzowi.



To kosztuje
15 zł.

Proszę, to 16 zł. Poproszę o 1
zł reszty.



Klient z największą sumą pieniędzy na koniec rundy 5. wygrywa!

Projekt: Ile to kosztuje?

1. Z jakimi rodzajami plakatów się zetknęliście? (filmowe, reklamowe itp.)
Jaki jest cel plakatów?

Zaprojektujcie atrakcyjny plakat dla Waszego sklepu (przykład poniżej). Powinien on zawierać następujące dane:



Sklep Sary

Zróbcie zakupy już dziś!
Jeden sklep dla wszystkich potrzeb!



Otwarty
24h/7 dni



Klimatyzowany

Najlepsze
marki

ul. Ryńska 13/7
Dostawa do domu: 5564736211

Nazwa sklepu
i logo

Hasło /
slogan

Cechy
charakte-
rystyczne

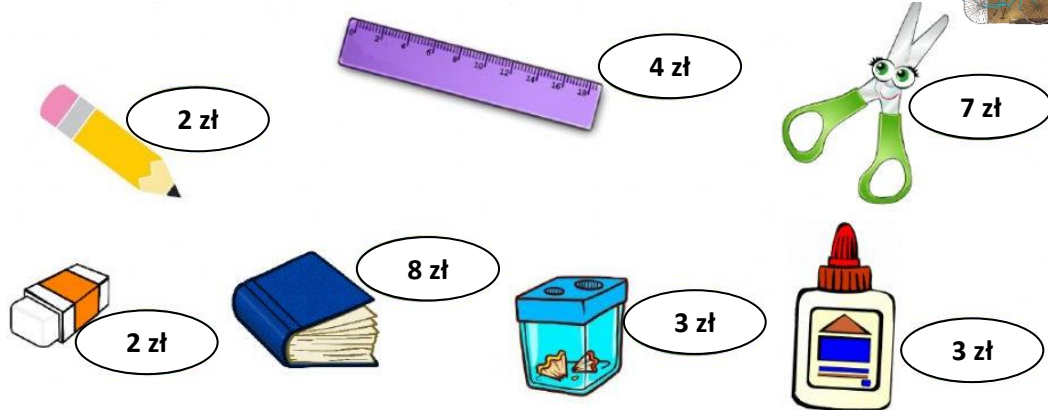
Rysunek

Adres
i kontakt



Do kasy!

Spójrzcie na poniższy cennik:

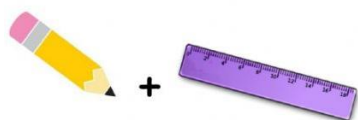


Klienci płacą za poszczególne artykuły kwoty podane poniżej.

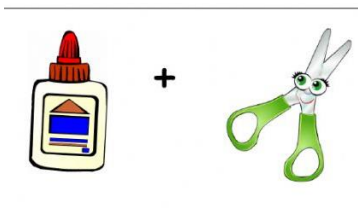
ILE RESZTY POWINIEN ZWRÓCIĆ SKLEPIKARZ?

KUPIONE
PRZEDMIOTY

ZAPŁACONE

RESZTA DO
WYDANIA

10 Zł



15 Zł



5 Zł



12 Zł

Projekt: Ile to kosztuje?



Przygotujcie sklep

Ułóżcie schludnie wszystkie przedmioty z ich cenami.

1. Wywieście cennik gdzieś, gdzie każdy może go zobaczyć.
2. Oznaczcie miejsce, w którym ludzie będą mogli zapłacić za kupowane przedmioty (kasa).
3. Trzymajcie przy kasie czyste kartki i ołówek do wystawienia rachunków.



Wielkie otwarcie!

Na zmianę z osobą z pary i innymi osobami kupujcie i sprzedawajcie przedmioty.

