



W LITERKOWIE, CYFERKOWIE  
I NUTKOWIE – ŚWIAT  
I TEATR W MOJEJ GŁOWIE

RENATA  
PASYMOWSKA

## Program nauczania edukacji wczesnoszkolnej w szkole 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 – Agnieszka Karczewska-Gzik  
Recenzja merytoryczna – mgr Maria Ferenc  
mgr Jadwiga Iwanowska  
Agnieszka Ratajczak-Mucharska  
mgr Urszula Borowska

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](http://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>



## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b>	<b>5</b>
<b>Cele programu</b>	<b>7</b>
<b>Treści programu</b>	<b>10</b>
<b>Opis realizacji programu</b>	<b>37</b>
<b>Organizacja warunków kształcenia</b>	<b>45</b>
<b>Metody, techniki, formy pracy i środki dydaktyczne</b>	<b>46</b>
<b>Ocenianie osiągnięć uczniów</b>	<b>49</b>
<b>Indywidualizowanie zadań dla dzieci z poszczególnych grup SPE</b>	<b>50</b>
<b>Ewaluacja programu</b>	<b>52</b>
<b>Komentarz do scenariuszy</b>	<b>54</b>
<b>Literatura</b>	<b>56</b>



## WSTĘP

### Motto programu:

*Słucham,  
przeżywam,  
odkrywam,  
tworzę,  
działam,  
uczę się,  
mówię,  
wychowuję się i patrzę,  
czyli... z nauką w teatrze.*

Motto treściowo zakotwicza się w umiejętnościach kluczowych opisanych w podstawie programowej. Obrazowo zdradza kształt sceny i małego aktora, czyli skupionego ucznia zanurzonego w roli takiego, z którym pragniemy pracować ze względu na jego indywidualność. Stąd mój pomysł przeniesienia nauki na scenę teatralną, by trafiała do uczniów zupełnie innymi kanałami. Nieoczekiwany zwrot akcji, element zaskoczenia, humor, tajemnica, a przede wszystkim magia mocno podsycają dziecięcą ciekawość.

To wszystko znajdziemy w teatrze – miejscu ukochanym przez dzieci. Bycie widzem i aktorem jest dla nich prawdziwą przygodą i daje moc odkrywania osobistego potencjału, emocje natomiast napędzają procesy motywacyjne i sprawiają, że dzieci nabierają odwagi do mierzenia się z własnymi słabościami. Mój program opieram na teorii wielostronnego nauczania-uczenia się W. Okonia (Okoń, 1976).

Wyróżnia się w niej 4 drogi do uczniowskiego sukcesu, z czego przeżywanie i działanie jest dla mnie najistotniejsze. Proponuję realizować je przez zastosowanie małych form teatralnych, które skutecznie przyczyniają się do wyeksponowania wartości powodujących przeżycia emocjonalne, analizy i oceny tychże wartości, a także wyrażania własnego stosunku do nich. Z uwagi na uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi połączyłam metody terapeutyczne umożliwiające techniczne uczenie się z małymi formami teatralnymi, dzięki którym odbywa się uczenie „przy okazji”, i wpiisałam je w zintegrowany proces kształcenia. Proponuję aplikowanie treści z wykorzystaniem wszystkich zmysłów przy włączeniu emocji, by dzieci odczuły w sobie moc sprawczą. Uważam, że w pracy z uczniami należy pamiętać o profilaktyce. Dlatego w konstruowaniu programu towarzyszyły mi zasady terapii pedagogicznej, zgodnie z którymi każdy mały sukces zmotywuje uczniów do wysiłku intelektualnego. Wtedy odkrywają, jak odbierać świat kontekstowo i wykorzystują własne zdolności do tworzenia nowych rzeczy. Zabawa w teatr sprzyja także rozwojowi poznawczemu dzięki

zastosowaniu wizualizacji będącej treningiem wyobraźni. Im więcej wysiłku uczeń włoży w konstruowanie roli, tym mocniej ją przeżyje i lepiej zapamięta. W swojej koncepcji nawiązuję także do podejścia konstruktywistycznego (Dylak, 2013), podkreślającego osobisty charakter wiedzy i samodzielne jej budowanie, np. na skutek interakcji społecznych. Kształtuję aktywnego ucznia, który podejmuje się różnych ról, jest autorem swoich kwestii i współautorem działań zespołu. Dzięki temu „autentycznie wyzwala w sobie pełne zaangażowanie” (Gałaś, 2016). Podczas prezentacji przed publicznością ten mały aktor czuje się ważny i zauważony, nabiera odwagi życiowej, by przyjąć rolę zdumionego badacza otaczającego nas świata.

Program, który prezentuję, nosi tytuł **„W Literkowie, Cyferkowie i Nutkowie – świat i teatr w mojej głowie”**. Jego konwencja opiera się na dostosowaniu do indywidualnych potrzeb uczniów edukacji wczesnoszkolnej z nastawieniem na odkrycie stylu uczenia się (Linksman, 2005), samodzielność i autorealizację dziecka podejmującego naukę w ośmioletniej szkole podstawowej. Odbiorca ten charakteryzuje się zróżnicowanym tempem rozwoju i ogromną plastycznością. Klasy I–III to najlepszy czas na zbudowanie solidnych podstaw, które pomogą uczniom w codziennym mierzeniu się ze szkolną i pozaszkolną rzeczywistością. Wystarczy zaspokoić ich potrzeby i nie zapominać, że muszą się „wybawić” i czuć komfortowo. Wówczas pomożemy im osiągnąć stan gotowości do eksploracji świata. Ze względu na te założenia mój program może być stosowany w klasach I–III we wszystkich typach szkół podstawowych, w tym również w klasach integracyjnych. Stworzyłam go w oparciu o nową podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (Rozporządzenie MEN, 14 lutego 2017 r., Dz.U. z 2017 r., poz. 356).

