

*nowa  
era*



*Twoje mocne strony*



*Twoje mocne strony*

# **EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA BEZ SPINY – POMYSŁY NA DOBRY KONIEC I JESZCZE LEPSZY POCZĄTEK ROKU”**

AGNIESZKA KACPROWICZ

## O czym dzisiaj porozmawiamy?

- nowa podstawa programowa
- praca z programem
- koniec i początek roku- kilka propozycji
- Escape room- wakacyjny pomysł
- szybkie pomysły na zajęcia z dziećmi

---

## Co zmienia nowa podstawa programowa?

### Od podawania wiedzy do dochodzenia do wiedzy

#### Dziś ważniejszy jest:

- proces uczenia się,
  - samodzielne myślenie,
  - zadawanie pytań,
  - szukanie rozwiązań,
  - doświadczenie i działanie dziecka
-

---

## Co jest ważne w nowej podstawie programowej?

Dzieci z klas 1–3 nie zapamiętują kart pracy. Zapamiętują emocje, relacje i momenty, w których mogły działać.”

- mniej presji
  - więcej sprawczości
  - więcej doświadczeń
  - więcej prawdziwego dzieciństwa w szkole
-

## Od podawania wiedzy do dochodzenia do wiedzy

### Mniej:

- gotowych odpowiedzi,
- mechanicznego wykonywania poleceń,
- nauki „pod test”.

### Więcej:

- eksperymentowania,
- obserwacji,
- rozmowy,
- współpracy,
- wyciągania wniosków,
- uczenia się przez działanie.

### Dziecko nie ma tylko wiedzieć, ma rozumieć:

- skąd coś się bierze,
- jak do tego dojść,
- jak wykorzystać wiedzę w praktyce.

## Kilka słów o programie „Podróż z klasą”

### Na czym oparłam program?

- integracji edukacji
- aktywności dziecka
- relacjach i emocjach
- praktycznym działaniu
- prostych rozwiązaniach dla nauczyciela

### Ważne było dla mnie:

- mniej sztuczności
- więcej naturalnego uczenia się
- więcej doświadczeń
- więcej samodzielności dzieci





*Twoje mocne strony*

# POMYSŁY NA KONIEC ROKU

## Słoik sukcesów

### Dzieci zapisują lub rysują:

- z czego są dumne
- czego się nauczyły
- co było dla nich ważne

### Potem:

- wrzucają karteczki do słoika
- losują
- rozmawiają
- wspólnie podsumowują rok

### Efekty:

- wzmacnianie poczucia sprawczości
- budowanie pewności siebie
- dobra atmosfera



---

## Mapa wspomnień klasy

### Potrzebne:

- brystol
- zdjęcia
- flamastry
- karteczki

### Dzieci tworzą wspólną mapę:

- wydarzeń
- wycieczek
- śmiesznych momentów
- sukcesów klasy

### Efekt końcowy:

Piękna pamiątka i gotowa dekoracja korytarza.

---

# Escaperoom na powietrzu. Misja OSTATNI DZWONEK

## FABUŁA

W nocy przed zakończeniem roku ktoś ukradł...

 ZŁOTY SZKOLNY DZWONEK

Bez niego nie można oficjalnie rozpocząć wakacji.

Dyrekcja otrzymała tajemniczy list:

„Dzwonek odzyskają tylko ci, którzy rozwiążą wszystkie szkolne próby wiedzy i współpracy.”

Dzieci dostają mapę szkoły/boiska i ruszają po kolejne stacje.

Na końcu odnajdują skrzynię z dzwonkiem i nagrodami

## ORGANIZACJA

- dzieci pracują w grupach 4–6 osobowych
- każda grupa:
  - mapę,
  - kartę punktów,
  - ołówek,
  - kopertę startową

Czas: ok. 60–90 minut.

## Język polski – „Rozsypane wakacje”

 Przy drzewie lub ławce

Dzieci dostają rozsypane sylaby i układają hasła:

- WA-KA-CJE
- LO-DY
- PLA-ŻA
- PRZY-JA-CIEL

Po ułożeniu odczytują ukryte litery z wybranych wyrazów.

 Hasło daje numer kolejnej stacji.

## Matematyka – „Kod sejfów”

 Boisko

Na pachołkach lub kartkach działania:

- $24 : 6$
- $7 \times 8$
- $45 - 19$
- $12 + 17$

Wyniki tworzą kod.

Np.:

$4 - 56 - 26 - 29$

Dzieci muszą znaleźć właściwą kopertę z takim kodem.

## Przyroda – „Leśni detektywi”



Trawa / ogród

Lista rzeczy do odnalezienia:

- coś miękkiego,
- coś pachnącego,
- liść większy od dłoni,
- 3 różne kolory natury.

Na końcu pytanie:

„Dlaczego latem trzeba pić dużo wody?”

