



Finansowane przez Unię Europejską

PROJEKT „UCZ SIĘ I PODAJ DALEJ”

Scenariusze zajęć integrujących - do wykorzystania z wszystkimi uczniami , a nawet rodzicami ☺

Znamy się i lubimy więc się nie krzywdzimy ☺

Dobór zabaw uzależniony jest od możliwości grupy. Można je stosować w różnych grupach wiekowych i dowolnie miksować w zależności od możliwości czasowych, lokalowych oraz predyspozycji uczniów.

MIĘDZY NAMI UCZNIAKAMI ☺ - propozycja dla młodszych uczniów

Cele:

- stworzenie pozytywnego klimatu w grupie,
- wzajemne poznawanie się uczniów,
- zacieśnienie więzi między członkami grupy.

Metody pracy:

- słowne – rozmowa kierowana, instrukcja,
- elementy pedagogiki zabawy,
- gry i zabawy.

Formy pracy:

- praca z całą grupą

Środki dydaktyczne/pomoce: chusta animacyjna lub koc albo inna płachta materiału, kłębek wełny lub piłka, kartki papieru, przybory do pisania lub rysowania, arkusz szarego papieru, kręgiel lub butelka plastikowa.

Czas trwania: około 1 godziny – można zrealizować w 2 etapach

Miejsce: sala lekcyjna

Przebieg zajęć

1. Zabawa na powitanie

Uczestnicy stoją w kręgu, trzymając chustę animacyjną. Prowadzący wita uczniów, którzy na przykład mają na sobie coś czerwonego, lubią czekoladę, których imię rozpoczyna się na głoskę „m”. Przywitane osoby wchodzą pod chustę, pozostałe unoszą ją wysoko.

Zamiast chusty można użyć koca, lub innej większej płachty materiału.

2. Przedstawiam się

Uczestnicy siedzą w kręgu, podają sobie rolkę papieru toaletowego, z której każdy odrywa kawałek dowolnej długości. Zabawę rozpoczyna wskazana osoba, która mówi o sobie tak długo, dopóki nie zwinie swojego kawałka w rulon.

Inna wersja zabawy :

- z piłką – uczniowie podając piłkę koledze, mówią o sobie dowolną rzecz.
- z kłębkim włóczki – uczniowie podają koledze kłębek, trzymając koniec nitki i mówią o sobie jedno zdanie. Powstaje pajęczynka, którą trzeba rozplątać – kłębek wraca tą samą drogą, ale mówimy co zapamiętaliśmy o osobie, od której włóczka przybyła.

3. Kto tak jak ja ?

Przygotowujemy o jedno krzesło mniej, niż liczba dzieci w grupie. Uczestnicy siedzą w kręgu, jedna osoba stoi w środku i szuka wśród kolegów osoby, z którą ma coś wspólnego, np. Kto tak jak ja, ma starszego brata? Wskazane osoby wstają i zmieniają miejsce, nowym prowadzącym zostaje osoba, dla której zabrakło krzesła.

4. Zadanie dla reporterów

Każdy z uczestników otrzymuje tabelę z określonymi kategoriami, np. kolor oczu, rozmiar buta, ulubiona potrawa, zwierzątko domowe. Uczniowie chodzą po sali szukając osób, z którymi łączą je określone cechy i zapisują je w tabeli.

Można wykorzystać obrazki, zamiast tabel w przypadku dzieci nieczytających – rozdajemy po kilka obrazków i uczniowie rozdają je tym, którzy do nich pasują (kot, pies, niebieskie oczy itp.) . Można je też rozłożyć na podłodze, a uczniowie wybiorą sobie te które do nich pasują, a potem będą dobierać się grupami.

5. Wspólne dzieło

Na stole leży arkusz szarego papieru i flamastry. Prowadzący zaprasza uczniów do stworzenia obrazu pt. „Nasza klasa” – uczniowie kolejno podchodzą i rysują element, który ich zdaniem wpisuje się w zaproponowany temat.

6. Zakręcone pożegnanie

Uczestnicy siedzą w kręgu, pośrodku umieszczamy kręgiel. Wybrana osoba kręci kręgiel i mówi na pożegnanie miłe słowa koledze, którego wskazuje kręgiel.

Lub

7. Tunel szeptów

Uczniowie dobierają się parami i ustawiają para za parą. Następnie zwracają twarzami do siebie i oddalają na odległość ok. 1 - 1,5 m. Tworzą w ten sposób tunel. Teraz każde z dzieci kolejno przechodzi wolno przez środek, a stojący szepczą miłe słowa, np. jesteś miła, pienie czytasz, itp.