Głównym założeniem prezentowanego programu jest **„doskonalenie umiejętności na scenie codzienności”**, czyli aranżowanie i reżyserowanie sytuacji dydaktycznych jak w teatrze, by umożliwić uczniowi nabywanie kompetencji niezbędnych do funkcjonowania w nieustannie zmieniającej się rzeczywistości. Na co dzień w realnym świecie nie ma czasu na próby, powtórzenia zaistniałych sytuacji czy na przyjrzenie się życiu z bliska. Stąd też mój pomysł, aby przygotować dzieci na ich premiery w mierzeniu się z codziennością, by były przedsiębiorcze i jak najlepiej odegrały swoje życiowe role. Dzięki hartowi ducha i pewności siebie uczniowie z łatwością doświadczą momentów zaciekawienia, będą w stanie przejść kolejne etapy poznania, rozwiązywać problemy i w konsekwencji odnieść sukcesy, po które przyszli do szkoły. Nauczyciel ma być takim reżyserem tego procesu, przy którym uczeń odkrywa tkwiące w nim samą możliwość i rozwija je.

Program skomponowałam zgodnie ze sprawdzoną **zasadą spirality**. Poprzez powracanie do utrwalonych wiadomości i umiejętności doskonalimy je, by znalazły się na wyższym poziomie dzięki nowemu kontekstowi.

## CELE PROGRAMU

### Cele ogólne

- Stwarzanie warunków do całościowego rozwoju dziecka, wspieranie go w zdobywaniu wiedzy i nabywaniu umiejętności.
- Zaspokojenie naturalnych potrzeb rozwojowych uczniów przy ich podmiotowym traktowaniu.
- Przygotowanie ucznia do satysfakcjonującego wykonywania różnorodnych ról społecznych i utożsamiania się ze społeczeństwem.
- Wspomaganie rozwoju osobowości dziecka w oparciu o pożądane wartości.
- Kreowanie kompetentnego ucznia, gotowego na mierzenie się z rzeczywistością.
- Wyzwalanie dziecięcej kreatywności i przedsiębiorczości w zabawie i nauce.
- Ukazanie siły indywidualności w innowacyjnym działaniu.
- Stworzenie warunków do rozwoju dziecięcego myślenia.
- Podtrzymanie naturalnej ciekawości ucznia i przekształcenie jej w motywację do uczenia się.
- Ukazywanie roli samokształcenia w procesie zdobywania wiedzy i umiejętności.
- Przystosowanie dzieci do wyznaczania sobie celu działania w codziennej edukacji.
- Wdrażanie uczniów do akceptowania ludzkich odmienności i indywidualnego traktowania każdego człowieka.
- Stymulowanie i usprawnianie funkcji percepcyjno-motorycznych.
- Udzielanie pomocy psychoterapeutycznej zmierzającej do wyrównania braków edukacyjnych.
- Nawiązanie współpracy z rodzicami i opiekunami uczniów w celu ujednoczenia oddziaływań dydaktyczno-wychowawczych.

### Cele operacyjne – postawy i umiejętności ucznia w poszczególnych obszarach:

#### A. fizycznym

Uczeń:

- wykazuje sprawność sensoryczną i motoryczną,
- dba o swoje zdrowie i ma świadomość zagrożeń,
- uczestniczy w grach i zabawach ruchowych, respektując zasady,
- troszczy się o swoje ciało i szanuje fizyczność innych,
- jest skoordynowany ruchowo i harmonijnie się rozwija,

- śpiewa, tańczy, gra na instrumencie,
- czynnie odpoczywa, relaksuje się i odpręża,
- bezpiecznie porusza się w otoczeniu, ma świadomość zagrożeń,
- jest odpowiedzialnym organizatorem zabaw i spotkań.

## **B. emocjonalnym**

Uczeń:

- reaguje emocjonalnie stosownie do okoliczności,
- radzi sobie z emocjami i je określa,
- jest empatyczny w stosunku do otaczającego świata,
- przeżywa sytuacje, relacjonuje je, tworząc wypowiedź o zabarwieniu emocjonalnym,
- wykazuje się inteligencją emocjonalną,
- czuje potrzebę tworzenia więzi uczuciowych, zawiązuje przyjaźnie i je podtrzymuje,
- troszczy się o dobrą atmosferę w kontaktach społecznych,
- odczuwa wspólnotę grupową i narodową,
- wyraża swoje emocje w różnorodny sposób.

## **C. Społecznym**

Uczeń:

- szanuje wartości domowe, szkolne, lokalne i narodowe,
- identyfikuje się z rodziną, klasą, szkołą, a także ze swoją narodowością,
- potrafi funkcjonować w społeczeństwie opartym na wiedzy oraz na globalizującym się rynku pracy,
- pracuje w grupie i współdziała z drugim człowiekiem,
- jest koleżeński, działa na rzecz drugiego człowieka,
- tworzy relacje społeczne, obdarzając wszystkich szacunkiem,
- otwarcie prezentuje potrzeby własne i innych,
- umie kierować zespołem, właściwie reaguje w sytuacji konfliktowej,
- wykazuje się poczuciem humoru i dba o to, by innym było z nim dobrze,
- realizuje własne pasje i dzięki temu jest szczęśliwy,
- dokonuje samokontroli i potrafi kontrolować innych,
- wykorzystuje czas na rozwijanie swoich pasji, umie nim dysponować,
- komunikuje się, wykorzystując nowoczesne środki technologii, nie naruszając niczyjej prywatności.

