SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klasy 2.

Autorka scenariusza: Krystyna Tomecka	
1. **Temat**	Kropka w opałach – poznajemy sposoby radzenia sobie z przemocą w rodzinie
2. Tytuł / autor opowiadania	*„Kropka w opałach”* Krystyna Tomecka, Beata Michalik, Katarzyna Szeliga Autor sylwet zwierząt: uczennica klasy 8 Laura Tubacka
3. Uczestnicy	Uczniowie klasy 2
4. Czas trwania	2 x 45 minut (nauczyciel w zależności od psychofizycznych możliwości grupy realizuje scenariusz jako całość lub dzieli go w dowolnym momencie na dwa odrębne spotkania)
5. Problemy i potrzeby	• Problem przemocy słownej i fizycznej w rodzinie. • Poczucie wstydu i winy dziecka w trudnej sytuacji rodzinnej. • Zaburzenie poczucia bezpieczeństwa.
6. Cele	**Cele ogólne:** • doskonalenie umiejętności nazywania, rozpoznawania i pokazywania swoich emocji i uczuć, • kształtowanie umiejętności radzenia sobie ze swoimi emocjami, • budowanie pozytywnego obrazu własnej osoby, • wszechstronne rozwijanie kompetencji dziecka. **Cele operacyjne:** Dziecko: • poprawnie rozpoznaje i nazywa uczucia, stany emocjonalne, • pokazuje swoje emocje poprzez mimikę twarzy i ruch, • wypowiada się na temat negatywnych i pozytywnych emocji, • zna sposoby radzenia sobie z wydarzeniami wywołującymi lęk, • nawiązuje przyjaźnie (wsparcie poprzez akceptację i okazywanie zrozumienia), • otwarcie mówi o swoich problemach, • wymienia osoby, jego zdaniem godne zaufania, • przeżywa sukces poprzez znalezienie sposobu na rozwiązanie problemu, • pokonuje własne lęki.
7. Metody	• słowne: rozmowa, objaśnienia, praca z tekstem, • aktywizujące: praca z szyfrem, kodowanie na macie, • oglądowe: pokaz i obserwacja.
8. Forma pracy	• indywidualna, • zbiorowa, • grupowa.

9. Środki dydaktyczne	• sylwety: wronki, sowy, wiewiórki, dzięcioła, sroczki, liska, bobra • plansza do kodowania z kodami, • akcesoria do gry: pionki, kostki • kartki z napisami: WARTO ZAUFAĆ! BĄDŹ OSTROŻNY! • farby plakatowe.
10. Przebieg zajęć	**Wprowadzenie do zajęć:** 1. Nauczyciel zaprasza Wronkę Kropkę – wychodzi za drzwi i wraca z pacynką wrony (może też być papierowa sylweta – patrz załącznik). Opowiada dzieciom, że Wronka boi się hałasu, krzyku i gwałtownego ruchu. Nauczyciel wprowadza ogólne zasady pracy w czasie zajęć. W razie potrzeby odwołuje się do nich przypominając dzieciom potrzeby Wronki.. 2. Zachęca dzieci do przywitania się z bohaterką dzisiejszego spotkania. Sposób powitania wymyślają dzieci – dobre słowo, delikatne gesty, przytulenie, głaskanie. Dzieci witają się indywidualnie z Wronką. **Zajęcia właściwe:** 1. Nauczyciel przedstawia treść opowiadania przerywając je „stop-klatkami" – pytaniami do dzieci. Nie za górą, nie za rzeką, całkiem niedaleko, w leśnym zagajniku mieszkała Wronka Kropka. Jej rodzinne gniazdo mieściło się na wysokiej lipie. Wraz z nią w gnieździe mieszkała mama i tata oraz młodsze rodzeństwo: siostra Niezgódka i brat Miłek. Trzy brzozy od jej domu była szkoła „Pod dębem", do której co rano chętnie przylatywała Wronka. Pewnego dnia, pani weszła do sali i zaproponowała wspólną wycieczkę. - Zbliża się Dzień Taty, więc każdy z was zrobi prezent dla swojego tatusia – zaproponowała pani Sowa Krysia. - Najpiękniejsze prezenty robimy zawsze sami! – odpowiedziała wiewióreczka Kitka. - I dlatego właśnie, pozbieramy różne skarby przyrody i z nich przygotujemy serca – dodała pani. *Zapytaj dzieci:* *Dokąd mogli udać się bohaterowie po swoje skarby?* Klasa pani Sowy po chwili dotarła na łąkę. Kitka znalazła piękne liście. Zajączek Skoczek zbierał płatki kwiatów, a lisek Rudasek źdźbła trawy. Każdy znalazł coś ciekawego, tylko Wronka Kropka na nic nie mogła się zdecydować. Co chwilę dotykała, a to piórko, a to piękny kamyczek, podniosła płatek kwiatka, ale po chwili go upuściła i z niepokojem rozglądała się wokół. Pani Sowa z troską przyglądała się Wronce. Po półgodzinie grupa wróciła do szkoły. Dzieci zabrały się do pracy. Każdy ozdabiał serce dla taty przyniesionymi przez siebie materiałami. Wronka rozglądała się nieswojo po klasie. Dzieci proponowały Kropce wykorzystanie swoich skarbów przyniesionych z łąki, ale ona nie chciała z nich skorzystać. Rozpłakała się w tym momencie kiedy podeszła do niej pani Sowa. Odeszły razem na bok i Wronka powierzyła jej swoją tajemnicę. *Zapytaj dzieci:*