1. Rozdajcie im Wasze papierowe pieniądze. Zatrzymajcie też trochę dla siebie, aby móc wydawać resztę. Próbujcie obliczać resztę, którą trzeba wydać klientom, jeśli zapłacą więcej.
2. Kiedy ludzie kupują coś od Was, zróbcie prosty "rachunek", jak pokazano na rysunku:

Rachunek

Mleko	- 5 zł
<u>zapłacono</u>	<u>- 8 zł</u>
reszta	- 3 zł

Napiszcie lub narysujcie, co kupił klient. Spróbujcie zapisać, ile klienci zapłacili i ile reszty wydaliście.



- Ile pieniędzy zarobiliście w Waszym sklepie?
- Który przedmiot sprzedał się najlepiej?
- Który przedmiot sprzedał się najmniej?
- Jak myślicie, dlaczego tak było?





Tego się nie kupi!

Zastanówcie się!

Poświęćcie chwilę na narysowanie 6 osób lub rzeczy, za które jesteście wdzięczni. Są one o wiele cenniejsze, niż pieniądze!

1.

2.



3.

4.



5.

6.



Jak bardzo podobał mi się ten tydzień?



Czego nowego się nauczyliśmy?

Z czego jestem najbardziej dumna / dumny?

Co mogę zrobić lepiej w następnym tygodniu?

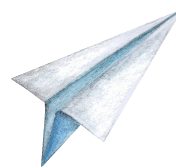
Tydzień 3: Omówienie

PROJEKT

Autor - to brzmi dumnie!

W ciągu tego tygodnia
stwórzcie własną Księgę
Opowieści!

Opowieści dziwnej treści



Uruchomcie pokłady
kreatywności i
stwórzcie historie na
poczekaniu.

5

Pozytywny kwiatek

Płatki pełne motywacji
i dobrej energii

Różne nastroje

Pomyślcie o emocjach
i uczuciach bohaterów
opowieści przez pryzmat
własnych doświadczeń!

4

3

Mapa opowieści

Zapisanie historii przez
obrazki!

1

2

Czas na opowieść!

Poznajcie pewną chciwą
myszkę!

POTRZEBNE MATERIAŁY

- przybory do pisania/rysowania
 - torba/worek
 - papier



Projekt: Autor - to brzmi dumnie!



Co czyni opowieść ciekawą?

1. Nauczyciel przeczyta Wam jakąś opowieść.
2. Zidentyfikujcie i opowiedzcie o następujących szczegółach opowiadania:

AUTOR

Pisze opowiadanie

TYTUŁ

Nazwa książki

BOHATEROWIE

Ludzie lub zwierzęta
w opowieści

CZAS I MIEJSCE



Gdzie i kiedy
odbrywa się akcja

Każda opowieść ma:

Początek

Od czego się zaczyna?

Rozwinięcie

Co się dzieje dalej?

Zakończenie

Jak się kończy?



- Podobała Wam się ta historia? Dlaczego tak lub nie?
- Czy była interesująca?
- Jaka była najlepsza część tej historii?
- Opowiedzcie ponownie tę historię, ale z innym zakończeniem.



Mapa opowieści

Mapa opowieści pokazuje, o czym jest dana historia.

Narysujcie poniżej Mapę opowieści dla historii, którą usłyszeliście.

Tytuł: _____

Autor: _____

Bohaterowie

Czas i miejsce akcji

POCZĄTEK

ROZWINIĘCIE

ZAKOŃCZENIE

Projekt: Autor - to brzmi dumnie!

1. Wybierzcie temat Waszej opowieści.

Ulubione
zwierzęta

Najlepsi
przyjaciele

Magiczne
stwory

Członkowie
rodziny

2. Stwórzcie własną historię! Kiedy rozmyślacie o Waszej historii, narysujcie:

Bohatero-
wie

Czas
i miejsce

Jakie
trudności
spotykają
bohaterów?

Jak
rozwiązują
problemy?

3. Opowiedzcie
komuś Waszą
historię:

Użyjcie tych zwrotów!

Na początku

Potem

W końcu



- Czy słuchaczom podobała się Wasza historia?
- Czy pojawiły się pomysły na zmianę historii?