## Angielski – „Holiday Mission”

 Korytarz zewnętrzny / płot

Obrazki i słowa:

SUN 

BALL 

ICE CREAM 

SEA 

Dzieci dopasowują słowa do obrazków.

Potem odczytują ukryte litery.

## Muzyka – „Rytm wakacji”

 Plac

Drużyna losuje rytm:



Muszą go powtórzyć razem.

Albo:

zaśpiewać fragment piosenki wakacyjnej.

Tak, będzie chaos.

Tak, właśnie o to chodzi

---

## WF – „Tor misji specjalnej”

### Boisko

- skok przez skakankę,
- slalom,
- rzut do celu,
- przejście z piłeczką na łyżce.

Liczy się współpraca, nie czas.

---

---

## Sztuka / Technika – „Flaga wakacyjnej drużyny”

### Stoliki

Każda grupa tworzy mini flagę:

- nazwa drużyny,
- symbol,
- wakacyjne motto.

Np.

„Lody i Spółka”

„Nie ma czerwca bez szaleństwa”

---

# FINAŁ

Po wykonaniu wszystkich zadań grupy dostają fragmenty mapy lub cyfry do skrzyni.

Na końcu:

 odnajdują „Złoty Dzwonek” i skrzynię z nagrodami.

## Pomysły:

- medale „Mistrz Escape Roomu”
- dyplomy
- bańki mydlane
- lody
- kupon „dzień bez pytania”
- wakacyjne bransoletki
- małe lizaki
- naklejki

I obowiązkowo:

 zdjęcie drużynowe

[https://docs.google.com/document/d/1JJCEeiR1eu76tOIoVfA\\_XKrmlUjpwOnd83wiWGKL-Hw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1JJCEeiR1eu76tOIoVfA_XKrmlUjpwOnd83wiWGKL-Hw/edit?usp=sharing)

LINK DO KART PRACY ↑

# SPOKÓJ, KONCENTRACJA “WDECH, WYDECH....”

NA KONIEC I POCZĄTEK ROKU SZKOLNEGO

Co potrzebne?:

Prosta kolorowanka, mandal

Co robimy?

Kolorujemy tylko podczas wydechu



EFEKT:

- Mózg synchronizuje oddech z ruchem,
- wyciszenie i skupienie,
- cierpliwość, koncentracja, uważność, sprawczość

---

# „NASZA KLASA – NASZA DRUŻYNA” - POCZĄTEK ROKU SZKOLNEGO

## Dzieci wspólnie tworzą:

- nazwę klasy
- logo
- kodeks
- klasowy okrzyk

## Efekty:

- integracja
  - poczucie bezpieczeństwa
  - budowanie relacji
  - współodpowiedzialność
-

---

## „KAPSUŁA CZASU”

### Dzieci zapisują:

- czego się boją
- czego chcą się nauczyć
- jakie mają marzenia

### To świetnie rozwija:

- autorefleksję
- komunikację
- emocjonalność
- poczucie rozwoju

**Kapsułę otwieramy w czerwcu !!!**

---

# INTEGRACJA NA POCZĄTEK ROKU SZKOLNEGO

## DETEKTYW RUCHU




1. Jedno dziecko wychodzi z klasy – to detektyw.
2. Wybieramy „tajnego prowadzącego”.
3. Prowadzący pokazuje ruchy (klaskanie, podskoki, gesty).
4. Cała klasa go naśladuje.
5. Detektyw wraca i obserwuje.
6. Zgaduję: kto jest prowadzącym?

 Cel: uważność, obserwacja, dobra zabawa

## SELER – POMIDOR – CUKINIA

Dzieci stoją w kole, trzymając się za ramiona.

 Na hasło nauczyciela:

-  **Seler** – skok do przodu
-  **Pomidor** – skok do tyłu
-  **Cukinia** – poskok i obrót o 180°


 Cel: współpraca, refleks, ruch i dobra zabawa

## INTEGRACJA NA POCZĄTEK ROKU SZKOLNEGO

### SZYBKA PIŁKA IMION

Dzieci stoją w kole, jedna piłka.

 Zasady:

- rzucasz piłkę do osoby i mówisz jej imię
- jeśli się pomylisz → wszyscy robimy 3 pajacyki 
- tempo coraz szybsze

 Cel: utrwalanie imion, refleks, współpraca

### IMIĘ + RUCH

Dzieci stoją w kole.

 Każdy po kolei mówi swoje imię i dodaje do niego ruch, np.:

- „Ania – klaśnięcie”
- „Kuba – podskok”

 Cała klasa powtarza:  
imię + ruch osoby

 Cel: zapamiętanie imion, rozluźnienie, aktywizacja

# SZYBKIE POMYSŁY - NIE TYLKO NA POCZĄTEK ROKU SZKOLNEGO

## System „pomagam – zdobywam”

Za:

- pomoc innym
  - porządek
  - aktywność
- dzieci dostają punkty/żetony.