	Jak myślisz, jaką tajemnicę powierzyła pani Wronka Kropka? - Wczoraj wieczorem, kiedy mamy jeszcze nie było, do domu wrócił tata. Był zły, jak już wcześniej bywało. Kiedy tylko nadleciał do gniazda, zaczął głośno skrzeczeć, a jego skrzydła i nogi gwałtownie poruszając się, rozrzucały gałązki wokół. Ja od razu uciekłam na inną gałąź. Brat Miłek przytulił się do ścianki gniazda i udawał, że go nie ma. Siostra Niezgódka próbowała skakać dookoła taty i go uspokajać, ale to nic nie pomagało – zwierzała się swojej pani Wronka. *Zapytaj dzieci:* *- Jaką historię opowiedziała Wronka?* *- Komu jeszcze mogła powierzyć swoja tajemnicę Kropka?* 2. Nauczyciel przedstawia inne postaci mieszkające w tym lesie. Zwierzęta pojawiają się tu niezależnie od treści bajki. Ich wykorzystanie ma na celu pełne zrealizowanie celów zajęcia i jednocześnie ich uatrakcyjnienie. Zadaniem dzieci jest odkodowanie ich imion. **Klucz do szyfru: GA – DE – RY – PO – LU – KI** (literę w wyrazie zastępujemy literą stojącą obok niej w sylabie, jeżeli w kluczu nie ma danej litery to nie zmieniamy jej). • Wiewiórka IKTIG – koleżanka z klasy, • Dzięcioł SZDYRF – strażnik lasu, • Sroczka WGNEZKG – sąsiadka, • Lisek YLEG IKTG– listonosz, • Sowa IYRSTRNG – nauczycielka, • Bóbr STDFDI – hydraulik. 3. Dzieci pracują w parach. Każda para otrzymuje planszę do kodowania z naniesionymi piktogramami oraz kody (patrz załącznik). Zadaniem dzieci jest odnalezienie atrybutów Sowy, Dzięcioła i Wiewiórki. Pozostałe piktogramy przypasowują do kolejnych bohaterów. • Wiewiórka Kitka – serce, • Dzięcioł – gwiazda szeryfa, • Sroczka sąsiadka – płotek, • Lisek Ruda Kita – koperta, • Sowa – pióro, • Bóbr Stefek – kropla wody. 4. Zabawa słowno-ruchowa „Komu warto zaufać”. Dzieci losują przygotowane przez nauczyciela atrybuty. Po jednym dla każdego dziecka. W ten sposób stają się postaciami z bajki i wykonują polecenia nauczyciela: *Poszukaj tego samego zwierzaka.* *Wiewiórki szukają dzięcioła.* *Sroczki szukają sowy.* *Liski szukają bobra.* Nauczyciel rozkłada na podłodze dwie kartki A4 z napisami: WARTO ZAUFAĆ! BĄDŹ OSTROŻNY! Zadaniem dzieci jest ustawienie się przy odpowiednim haśle oraz uzasadnienie swojego wyboru.