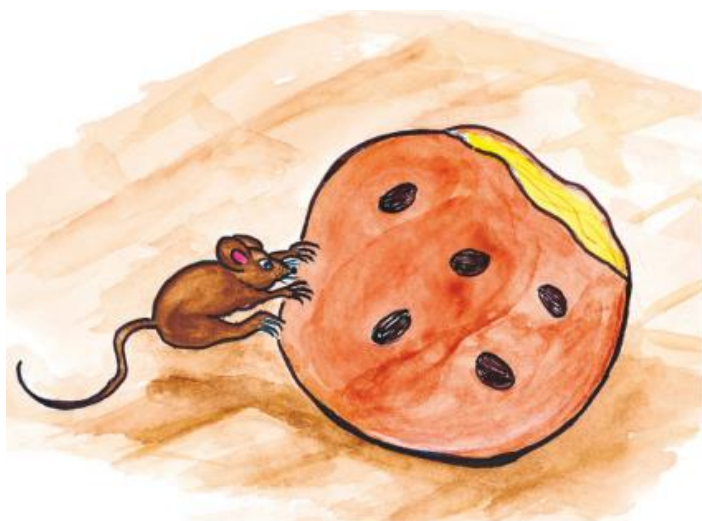


Chciwa myszka

Autor: Herminder Ohri

Pewnego dnia myszka o imieniu Manny, znalazła bardzo dużą bułkę.

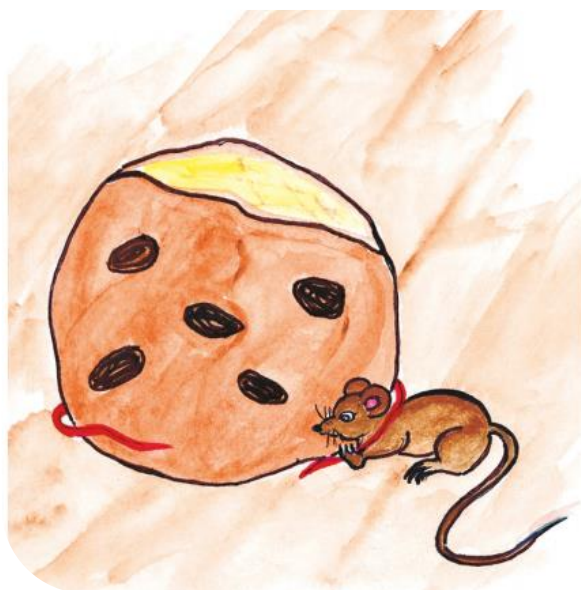
- Wezmę tę bułkę do swojego domu - powiedział. Jego brat Edek był bardzo głodny.



Manny biegał wokół bułki jak nakręcony i popychał ją raz z lewej, potem z prawej strony, ale wielka bułka nie ruszyła się ani o milimetr.

- Hmm... Zawiążę sznurek wokół bułki i wciągnę ją do swojego domku. - rzekł uradowany swoim pomysłem.

Manny pobiegł do domu, znalazł sznurek i wrócił, ale sznurek okazał się za krótki.



Usiadł więc zasmucony i zjadł kawałek bułki. Była pyszna. Zjadł więc jeszcze odrobinę, a potem jeszcze więcej. Bułka powoli stawała się coraz mniejsza.



- Mniam! Zjem ją całą! - wypiszczął z radości. Po chwili całkiem zniknęła i Manny wiedział, że czas wracać do domu. Dokulał się do domu, ale nie mógł przecisnąć się przez drzwi. Postanowił więc usiąść przed drzwiami trzymając się za bolący i pełen brzusek

"Nie powinienem był jeść tyle bułki. Mogłem się nią podzielić z kimś głodnym. Teraz żałuję, że byłem taki pazerny i chciwy".

Stwórzcie mapę opowieści tej historii.



- A jakie byłoby Wasze zakończenie?

Projekt: Autor - to brzmi dumnie!

1. Narysujcie **MAPEŃ OPOWIEŚCI** dla Waszej własnej historii.
2. Zaczynajcie tworzyć strony Waszej książki z historią!

Na kartce narysujcie bohaterów Waszej opowieści i napiszcie ich imiona

Bohaterowie



Miejsce akcji



Na innej stronie narysujcie scenerię Waszej opowieści i napiszcie nazwę tego miejsca.