## **D. Poznawczym**

Uczeń:

- wykazuje się umiejętnościami w zakresie mówienia, czytania, pisania, a także liczenia i wykorzystuje je w rozwiązywaniu problemów,



- dysponuje wielorakimi kompetencjami w zakresie własnego uczenia się, odkrywa swoją modalność,
- sięga po książkę z rozmysłem i czyta ją dla przyjemności,
- wykazuje się mądrością, radzi sobie w sytuacjach trudnych,
- jest otwarty i odważny w realizowaniu pomysłów,
- myśli kontekstowo, ma potrzebę patrzenia z wielu perspektyw,
- komunikuje się z otoczeniem w różnorodny i zrozumiały sposób,
- słucha i słyszy, właściwie reaguje na bodźce płynące ze świata zewnętrznego,
- patrzy i widzi, umiejętnie wyciąga wnioski w oparciu o obrazy,
- rozwiązuje i tworzy zagadki, rebusy i zadania otwarte,
- dokonuje prezentacji i autoprezentacji,
- podejmuje wyzwania i angażuje się w ich wykonanie, wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności,
- jest skuteczny, doprowadza zadania do końca,
- mierzy się z problemami, zadaje pytania otwarte,
- wykorzystuje matematyczną wiedzę w praktyce,
- ma szerokie zainteresowania i jest odczytany,
- argumentuje i kontrargumentuje,
- tworzy nowe rozwiązania, nie boi się eksperymentować i próbować nowych rzeczy,
- jest uważny i ma dobrą pamięć,
- posługuje się wyobrażeniami, umie zwizualizować sobie różnorodne sytuacje,
- jest zmotywowany do pracy, ma podtrzymaną naturalną ciekawość,
- wykazuje się wiedzą w zakresie historii, potrafi wiązać fakty i o nich opowiadać,
- jest świadomym uczestnikiem życia kulturalnego,
- szanuje przyrodę i wie, że jest jej częścią.

## TREŚCI PROGRAMU

Program, który stworzyłam, obejmuje treści z następujących **dyscyplin naukowych**: polonistycznej, matematycznej, społecznej, przyrodniczej, plastycznej, technicznej, informatycznej, muzycznej i wychowania fizycznego, które zostały opisane w podstawie programowej w formie efektów. Uczeń ma je osiągnąć poprzez realizację zadań obejmujących wielokierunkową aktywność.

Edukacje: **polonistyczna, matematyczna i muzyczna** mają własne kody, czyli coś, co wymaga od dziecka biegłości w symbolicznym aspekcie myślenia. Nie wszyscy uczniowie są w stanie stawić temu czoła. Dlatego stworzyłam świat wyobrażeń pełen tajemniczych postaci, które dzięki włączeniu myślenia przyczynowo-skutkowego pomogą dzieciom wejść na wyższy poziom wiedzy i umiejętności. Utożsamiałam świat symboli ze światem ludzi i nawiązałam do animistycznego myślenia dzieci (Piaget, 2006: 137). Wykorzystałam małe formy teatralne jako pomost między światem fantazji a rzeczywistością.

### Charakterystyka krain

#### Literkowo

To wyimaginowane miasteczko, w którym mieszkają litery i dwuznaki. Ich domy znajdują się na dwóch osiedlach: **Samogłosek** i **Spółgłosek** przy ulicach jednoczących mieszkańców według różnorodnych zasad. Najważniejsze z nich to reguły ortograficzne, równie ważne są problemy, jakie mogą przysparzać dzieciom. Zgodnie z moją koncepcją litery w Literkowie mają różne domy, ale na konkretnym osiedlu i przy charakterystycznej ulicy. Czasami łączą się w dwuznaki i dzięki temu powstają nowe głoski, a co za tym idzie – nowe budynki. Mieszkańcy Literkowa tworzą swój świat, który tętni życiem zawsze wtedy, kiedy zawita tam dziecięca wyobraźnia. Wiadomości o bohaterach miasteczka narastają systematycznie zgodnie z zasadą stopniowania trudności.

Według mojej koncepcji w pierwszej kolejności dzieci zapoznają się z **czerwonym osiedlem samogłosek** (w edukacji wczesnoszkolnej przyjęto takie kolorystyczne oznaczenie samogłosek). Występują tam zwykłe domki liter „o”, „a”, „e”, „i”, „y”, „ą” i „ę” oraz jeden bliźniaczy braci „u” i „ó”, czyli Otwartusia i Próżniaka. Samogłoski mają wyjątkową moc. Niektóre, występując samotnie, już niosą znaczenie, tj. „a”, „o”, „i” oraz „u”. W ich niezwykłości chodzi o to, iż są jedynymi znakami, które mogą tworzyć sylaby. Ważna w tym momencie staje się informacja, że w każdej sylabie może „panować” tylko jedna samogłoska. Ta tajemnica znajdzie zastosowanie w przypadku zmiękczeń. Bardzo interesujące są także przypadki występowania samogłoski „y” w wyrazach. Gdy znajdzie

się ona na końcu, wszystko się co najmniej podwaja. Wiele problemów sprawiają dzieciom samogłoski „ą” i „ę”, gdyż reprezentowane są przez kilka fonemów. Ciekawym pomysłem będzie postawienie dzieciom pytań, które bardzo pasują do wyrazów zawierających „ą”, a brzmią one: „czym?” i „z kim?”. Stąd rodzi się wniosek: literka „ą” lubi zajmować się jedną rzeczą („kredką”, „farbą”) i spotykać się z jedną osobą („z Alą”, „z Olą”). Nie pojawia się w wyrazach oznaczających więcej rzeczy („kredkom”, „farbom”) lub osób („Alom”, „Olom”).

Przy ulicy **Ogonków i Haczyków** zobaczymy domki samogłosek „ą”, „ę” i „y”, a także spółgłosek „g” i „j”. Te elementy liter są bardzo istotne w identyfikacji, więc zjednoczyły się, by pomóc dzieciom.