AKCJA INTEGRACJA☺ – propozycja dla klas 4-6

Cele:

- Integracja zespołu klasowego poprzez lepsze poznanie i zrozumienie się.
- Rozwijanie umiejętności współdziałania w grupie
- Budowanie więzi pomiędzy uczniami
- Wzmacnianie samooceny uczniów poprzez pozytywne wzmocnienie ze strony innych osób.
- Tworzenie poczucia bezpieczeństwa i zaufania w zespole
- Budowanie pozytywnej atmosfery w grupie
- Rozwijanie poczucia tożsamości

Metody pracy:

- słowne – rozmowa kierowana, instrukcja,
- elementy pedagogiki zabawy,
- burza mózgów,
- elementy arteterapii

Formy pracy:

- praca z całą grupą

Środki dydaktyczne/pomoce: kłębek wełny, płócienny woreczek, brystol, mazaki, koła hula hop lub

szarfy. Czas trwania: 2x45 minut.

Miejsce: sala lekcyjna.

Przebieg zajęć:

Zajęcie nr 1.

- Wspólne ustalenie zasad obowiązujących podczas zajęć – zawarcie kontraktu

Na początku lekcji nauczyciel proponuje zawarcie kontraktu, który będzie obowiązywał przez całe zajęcia. Dzieli dzieci na kilka grup np. po 3-4 osoby i każda grupa ma przygotować zasady, które są dla nich ważne, żeby się czuć w klasie bezpiecznie i dobrze. Następnie przedstawiciele grup przedstawiają swoje pomysły i wspólnie spisywane są na tablicy/plakacie. Po spisaniu zasad każdy uczeń podpisuje się na plakacie akceptując ww.

warunki.

Przykładowe zasady (pamiętamy o unikaniu słowa nie, tworzymy pozytywne wypowiedzi):

- Jedna osoba mówi reszta słucha.
- Mówimy "do osoby", a nie "o osobie"
- Jesteśmy dla siebie życzliwi, szanujemy się
- Zachowujemy się
- Jesteśmy
- Dbamy o porządek.

1. Sieć radosnych wydarzeń.

Dzielenie się miłymi, przyjemnymi wydarzeniami: uczniowie siedzą w kole, rozpoczynający zabawę trzyma początek nici i mówi: „jestem Ania i ... np. wczoraj spotkałam się z przyjaciółką”. Następnie cały kłębek rzuca do określonego dziecka. Każde kolejne dziecko łapie nić i rzuca kłębek dalej. Zabawa toczy się, aż wszystkie dzieci wypowiedzą swoje imię oraz podzielą się przyjemnymi zdarzeniami, a kłębek powróci do nauczyciela. Kłębek krążąc pomiędzy dziećmi tworzy na środku sieć – to symboliczna sieć sytuacji, które sprawiły dzieciom radość.

2. Rozgrzewka z woreczka – zabawa

Wszyscy uczniowie stoją w kółku. Jedno z dzieci losuje z woreczka obrazek przedstawiający ćwiczenie gimnastyczne i układa go na dywanie. Następnie wszyscy wspólnie wykonują przedstawione ćwiczenie, po czym kolejne dziecko losuje obrazek. Wówczas uczestnicy mają za zadanie wykonać nie tylko ostatnie wylosowane zadanie, ale ciąg ćwiczeń gimnastycznych

Z każdym wylosowanym obrazkiem ciąg gimnastyczny jest coraz dłuższy. – ilość ćwiczeń zależy od nas. Przykładowe obrazki w załączniku.

3. ZIP- ZAP- BOING- JUMP

Uczniowie ustawiają się w kręgu. Gra powinna przebiegać wokół lub w poprzek koła.

Istnieją trzy sposoby przekazania znaku następnej osobie.

Jednym z nich jest zip - dłonie z uniesionymi kciukami i palcami wskazującymi na następną osobę w kręgu., efekt dźwiękowy „zamka błyskawicznego”. „Zip” przekazuje grę tylko następnej osobie w kręgu. Osoba, która rozpoczyna „zip, może przekazać „zip” w lewo lub w prawo. Odtąd „suwaki” poruszają się tylko w tym kierunku. Każdy gracz powinien wyraźnie powiedzieć „zip” i wykonać właściwą akcję, wskazując na następną osobę.

Następnym sposobem przekazania zabawy jest „zap”- składając dłonie z uniesionymi kciukami i wskazującymi palcami, w taki sam sposób jak „zip”, jednak „zap” przekazuje zabawę komukolwiek innemu w kręgu , a nie następnej osobie w kolejce. Każdy gracz powinien wyraźnie powiedzieć „zap” i wykonać właściwą akcję, wskazując osobę po drugiej stronie koła, której przekazuje grę.