Różne nastroje

Jak czują się bohaterowie, gdy stają przed problemem w Waszej historii?
Dlaczego tak się czują?

Barometr nastroju



1. Pomyślcie o chwili, kiedy czuliście się tak samo. Co się wtedy stało? Dlaczego tak się czuliście?

2. Co może Was uszczęśliwić, gdy czujecie się smutni?

WYZWANIE DNIA



- Pomyślcie o kimś, kogo kochacie i na kim Wam zależy.
- Narysujcie coś dla nich i podarujcie im to!

Projekt: Autor - to brzmi dumnie!

Co będzie początkiem Waszej historii?

POCZĄTEK

- Jak wyglądają bohaterowie?
- Jak wygląda miejsce akcji? Jaki jest czas?
- Jak wygląda normalne życie bohaterów?

Co się dzieje w środku Waszej opowieści?

- Z jakim problemem boryka się bohater?
- Co bohaterowie zrobią teraz?

ROZWINIĘCIE

Na różnych stronach narysujcie początek i rozwinięcie Waszej historii.

POCZĄTEK

ROZWINIĘCIE

Spróbujcie napisać proste zdanie pod obrazkami.

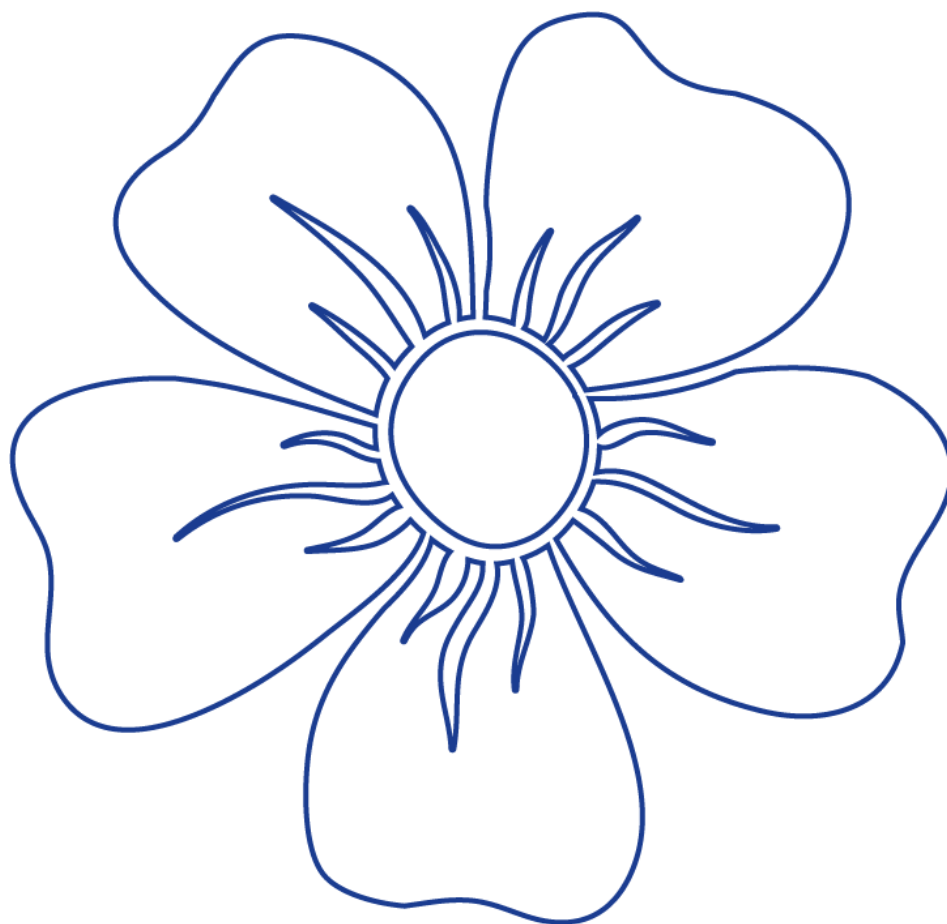


Pozytywny kwiatek

Akcja - motywacja!