Kolejne będzie **niebieskie osiedle** (w edukacji wczesnoszkolnej przyjęto takie kolorystyczne oznaczenie spółgłosek), w którym mieszkają spółgłoski, a uściślając, reprezentujące je litery i dwuznaki. Jest ono znacznie większe i bardziej urozmaicone. Wymyśliłam, że przy jednej ulicy **Spółgłosek Tracących Dźwięczność** naprzeciw siebie stoją domki tych liter i dwuznaków, które czasami **tracą tożsamość**, tj. „d” – „t”, „b” – „p”, „z” – „s”, „g” – „k”, „dz” – „c”, „ż” – „sz”, „rz” – „ź”, „w” – „f”, „ź” – „ś”, „dź” – „ć”. Inaczej brzmią w wymowie, a inaczej wyglądają w zapisie.

Jest tam też ulica **Dwuznaków**, przy której mieszkają: „sz”, „cz”, „dz”, „ch”, „rz” i „dź”. Ich tajemnica polega na połączeniu pojedynczych liter w jeden dźwięk.

Na tym osiedlu znajduje się też ulica **Liter Kształtopodobnych**, czyli znaków, które w zapisie są do siebie wizualnie podobne. Zamieszkały tam obok siebie między innymi „a”, „o”, „ó”, a także „n”, „m”, „w”, „u”, „r”, by się wzajemnie wspierały. Stało się podobnie w przypadku ulicy **Spółgłosek Miękkich**, które mają dwa obrazy „ś” – „si”, „ź” – „zi”, „ć” – „ci”, „ń” – „ni” i „dź” – „dzi”. Według mojego pomysłu po jednej stronie ulicy mieszkają te, których miękkość oznaczono kreską. Brzmią one krótko i nigdy po nich nie wystąpią samogłoski słynne z długości dźwięku. Po drugiej stronie tej samej ulicy mieszkają te spółgłoski, które zmiękcza „i”. Brzmią one dzięki niemu dłużej i chętnie „podają rękę” wszystkim samogłoskom.

Jest jeszcze **ulica Liter Niosących Kropkę**, przy której mieszkają „j”, „i”, „ź”, „dź”. Wymyśliłam, że spotykają się tam znaki z kropką i naradzają się, jak pomóc „j”, by nikt go nie mylił z „i” itp.

Trudne w zapisie litery i dwuznaki przybywają do klasy pod nazwą przyjaciół w formie maskotek o charakterystycznych barwach nawiązujących do kolorowej ortografii. Znamienne dla mojego programu jest to, że mają one **postać liter i dwuznaków pisanych**, co w bezpośredni sposób nawiązuje do ortografii. Dzięki takim wzorcom uczeń wizualizuje sobie daną postać w zapisie konkretnego wyrazu i odbiera go także jako obraz. Manipulując zabawką, dziecko ma okazję do wielozmysłowego poznania litery/dwuznaku. Przy głównej **ulicy Literkowa** – **ulicy Przyjaciół** – mieszkają: „ó” – **Próżniak** i jego brat „u” – **Otwartuś**, „h” – **Hałasus** i jego brat „ch” – **Cichus**, „ż” – **Żaruś** i jego brat „rz” – **Porządniś**. Ich imiona wynikają z cech charakteru lub z tego, czym się zajmują. Według mojej koncepcji,

„ż”, **Żaruś**, zyskał imię od żaru, którego doświadcza, gasząc pożary, i jest zielony, ponieważ w tajemnicy całuje żaby, myśląc, że to zaklęte księżniczki, i od tego procederu właśnie zzieleniał. **Porządniś**, czyli „rz”, nosi takie imię, ponieważ jest doskonałym gospodarzem, po wielkich porządkach uwielbia się kąpać w rzece, morzu i jeziorze, stąd jest granatowy. **Próżniak**, czyli „ó”, twierdzi, że jest królem i jedyne, co ma robić, to siedzieć na tronie i pachnieć, stąd tak go nazwano. Uwielbia zapach i kolor różowych róż i dlatego jest różowy. **Otwartuś** („u”) otwarcie przyznaje, że często się brudzi, jest służką i pracuje w kuchni, więc czarne ubranko będzie dla niego w sam raz. Swoje imię zyskał dzięki postawie, jaką prezentuje. **Hałasus** („h”) jest najgłośniejszy z całego Literkowa, dlatego nosi takie imię. Zajada herbatniki, które moczy w herbacie, przez co zrobił się brązowy. **Cichus**, czyli „ch”, w przeciwieństwie do swego brata jest cichy i tak go wszyscy nazywają. Pracuje w Agencji Ochrony i jest także mechanikiem – stąd jego czarny strój. Przy **ulicy Przyjaciół** mieszka także **Wyjątkuś** – „sz”, który często wyjeżdża do Kapsztadu, a zjawia się w Literkowie, gdy trzeba zastąpić Porządnisia. Jest wyjątkowy, ponieważ robi wszystko, zawsze i wszędzie pomaga, dlatego nosi takie imię. Jego kolor wynika z picia czerwonej herbaty rooibos, która jest narodowym napojem RPA. Szczegółowe informacje o przyjaciółach można znaleźć w scenariuszach załączonych do programu, a także w książce mojego autorstwa (Pasymowska, 2017).

Kolejne ulice w Literkowie: **Wymianek Cichusia**, **Wymianek Porządnisia** i **Koleżanek Wymianek Żarusia** wiążą się z zasadami ortograficznymi dotyczącymi wymienności. Natomiast ulice **Relaksu Żarusia** i **Przyjaciół Porządnisia** odzwierciedlają towarzystwo w występowaniu liter i dwuznaków.