Na koniec tygodnia: mała nagroda albo przywilej (np. wybór gry).

## ZABAWA Z KOCEM

Dwie osoby trzymają koc i zasłaniają grupy.

 Po odsłonięciu koca:

- wytypowane osoby z obu drużyn stają przy kocu
- muszą szybko powiedzieć imię osoby z przeciwnej drużyny

 Zasada:

Kto powie imię **drugi**, przechodzi do drużyny przeciwnej.

 Cel: integracja, pamięć imion, refleks, dobra zabawa

## SZYBKIE POMYSŁY

### Patyczki z imionami (klasyk, który nigdy nie umiera)

Każde dziecko ma swój patyczek z imieniem.  
Losujesz:

- do odpowiedzi
  - do czytania
  - do rozdawania zadań
- Plus: zero „zgłaszania się tylko tych odważnych” – wszyscy w grze.

### Dyżury rotacyjne (czyli „mała szkoła w szkole”)

Dzieci mają stałe role, zmieniane co tydzień:

- pomocnik nauczyciela
- dyżurny tablicy
- podlewacz roślin
- porządkowy
- „kontroler ciszy” (hit 😄)

## SZYBKIE POMYSŁY

### Sygnalizacja ciszy (mega prosta, mega skuteczna)

Ustalasz 3 poziomy:

- 0 – cisza
- 1 – szept
- 2 – praca w grupach

Możesz mieć nawet kolorowe kartki albo światła.

### „Koszyki pracy” zamiast chaosu na ławkach

Na ławkach tylko:

- to, co teraz potrzebne
- Reszta w koszykach:
- matematyka
- polski
- plastyka

Dzieci uczą się: biorę → robię → oddaję. Koniec „gdzie mój zeszyt?”.

## SZYBKIE POMYSŁY

 **Stacje zadaniowe (ruch + nauka = złoto)**

4–5 stanowisk w klasie:

- czytanie
- pisanie
- matematyka
- gra edukacyjna

Dzieci rotują co 10–15 minut. Zero nudy, dużo ogarniania samodzielności

 **„Start dnia” zawsze tak samo**

**(rutyna = spokój)**

Codziennie:

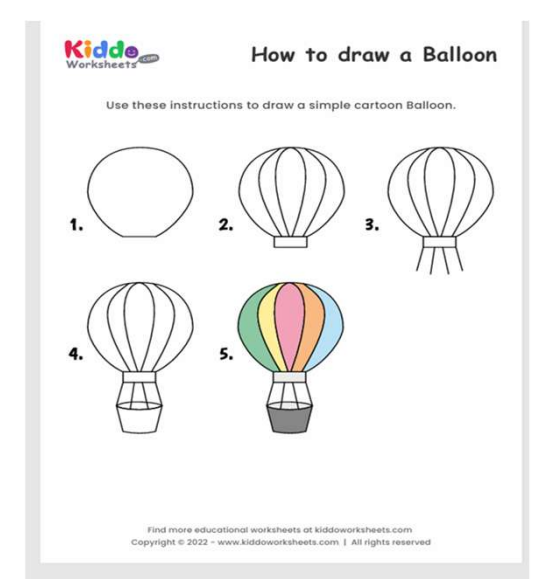
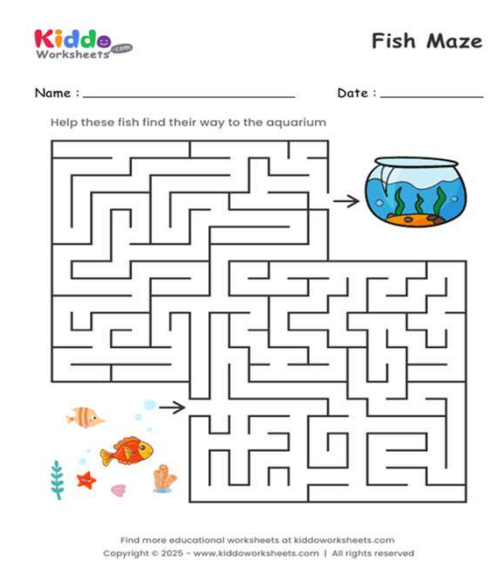
1. witanie
2. kalendarz / pogoda
3. szybkie pytanie dnia
4. plan dnia

Dzieci wiedzą, co robić – Ty masz mniej gaszenia pożarów.

## KIDD WORKSHEETS- DARMOWA STRONA

Co tam znajdem?

- karty pracy
- materiały dydaktyczne
- interaktywne gry edukacyjne
- generator krzyżówek
- origami
- labirynty
- arkusze pracy po angielsku
- jak to narysować



# COŚ NA ROZŁADOWANIE NAPIĘCIA



*Twoje mocne strony*

**Dziękuję za uwagę**

*nowa  
era*



*Twoje mocne strony*