Czasami podczas nauki możemy natrafić na wyzwania. Jak w takich przypadkach utrzymać motywację?

Narysujcie na płatkach poniższego kwiatu, coś co Was zmotywuje do działania! Pokażcie kwiat osobie z pary i poproście o narysowanie na jednym z płatków czegoś, co będzie dla Was motywujące.

Moje pozytywne płatki

Projekt: Autor - to brzmi dumnie!

Na czystej kartce narysujcie zakończenie Waszej historii. Oto kilka pomysłów:

KONIEC

- Jak został rozwiązany problem w opowiadaniu?
- Czy sceneria jest taka sama, czy się zmieniła?
- Co robią bohaterowie na końcu?



Stwórz okładkę

Wykonajcie stronę tytułową Waszej książki z opowiadaniem jak na przykładzie poniżej:



Zwiążcie lub zszyjcie wszystkie strony razem, aby stworzyć książkę.

Napiszcie numery stron na dole każdej strony.



- Pokażcie Waszą książkę rodzinie i przyjaciołom.
- Co im się najbardziej spodobało?
- Wprowadźcie zmiany do Waszej historii, aby była lepsza.





Opowieści dziwnej treści

Trzech lub więcej graczy

1. Trzech lub więcej graczy powinno włożyć od 5 do 6 przedmiotów do worka bez mówienia, co włożyli.
2. Każda osoba losuje dowolny przedmiot z worka.
3. Teraz czas opowiedzieć historię o tym przedmiocie pozostałym graczom. I tak na zmianę!



Na początku była sobie łyżka zwana Łyżoler. Była bardzo szczęśliwa, ponieważ jej właściciel - Sam, jadł nią tylko lody. Łyżoler jadł więc zawsze tylko pyszne i zimne smakołyki.

Pewnego dnia Sam dowiedział się w szkole o zdrowym odżywianiu i postanowił zjeść ulubioną łyżką pyszne zielone warzywa. Łyżoler powiedział Samowi - Nie lubię tego smaku! Proszę, nie jedz tego! - Mocno się tego dnia posprzeczali.

W końcu Sam powiedział Łyżce, że warzywa czynią go silnym. Łyżoler bardzo kochał Sama i postanowił się więcej nie gniewać i pomóc mu w utrzymaniu dobrej formy.



- Co podobało Wam się w każdej historii i dlaczego?

Jak bardzo podobał mi się ten tydzień?



Czego nowego się nauczyliśmy?

Z czego jestem najbardziej dumna / dumny?

Co mogę zrobić lepiej w następnym tygodniu?

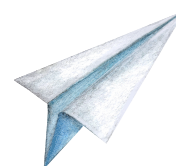
Tydzień 4: Omówienie

PROJEKT

Umiejętności
kluczowe

**Czas
na opowieść!**

Pogoda nie musi być
tylko za oknem!



5

Zamrożona scenka

Jak radzić sobie w trudnych
sytuacjach w życiu?

4

Piękno wewnętrzne

Przyjrzyjcie się temu, co czyni
Was i ludzi wokół - pięknymi.

3

Słuchanie i obserwowanie

Uszy, oczy i serca szeroko
otwarte!

2

Przywódca i osoba zależna

Zaobserwuj siebie w roli
przywódcy i osoby zależnej.

1

POTRZEBNE MATERIAŁY

- papier
- kawałek taśmy
- przybory do pisania/rysowania



Projekt: Umiejętności kluczowe

Jakich umiejętności życiowych potrzebujecie, aby w pełni cieszyć się życiem?

Spróbuj się nie zaśmiać

2 lub więcej par

1. Zaznaczcie linię startu i mety za pomocą taśmy lub jakiegoś przedmiotu.
2. Stańcie naprzeciwko siebie i ścigajcie się do linii mety.
3. Na zmianę róbcie śmieszne miny podczas chodzenia, tak, by druga osoba je odgrywała. Jeśli któreś z Was się zaśmieje, wracacie do punktu wyjścia.