**W klasie pierwszej** uczniowie poznają to niezwykle miasteczko, jego **Burmistrza** i mieszkańców. Z pewnością zdziwią się, że niektóre litery lub dwuznaki mają więcej niż jeden domek. Możemy to łatwo wytłumaczyć, mówiąc, że w świecie ludzi też tak bywa. Dzieci lepia literki z plasteliny i projektują im domki. Dowiadują się, jakie mają problemy, przyzwyczajenia, co lubią, a czego nie, z czego są dumne, a czego nie chcą zdradzać. Nabywają umiejętności słuchania, mówienia, czytania i pisania, wykorzystują je do rozwiązywania problemów w procesie integracji. W Literkowie mieszka także wróżka **Literuszka**, która pomaga dzieciom w czytaniu. To bardzo istotny moment, który może zaważyć na zainteresowaniu dzieci literaturą. Jeśli wyposażymy uczniów w kompetencje czytelnicze, nauczą się krytycznego odbioru tekstów. **Wróżka** przyjaźni się z następującymi bohaterami: **Literkami**, **Sylabą**, **Wyrazem** i **Zdaniem**. Zawsze znajdzie sposób na to, by dzieciom było łatwo zgłębiać sztukę czytania. **Wyraz** zajmuje się znaczeniem i wspólnie ze **Zdaniem** tworzy informacje, opowieści itp.

**W klasie drugiej** uczniowie stale odnoszą się do wiadomości i umiejętności już utrwalonych. Wchodzą w **świat ortografii**, gdzie główne role odgrywają poznani przyjaciele: Porządniś – „rz”, Żaruś – „ż”, Próżniak – „ó”, Otwartuś – „u”, Hałasus – „h”, Cichus – „ch” oraz Wyjątkuś – „sz”. Mają oni pomóc dzieciom w zgłębieniu zasad poprawnej pisowni dzięki historyjkom o ich życiu. Spotykają się z dziećmi w każdy piątek, by poprzez zabawę w teatr zakotwiczyć się w ich pamięci na stałe.

Dzięki emocjom i wielozmysłowości trudne w zapisie wyrazy przestają dzieciom sprawiać kłopoty. Zestawy słownictwa są wykorzystywane do tworzenia odpowiedzi na pytania, swobodnych wypowiedzi czy opowiadań, a następnie do redagowania wypowiedzi pisemnych według zasad podanych przez **Zdanie** – specjalistę od składania wyrazów i spójności tekstu. **Wyraz** ujawnia swoje preferencje w zakresie części mowy, a wróżka **Literuszka** nie ustaje w rozwiązywaniu dziecięcych problemów w nauce pisania i czytania bądź inspiruje tych, którzy sobie świetnie radzą. Wymyśla wciąż nowe sposoby na to, by uczyło im się łatwiej i ciekawiej, tworzy klimat podczas wspólnego czytania lektur na dywanie. W tym czasie **Zdanie** stosuje zatrzymania i uczy rozumienia tekstu. Z pomocą przychodzi mu niezawodny **Wyraz** niosący znaczenie.

**Klasa trzecia** to **czas rozwiązywania problemów**. W każdym tygodniu nauki uczniowie mają inne zagadnienia do przeanalizowania z różnych perspektyw. Z pomocą przychodzą im różne dziedziny nauki. Pracują oni między innymi z wykorzystaniem metody projektu. Dzieciom pomagają **znajomi i przyjaciele z Literkowa**. Dzięki pracy zespołowej uczą się one współpracy, słuchania, czytania ze zrozumieniem, prowadzenia rozmowy, zadawania pytań, argumentowania, kontrargumentowania, reżyserowania, występów na forum klasy, prezentowania fragmentów prozy czy wierszy, redagowania listów, opisów, ogłoszeń, zaproszeń, tworzenia opowiadań czy też poezjowania. Zastosowane metody aktywizujące pozwalają im ćwiczyć procesy umysłowe. Podczas piątkowych ortograficznych spotkań z przyjaciółmi dzieci opracowują temat w aspekcie słownictwa trudnego w zapisie powiązanego z osobowością każdego z przyjaciół. Wyobraźnia pomaga uczniom przenieść się do Literkowa, a małe formy teatralne umożliwiają wystąpienie w roli jego mieszkańców. Dzięki takim doświadczeniom zasady ortograficzne docierają do dzieci zupełnie innymi kanałami i zakotwiczą się w ich pamięci na dłużej. Literkowo to miejsce sprzyjające samokształceniu i tworzeniu indywidualnych strategii uczenia się. Reprezentuje edukację polonistyczną i ułatwia realizację **wymagań szczegółowych z podstawy programowej, tj. osiągnięć w zakresie słuchania**.

Uczeń:

- wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku zrozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;
- słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby;
- słucha uważnie wypowiedzi osób podczas uroczystości, koncertów, przedstawień, świąt narodowych i innych zdarzeń kulturalnych; przejawia zachowanie adekwatne do sytuacji; słucha tekstów interpretowanych artystycznie, szuka własnych wzorców poprawnej artykulacji i interpretacji słownej w języku ojczystym;
- słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedziania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę.

## Osiągnięcia w zakresie mówienia

### Uczeń:

- wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
- formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia;
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym;
- porządkuje swoją wypowiedź, poprawia w niej błędy, omawia treść przeczytanych tekstów i obejrzanych ilustracji; nadaje znaczenie i tytuł obrazom, a także fragmentom tekstów;
- układa w formie ustnej opowiadanie oraz składa ustne sprawozdanie z wykonanej pracy;
- recytuje wiersze oraz wygłasza z pamięci krótkie teksty prozatorskie;
- dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy;
- wykonuje eksperymenty językowe, nadaje znaczenie czynnościom i doświadczeniom, tworząc charakterystyczne dla siebie formy wypowiedzi.