Innym sposobem na przekazanie zabawy jest „boing”- wykonując skok w gwiazdę i wydając efekt dźwiękowy „boing”, co oznacza że „boing” odbija „zip” lub „zap” z powrotem do tego, kto wypuścił znak i ya osoba musi zareagować oddając dowolny znak.

4. Skrzynia dobrych myśli.

Nauczyciel rozdaje uczniom kolorowe kartki, na których uczniowie mają napisać, co lubią w swojej klasie, w swoich kolegach. Następnie wrzucają je do wcześniej przygotowanego pudełka lub nakleją je na plakat z narysowaną otwartą skrzynią, a nauczyciel lub wyznaczone przez niego osoby czytają na głos.

Zajęcie nr 2

1. Rozpoczęcie – zabawa „Witam wszystkich” – uczniowie siedzą w kręgu – w siadzie skrzyżnym lub na krzesłach.

Nauczyciel mówi: „Witam wszystkich, którzy.... (przykłady: mają niebieskie oczy, są dziś radośni, jedli na śniadanie płatki, mają młodsze rodzeństwo itp.). Uczniowie, którzy zostali powitani wstają i zamieniają się miejscami.

Jeśli pada hasło „klasa np. 4a” wszyscy w dowolny sposób zamieniają się miejscami. 2.

Kółko – krzyżyk – celem jest ułożenie znaków drużyny w pionie lub poziomie

Zaczynamy od przygotowania miejsca zabawy.

Najpierw rysujemy bądź ustawiamy (np. z obręczy do hula hop) tarczę do gry w kółko i krzyżyk.

10 metrów dalej ustawiamy linię startu – za tą linią znajdować się będą wszyscy zawodnicy. Każdy zespół dodatkowo otrzymuje 3 znaczki. Mogą to być woreczki, klocki, pomalowane kamienie itp. Uczniów losowo dzielimy na 2 drużyny.

Na sygnał rozpoczęcia wybiegają pierwsi zawodnicy z każdego zespołu, mają ze sobą po jednym woreczku lub innym oznaczniku. Gdy dobiegną do kratki do gry ustawiają w wybranym miejscu swój symbol i wracają. Po dotknięciu ręki kolejnego zawodnika – ten rusza i ustawia kolejny element. Następnie robi to trzecia osoba. Każda kolejna biegnie już bez „pionka”. Następne osoby mogą przemieścić jeden symbol na polu gry i wtedy wracają. W grze więc liczy się szybkość i pomysł, ponieważ może zdarzyć się sytuacja, w której jeden zespół zdąży ustawić np. dwa swoje znaczki. Możemy ustalić, że gramy np. do 5 zwycięstw lub przez określony czas.

3. Wylosuj

Każdy z uczestników po kolei rzuca kostką i odpowiada na pytanie – liczba oczek wskazuje kategorię a uczeń wybiera nr pytania. Gramy do momentu, aż wszystkie uczniowie dokonają rzutu kostką. Można czynność powtórzyć.

4. Bingo

Nauczyciel rozdaje uczniom kartki do zabawy w bingo (załącznik). Zadaniem uczniów jest odszukanie wśród rówieśników tych, do których dane stwierdzenia pasują i poproszenie ich o podpisanie się pod daną informacją. Zabawę można ograniczyć czasowo, np. wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej podpisów w czasie 5 minut.

Cele:

- Integracja zespołu klasowego poprzez lepsze poznanie i zrozumienie się.
- Rozwijanie umiejętności współdziałania w grupie
- Budowanie więzi pomiędzy uczniami
- Wzmacnianie samooceny uczniów poprzez pozytywne wzmocnienie ze strony innych osób.
- Tworzenie poczucia bezpieczeństwa i zaufania w zespole
- Budowanie pozytywnej atmosfery w
- Rozwijanie poczucia tożsamości

Metody pracy:

- słowne – rozmowa kierowana, instrukcja,
- elementy pedagogiki zabawy,
- burza mózgów,

Formy pracy:

- praca z całą grupą

Środki dydaktyczne/pomoce: kartki i przybory do pisanie, miotła lub kij.

Czas trwania: 2 x 45 minut.

Miejsce: sala lekcyjna.

Przebieg zajęć:

Jak w poprzednim scenariuszu można zacząć od kontraktu. Ze starszymi uczniami kontrakt może być słowny – dżentelmeński. Potem przechodzimy do zabaw:

1. Przywitanie w klimacie ☺

Uczestnicy w parach mają za zadanie przywitać się z drugą osobą. Jednak to przywitanie musi odzwierciedlać wybrana przez prowadzącego emocję lub sytuację np. spotykacie się po latach lub kierujecie się emocją smutek lub udajecie postacie z bajek. Zmiana par i pomysłu na powitanie kilkakrotnie.