Co sprawia Ci przyjemność?

Co w przyrodzie jest najszcześniejsze?
Dlaczego tak uważacie?

1. Przez 2 do 3 minut porozmawiajcie na zmianę o tym, co przynosi Wam radość.
2. Słuchajcie uważnie, uszami, oczami i sercem.
3. Narysujcie, jak się czuliście, słuchając się nawzajem.



- Jak czuliście się słuchając? A jak to było mówiąc?
- Co się dzieje, gdy dzielicie się tym, co przynosi Wam radość?
- Jak słuchanie pomaga nam w realnym życiu?



Projekt: Umiejętności kluczowe

Lustreczko, lustreczko...

Stańcie naprzeciwko siebie, twarzą w twarz.

1. Pierwsza osoba będzie wykonywała czynności, które normalnie wykonałaby patrząc w lustro. Zadaniem drugiej jest odgrywanie roli ich lustra - kopiowanie ruchów.
2. Zamieńcie się rolami.

Jak podobało Wam się kierowanie drugą osobą?



Pudełeczko szczęścia

Co jest w tym pudełku, co poprawi Wam humor?

Narysujcie to
i porozmawiajcie
z innymi.



- Czy łatwo, czy trudno było mówić o tym, co narysowaliście?
- Czy dowiedzieliście się czegoś o sobie?

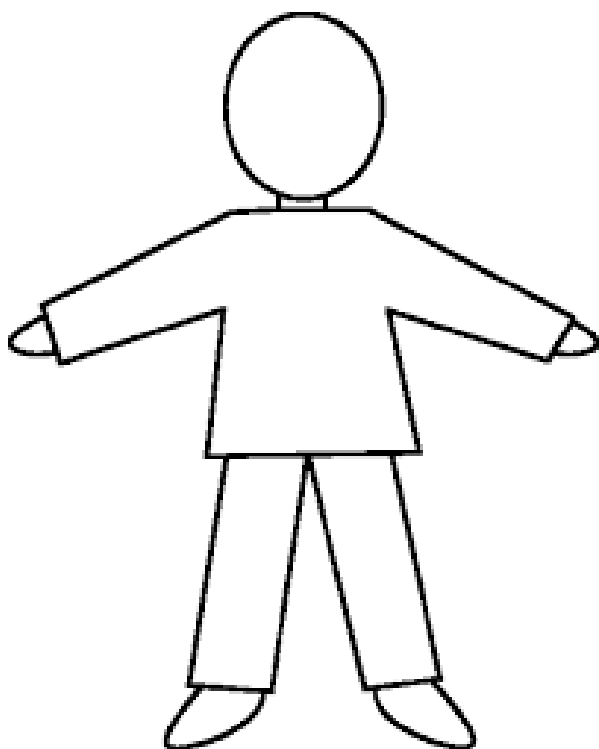


Projekt: Umiejętności kluczowe

Piękno wewnętrzne

Dobierzcie się w pary do tej czynności.

1. Narysujcie kontur ciała, jak pokazano poniżej.
2. Wypełnijcie go mocnymi stronami, zainteresowaniami i talentami osoby z pary.



Każdy ma ukryte wewnętrzne piękno. Pomyślcie o szczególnym sposobie rysowania każdej części.

Wymieńcie się rysunkami.



- Jakie to było uczucie rysować "wewnętrzne piękno" osoby z pary i dzielić się Waszymi rysunkami?
- Czego dowiedzieliście się więcej o sobie i drugiej osobie dzięki temu ćwiczeniu?



Projekt: Umiejętności kluczowe

Stop-klatka

4 lub więcej osób

Będziemy robić scenki, w których pokażemy szkodliwe skutki znęcania się lub dokuczania komuś.

1. Wybierzcie w grupie reżysera.
2. Dwóch aktorów odgrywa scenkę, w której jeden dokucza drugiemu w krzywdzący sposób.
3. Reżyser klaszcze w różnych momentach scenki. Przy każdym klaśnięciu aktorzy zastygają w swoich pozycjach. Kolejna osoba może wejść i zająć miejsce któregoś z aktorów, aby kontynuować scenkę, żeby pokazać, dlaczego znęcanie się NIE jest akceptowalną formą zachowania.