## Osiągnięcia w zakresie czytania

### Uczeń:

- czyta płynnie, poprawnie i wyraziście na głos teksty zbudowane z wyrazów opracowanych w toku zajęć, dotyczące rzeczywistych doświadczeń dzieci i ich oczekiwań poznawczych;
- czyta w skupieniu po cichu teksty zapisane samodzielnie w zeszycie oraz teksty drukowane;
- wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swą ocenę, wskazuje wydarzenie zmieniające postępowanie bohatera, określa nastrój w utworze; odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości, byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych;
- wyszukuje w tekstach fragmenty według niego najpiękniejsze, najważniejsze, trudne do zrozumienia lub określone przez nauczyciela;
- eksperymentuje, przekształca tekst, układa opowiadania twórcze, np. dalsze losy bohatera, komponuje początek i zakończenie tekstu na podstawie ilustracji lub przeczytanego fragmentu utworu;
- wyróżnia w czytanych utworach literackich dialog, opowiadanie, opis;
- czyta samodzielnie wybrane książki.

## Osiągnięcia w zakresie pisania

### Uczeń:

- pisze odręcznie, czytelnie, płynnie zdania i tekst ciągły, w jednej linii; rozmieszcza właściwie tekst ciągły na stronie zeszytu, sprawdza i poprawia napisany tekst;
- układa i zapisuje opowiadanie złożone z 6–10 poprawnych wypowiedzi w ramach zagadnień opracowanych podczas zajęć; opisuje np. osobę, przedmiot, element świata przyrody na podstawie własnych obserwacji lub lektury;
- pisze notatkę, życzenie, ogłoszenie, zaproszenie, podziękowanie, list; zapisuje adres nadawcy i odbiorcy; pisze krótkie teksty, wykorzystując aplikacje komputerowe;
- pisze z pamięci i ze słuchu; przestrzega poprawności ortograficznej w wyrazach poznanych i opracowanych podczas zajęć;
- stosuje poprawnie znaki interpunkcyjne na końcu zdania i przecinki przy wyliczaniu, zapisuje poznane i najczęściej stosowane skróty, w tym skróty matematyczne;
- porządkuje wyrazy w kolejności alfabetycznej według pierwszej i drugiej litery;
- zapisuje poprawnie liczebniki oraz wybrane poznane w trakcie zajęć pojęcia dotyczące różnych dyscyplin naukowych;
- stosuje poprawną wielkość liter w zapisie tytułów utworów, książek, poznanych nazw geograficznych, imion i nazwisk;
- układa i zapisuje zdarzenia we właściwej kolejności, układa i zapisuje plan wypowiedzi.

## Osiągnięcia w zakresie kształcenia językowego

### Uczeń:

- wyróżnia w wypowiedziach zdania, w zdaniach wyrazy, w wyrazach samogłoski i spółgłoski;
- rozpoznaje zdania oznajmujące, pytające, rozkazujące w wypowiedziach ustnych i pisemnych;
- przekształca zdania oznajmujące w pytania i odwrotnie oraz zdania pojedyncze w złożone;
- rozróżnia rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki i stosuje je w poprawnej formie;
- rozpoznaje wyrazy o znaczeniu przeciwnym, wyrazy pokrewne i o znaczeniu bliskoznacznym;
- łączy wyrazy w wypowiedzenia i poprawnie formułuje zdanie pojedyncze i zdanie złożone;
- nazywa utwory wierszowane, pisane prozą i odróżnia je, określa, który tekst jest notatką, zagadką, listem, życzeniem, podziękowaniem, ogłoszeniem, opowiadaniem, opisem, listem.

## Osiągnięcia w zakresie samokształcenia

### Uczeń:

- podejmuje próby zapisu nowych, samodzielnie poznanych wyrazów i sprawdza ich poprawność, korzystając ze słownika ortograficznego;
- korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy zasobów internetu i rozwija swoje zainteresowania;
- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

Doskonałym materiałem do realizacji ww. wymagań są **lektury** zaproponowane w podstawie programowej. Można je czytać z dziećmi w klasie albo zadać do czytania w domu z rodzicami. W przypadku uczniów ze SPE doskonale sprawdzą się audiobooki. Proponuję wykorzystanie następujących lektur:

- Hans Christian Andersen, *Baśnie* (do wyboru);
- Justyna Bednarek, *Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek (czterech prawych i sześciu lewych)*;
- Jan Brzechwa, *Brzechwa dzieciom*;
- Waldemar Cichoń, *Cukierku, ty łobuzie!*;
- Agnieszka Frączek, *Rany Julek! O tym, jak Julian Tuwim został poetą*;
- Grzegorz Kasdepke, *Detektyw Pozytywka*;
- Leszek Kołakowski, *Kto z was chciałby rozweselić pechowego nosorożca?*;
- Barbara Kosmowska, *Dziewczynka z parku*;
- Maria Krüger, *Karolcia*;
- Astrid Lindgren, *Dzieci z Bullerbyn*;
- Hugh Lofting, *Doktor Dolittle i jego zwierzęta*;
- Joanna Papuzińska, *Asiunia*;
- Danuta Parlak, *Kapelusz Pani Wrony*;
- Roman Pisarski, *O psie, który jeździł koleją*;
- Janina Porazińska, *Pamiętnik Czarnego Noska*;
- Maria Terlikowska, *Drzewo do samego nieba*;
- Julian Tuwim, *Wiersze dla dzieci*;
- Barbara Tylicka, *O krakowskich psach i kleparskich kotach. Polskie miasta w baśni i legendzie*;
- Danuta Wawiłow, *Najpiękniejsze wiersze*;
- Łukasz Wierzbicki, *Afryka Kazika, Dziadek i niedźwiadek*.