	5. Nauczyciel proponuje aktywność matematyczną. *Na łące spotkały się różne zwierzęta.. Było 5 lisów, 6 sroczek, 4 dzięcioły i 2 wiewiórki. Ile jest wszystkich zwierząt? Ile jest głów? Ile nóg? O co jeszcze możemy zapytać?* W trakcie obliczeń nauczyciel może wykorzystać przygotowane wcześniej sylwety. Układać je na dywanie i analizować obliczenia. 6. Gra planszowa na planszy do kodowania „Spotkanie z Sową". Do gry potrzeba: maty 6 na 6 z symbolami postaci (patrz załącznik), kostki, żetony – kubki – pionki, legenda do gry (patrz załącznik). Każdy gracz kolejno rzuca kostką i porusza się zgodnie z legendą do skoków. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze do symbolu oznaczającego Sowę. Dodatkowo: jeżeli gracz stanie na polu z symbolem postaci godnej zaufania ma dodatkowy rzut kostką. Jeżeli stanie na polu z symbolem osoby, wobec której powinno się zachować ostrożność – wraca na start. W grę można grać z całą klasą dzieląc ją na dwie grupy. Należy wtedy przygotować dużą matę 6 na 6, na przykład na szarym papierze. Wycięte sylwety zwierząt lub ich atrybuty należy umieścić na polach według załącznika. Można następnie grać w parach z wykorzystaniem załączonej maty – planszy do gry. 7. Nauczyciel pyta dzieci: *Czy pamiętacie komu zaufała Wronka? Czy chcielibyście dowiedzieć się, co odpowiedziała Kropce pani Sowa?* Wronka podzieliła się z panią swoimi kłopotami i obawami. Od razu poczuła się lepiej. Pani Sowa zadała jej jeszcze kilka pytań, chwilę rozmawiały. Kropka poweselała, wiedziała już, że pani postara się jej pomóc. Sowa zachęciła Kropkę do wykonania prezentu dla taty. 8. Dzieci wykonują pracę plastyczną. Temat: „Szczęśliwa Wronka Kropka" Technika – malowanie farbą plakatową za pomocą palcowych kropek. Nauczyciel rozmawia z dziećmi, o tym jakie kolory kojarzą im się z poczuciem szczęścia. Każde dziecko wybiera dowolnie kolory, które jego zdaniem pasują do szczęśliwej wrony Prezentują swoje prace i przygotowują wystawkę.
11. Ewaluacja	Nauczyciel rysuje symbolicznie drzewo. Każde dziecko otrzymuje piktogram Wronki i zawiesza go na odpowiedniej gałęzi drzewa. Im wyżej zawiesi, tym bardziej podobały mu się zajęcia.
12. Uwagi	W załączniku dla klasy 2: • mata do gry, • kody, • sylwety do druku, do zabawy słowno-ruchowej, • legenda do gry, • małe sylwety Wronki do ewaluacji zajęć.

Materiał przeznaczony do prowadzenia lekcji na terenie województwa kujawsko-pomorskiego. Majątkowe prawa autorskie do opublikowanych materiałów, na mocy umowy o dzieło z autorką scenariusza, posiada województwo kujawsko-pomorskie. Korzystanie ze scenariusza jest możliwe pod warunkiem wymienienia imienia i nazwiska autora, źródła w którym scenariusz został opublikowany oraz zamieszczenia informacji, że właścicielem majątkowych praw autorskich do scenariusza jest województwo kujawsko-pomorskie.