- Co zaobserwowaliście w tych scenkach? Czy były one realistyczne?
- Co uważacie o rozwiązaniach?
- Czy użylibyście tych rozwiązań w prawdziwym życiu? Dlaczego tak lub nie?
- Gdzie mogłoby to być dla Was trudne?

Spróbujcie zrobić stop-klatki dla innych scenariuszy, których tematy są ważne dla Was, aby zmierzyć się z nimi również w prawdziwym życiu!



Pogoda ducha!

Autor: Jen Thorpe

Łatwo jest mówić o pogodzie na zewnątrz, nawet jeśli ciągle się zmienia.

Jednak trudno jest mówić o mojej wewnętrznej pogodzie. Czasami mam wrażenie, że ludzie tego nie rozumieją.

Czy Wy też się tak czujecie?



W niektóre dni mój umysł jest pełen słońca i pięknej, kolorowej tęczy. Czuję wtedy, że mogę wszystko.

W inne dni natomiast, jest pełno mgły i chmur. Trudno mi wtedy słuchać tego, co mówią ludzie lub zapamiętywać pewne rzeczy.



Czasami budzę się z uczuciem, że w mojej głowie jest tak wietrznie i całkiem dziko. Czuję się zmęczona i narzekam.

Czasami czuję się tak, jakby padał w środku mnie deszcz.

Zdarza się, że to tylko mżawka, która sprawia, że czuję się smutna, albo burza, która sprawia, że czuję się zła.



Czasami pogoda wewnątrz mnie całkiem różni się od tej na zewnątrz.

Bywa, że moja pogoda ducha nie pasuje do tego, jak chcę się czuć lub jak myślę, że powinnam się czuć.

Czy to dobrze? Tak, oczywiście, że tak! Najlepszą rzeczą, gdy czujemy, że nasza wewnętrzna pogoda jest dziwna, jest powiedzieć o tym komuś, kogo kochamy i porozmawiać z nim o tym.

Oni przecież też mają swoją wewnętrzną pogodę i napewno nas rozumieją.



- Narysujcie, jak wygląda pogoda w Waszym wnętrzu.
- Czy jest taka sama jak pogoda na zewnątrz?
- Z kim możecie porozmawiać o tym, jak się czujecie?

PRZYPISY

Materialy na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Strona 14-15: "Ale także!" (Polski), opowiadanie przetłumaczone przez Martina Fitcha (© Martin Fitch, 2022) napisane przez Lauren Beukes, z ilustracjami Anji Venter, opublikowanego oryginalnie przez Book Dash (© Book Dash, 2017) na licencji CC BY 4.0 na StoryWeaver.

Strona 33-34: "Chciwa myszka" (Polski), opowiadanie przetłumaczone przez Martina Fitcha (© Martin Fitch, 2022) napisane przez Herminder Ohri, z ilustracjami Herminder Ohri, dopasowane przez EAA, opublikowane przez Pratham Books (© Pratham Books, 2006) na licencji CC BY 4.0 na StoryWeaver.

Strona 43-46: 'Umiejętności życiowe' - zasoby do nauki opartej na projektach, zaprojektowane przez Dream A Dream, Indie dla EAA's Internet Free Education Bank (IFERB).

Strona 47-48: "Pogoda ducha!" (Polski), opowiadanie przetłumaczone przez Martina Fitcha (© Martin Fitch, 2022) napisane przez Jen Thorpe, z ilustracjami Lary Berge, opublikowane przez Book Dash (© Book Dash, 2017) na licencji CC BY 4.0 na StoryWeaver.

Jeśli podobały Ci się te materiały, poszukaj więcej na:
<https://resources.educationaboveall.org>
<https://edukacjamamoc.pl/>



*Dziękujemy
za wspólną przygodę!*



ZNAJDZIESZ NAS TUTAJ: FB: @INSTYTUTEP | INSTYTUTEP.PL