### **Cyferkowo – miasteczko Królowej Matematyki**

To wymagowane miasteczko **Królowej Matematyki**, którą charakteryzuje zamiłowanie do porządku, precyzji, rozwiązywania zagadek i ich tworzenia, szacowania, sprawdzania, przeliczania, doświadczania, porównywania, rytmizowania, rozwiązywania problemów, obrazowania, do badania przestrzeni, określania położenia, wnioskowania, abstrahowania, segregowania i uogólniania. **Królowa** zarządza królestwem liczb, które w zależności od jej potrzeb mieszkają na osi liczbowej lub w „bloku”. Jeśli biorą udział



w mierzeniu, tworzą narzędzie do pomiarów, np. linijkę lub miarkę krawiecką. Kiedy **Królowa** chce mieć liczby „na oku”, to poleca im, by zamieszkały w „bloku”, który odzwierciedla tablica stupolowa. Uczniowie poznają ograniczoną liczbę znaków, które tworzą nieskończoną ilość liczb i działań. **Królowa** znalazła sposób, by je dzieciom przedstawić i się nimi zabawić. Nawiązała zarówno do ich symbolu, jak i mocy, tj:

„**Zero** ma się kojarzyć z pustką – nicością – dlatego jest puste w środku. Myślała i myślała, aż »Zero« zawołała i na myśl przyszło jej co? Wielkie O. Dlatego zero podobne będzie do O.

**Jedynka** jest sama jak palec, więc będzie podobna do palca. Jest pierwsza, więc zadziera nosa. Kreseczka na skos – to będzie jedynki nos. Teraz w dół kreseczka – taka będzie jedyneczka.

**Dwa** łabędzie ujrzała na stawie, »ładna z nich para« rzekła i dwójkę w obraz łabędzia oblekła.

**Trzy** świnki w trawie przed wilkiem uciekały, tylko kawałki ciał im wystawały. Matematyka to zobaczyła i obraz trójki stworzyła.

**Cztery** nogi i podpórka – z mego tronu będzie czwórka.

**Piąteczka** to jabłuszka połoweczka. Wygląda jak zaciśnięta piąteczka. Gdy przed lustrem stanie, całe jabłko wnet powstanie. Kiedy palce rozprostuje, pięć paluszków wyskakuje.

**Sześć** zawsze chce jeść. Wielką paszczę podobną do zera szeroko, szeroko otwiera i widać jej ząbeczki aż do szósteczki. Ma grubiotki brzuszki, bo nie stroni od słodkich gruszek. Tylko ogonka nie zjada i ciągle go posiada.

**Siódemeczka** to pasterska jest laseczka, a gdy świnka ją poprosi, świeżą trawkę tydzień kosi. W poniedziałek, wtorek, w środę, w czwartek, w piątek i w sobotę na koszenie ma ochotę. Kosi także ją w niedzielę, by jej świnka zjadła wiele.

**Ósemeczka** to gustowna kokardeczka. Kiedy zero przekręcimy, to naprawdę się zdziwimy. Tak się zaplata, jak ósmy cud świata.

Do góry głowa i **dziewiątka** jest gotowa. Trzyma głowę w górze, jakby śpiewała w chórze.

Ta wokalistka z nami śpiewa samogłoskami: »a, e, o, ó, u, y, i, ą, ę«. Gdy te literki zobaczymy, do dziewięciu policzymy. Jeszcze żarcik stary – z podwojonej dziewiątki zrobisz okulary”.

Takie wiersze rysowane, które wykonują uczniowie, patrząc, mówiąc i rysując, pozwalają dzieciom zintegrować się z symbolem, który łatwiej zakotwicza się w ich pamięci. Pamiętajmy także o dzieciach mających problemy z kierunkowym aspektem percepcji wzrokowej. Podczas spotkania z cyframi lepimy je z plasteliny, by powstał efekt trójwymiarowości. Można również zaprezentować **cyfry w formie maskotek**. Dzięki tym zabiegom pomożemy uczniom z problemami, a jednocześnie zainspirujemy tych, którzy w liczbach widzą znacznie więcej niż obraz. Poprzez postaci z Cyferkowa realizujemy następujące zagadnienia:

**Jedyneczka** – świat jedności, całość – sto krątek ze stu, podział na połowy i ćwiartki – aspekt praktyczny, niepowtarzalność, indywidualność, płaszczyzna, wyznaczanie kierunków, liczenie po jeden.

**Dwójeczka** – pary, parzystość, liczenie po dwa i sprawdzanie, ile dwójek zmieści się w liczbie, wzajemne położenie przedmiotów i relacje między nimi.

**Trójeczka** – nieparzystość, trójkąty, liczenie po trzy i sprawdzanie, ile trójek zmieści się w liczbie itp.

**W klasie pierwszej** uczniowie poznają Cyferkowo. Podczas kontaktu z każdą z liczb szukają jej aspektów w otaczającym świecie. Nadają jej nowe znaczenie – postaci z Cyferkowa, która będzie przewodnikiem podczas rozwiązywania problemów. Maskotki cyferek mają wielką moc sprawczą. Realizują aspekt symboliczny liczby i zakotwiczą się na stałe w umyśle dzieci jako obraz.

Uczniowie podczas spotkań z Cyferkami wyjaśniają rolę **zera** w królestwie **Matematyki**: „Jest, a jakby go wcale nie było”. Zastanawiają się, co na świecie jest tylko **jedno** i jak to jest być pierwszym. Badają zjawisko parzystości: „**Dwa**, dwie, dwoje, dwóch – pary idą w ruch, szukają sami, co występuje parami” i zastanawiają się, czy bycie drugim to zwycięstwo. Prowadzą rozważania na temat: „**trzy** po trzy – czy to dużo, czy mało?”. Wyliczają, co się na świecie w trójki powiązało, i uzasadniają, że trzeci jest na podium. Obserwują „**cztery** koła, cztery nogi, cztery w prostokącie rogi”. Zastanawiają się, ile czwórka w świecie znaczy i dochodzą do wniosku, że „czwarty z kolei, to na podium brak nadziei”.