2. Dwie prawdy, jeden fałsz.

Każdy uczestnik zabawy integracyjnej pisze na karteczce trzy zdania na swój temat – dwa prawdziwe i jedno nieprawdziwe. Następnie karteczki są kolejno losowane a grupa zgaduje kogo dotyczą informacje na nich zapisane (oraz które zdania są prawdą a które nie). Można napisać np. „1. *Lubię sploty kajakowe.* 2. *Od pięciu lat jeżdżę konno.* 3. *Jeszcze nigdy nie jadłem naleśników.*”

3. Dopasuj zdanie - zabawa drużynowa

Jedna z drużyn zapisuje na kartce wybraną liczbę pytań zaczynających się od słowa „dlaczego”. Druga grupa przygotowuje dokładnie tyle samo odpowiedzi zaczynając zdanie od „bo...”. Gdy drużyny są gotowe pierwsza czyta dowolne zdanie, a druga drużyna musi dopasować najlepiej pasującą odpowiedź.

DLA ODMIANY COŚ W RUCHU

4. Od A do Z

Grupa stoi w kole i ustawia się według jakiejś zasady np.:

- alfabetycznie ? imiona
- alfabetycznie nazwiska
- czasem dotarcia do szkoły ? od najkrótszego do najdłuższego
- miesiącem urodzenia

5. Refleks

Uczestnicy siedzą w kole. W środku z długą miotłą (lub kijem) stoi osoba, która rozpoczyna grę. Jej zadaniem jest krzyknąć imię kolegi lub koleżanki i upuścić miotłę (kij), którą wywołana osoba powinna zdążyć złapać zanim upadnie na podłogę.

Zajęcie nr 2

1. Meduza

Uczestnicy siadają w kole. Dobrze by w grze uczestniczyła nieparzysta ilość osób. Na sygnał wszyscy uczestnicy muszą wyraźnie spojrzeć na dowolnego innego gracza. Jeżeli Wasze spojrzenia się spotkają, obie osoby odpadają. Jeżeli zawodnik spojrzał na kogoś kto akurat na niego nie spojrzał, gra dalej.

2. Dziesięć palców albo Nigdy nie ..

Grupa siedzi w kole. Uczestnicy wyciągają przed siebie ręce. Począwszy od chętnego, który wymienia rzecz, której nigdy nie robił, zaczynając od słów: "Nigdy w życiu nie/Jeszcze nigdy nie..." Jeśli któryś uczeń w grupie daną rzecz ma już za sobą, musi "schować" jeden palec. Gra trwa do momentu, aż ktoś będzie miał schowane wszystkie palce. **Przykłady to:**

- nigdy w życiu nie byłem na lotnisku, nigdy w życiu nie miałem psa, nigdy w życiu nie występowałam na scenie, jeszcze nigdy nie dostałam różowej bluzki itp.

3. Wesole karteczki

Podziel uczniów na trzy grupy. Każda grupa ma zapisać na kartkach słowa w konkretnym jednym temacie: 1. nazwy zawodów, 2. miejsc oraz 3. czynności.. Umawiacie się na ilość ., np. 5. Następnie potasowane kartki układane są w 3 stosach. Drużyna losuje po jednej kartce z każdego stosu. Tworzy wylosowane słowa w zdanie np. „Piłkarz tańczy w lesie” Ekipa ma chwilę na przygotowanie przedstawienia pokazującego dane zdanie bez użycia słów. Pozostałe drużyny próbują odgadnąć jakie całe zdanie jest pokazywane.

DLA ODMIANY COŚ W RUCHU

4. Przeciwieństwa

Wybieramy jedną osobę jako prowadzącą. Celem gry jest robienie przeciwieństwa polecenia jakie wydaje lub pokazuje osoba prowadząca np. kiedy prowadzący mówi „idź” uczestnicy muszą stać w miejscu itd.. Osoba, która nie zrobi na odwrót odpada (według interpretacji prowadzącego). Ostatni gracz wygrywa. Osoba prowadząca może mówić hasła lub je pokazywać.

Na zakończenie coś na wyciszenie ☺

5. Bezludna wyspa

Uczniowie siadają do koła i podają zgodnie z umową 1, lub, 2,3 rzeczy, które zabraliby na bezludną wyspę. Trudność polega na tym, iż jej nazwa musi rozpoczynać się na pierwszą literę imienia sąsiada z lewej lub prawej strony, co ustalamy.