Za to, gdy „mówią **pięć**, to przywitać się mają chęć. Przybijają piątki jak na pocztce pieczętki”. Dowiadują się, jakie piątka ma znaczenie. Rozważają obecność „piątego koła u wozu” i wyjaśniają, co to oznacza. Wyjaśniają, dlaczego gdzie kucharek **sześć**, tam nie ma co jeść. Sprawdzają „obecność szóstki na świecie i dowiadują się, dlaczego pragnie jej każde polskie dziecko”, badają szósty zmysł. Zauważają, co wynika z tego, że **siedem** dni ma tydzień. Dowiadują się że: „gdy **ósemka** odpoczywa, leniwą ją każdy nazywa, a ona jest pełna mocy i w dzień, i w nocy, bo ósma godzina zwykle w Polsce lekcje rozpoczyna”. Szukają sensu w „ni w pięć, ni w **dziewięć**” i odkrywają dziewięć obrazów samogłosek. Przekonują się, co to znaczy „trafić w **dziesiątkę**”. Poznają tajemnicę dziesiątki („to najmniejsza liczba dwucyfrowa, która jedynkę i zero chowa”).

Obserwują, jak **Królowa Matematyka** „jedności w dziesiątki pakuje i układ dziesiątkowy buduje. Dla niej dziesiąty element to jest ważna sztuka, ponieważ do następnego rzędu szybko zapuka”. Badając liczby dwucyfrowe, np. jedenaście – dziewiętnaście, „zauważają elementów kilkanaście, gdzie jedna dziesiątka występuje i wśród jedności króluje” itp. Uczniowie współtworzą żywy teatr na scenie matematyki. Klasa pierwsza to także czas na jednoczesną eksplorację schematu ciała i stosunków przestrzennych, jak również „zakotwiczenie” się w konkrety, który stanowi punkt odniesienia w różnorodnych zagadnieniach. W tym czasie dzieci budują wiedzę w oparciu o doświadczenia praktyczne, wykorzystując wszystkie aspekty myślenia. Zamieniają się w aktywnych badaczy Stacji Matematycznych.

**W klasie drugiej** uczniowie wchodzą na wyższy poziom wtajemniczenia. **Królowa Matematyka** zmusza ich do wysiłku intelektualnego i ciągle zadaje zagadki. Inspiruje i zachęca ich do eksploracji. Te same Matematyczne Stacje Badawcze stają się teraz poletkiem doświadczalnym, na którym dzieci budują swoją wiedzę. Bazują na umiejętnościach z klasy pierwszej, a jednocześnie nieprzerwanie trenują działania matematyczne z wykorzystaniem liczmanów, osi liczbowej czy tablicy stupolowej. Zainspirowane przez **Królową Matematykę** szukają własnych metod na to, by sobie z nimi poradzić. Istotą tej aktywności jest podzielenie się osobistym doświadczeniem i opisanie sposobu na poprawny wynik. Podczas odgrywania ról bohaterów z Cyferkowa dzieci uczą się konstruować własne myśli w formie zrozumiałych instrukcji, dzięki czemu doskonalą swe kompetencje. **Królowa** zadaje pytania, proponuje weryfikować wnioski, zachęca do opowiadania i tłumaczenia, ciągle podsuwa problemy do rozwiązania. W klasie drugiej uczniowie mają dużo przestrzeni na eksplorację i samodzielnie konstruują narzędzia, np. do pomiarów, tj. kalendarz, oś liczbową i tarczę zegara, którymi posługują się podczas rozwiązywania zadań.

**W klasie trzeciej** uczniowie dysponują już wiedzą i umiejętnościami, które pomagają im tworzyć przekształcenia. Badają strukturę liczb wielocyfrowych, bazując na systemie dziesiętkowym – to właśnie jeden z dowodów na to, że **Królowa Matematyka** ma zamiłowanie do porządku. Lubi także, gdy dzieci udowodnią jej prawa i zasady. Jednakże najbardziej pasjonuje ją rozwiązywanie i tworzenie zagadek. Od klasy pierwszej do trzeciej każdego dnia uczniowie mierzą się z jej zadaniami, a następnie, zainspirowani, konstruują własne. Wrzucają swoje pomysły do pudełka inspiracji, by koledzy mogli się z nimi zmierzyć i ocenić ich jakość. Dzięki temu zabiegowi rozwijają swoje zdolności. Udowadniają, że matematyka jest wszędzie i dlatego nosi zaszczytny tytuł królowej nauk. Analizują krok po kroku dziedziny życia człowieka, by podejmować się zadań konstrukcyjnych – np. jak powstały schody, jak zrobić ciastka, by smakowały itp. Ponieważ dzięki działaniom praktycznym poziom myślenia uczniów nieustannie się doskonalą, są oni w stanie zrozumieć najważniejsze pojęcia matematyczne. Zatem za każdym razem powinny one być przez dzieci badane i weryfikowane w praktyce.

**Cyferkowo**, podobnie jak **Literkowo**, sprzyja samokształceniu i tworzeniu indywidualnych strategii uczenia się. Reprezentuje edukację matematyczną i ułatwia realizację **wymagań szczegółowych z podstawy programowej, tj. osiągnięć w zakresie rozumienia stosunków przestrzennych i cech wielkościowych.**

#### **Uczeń:**

- określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni; określa i prezentuje kierunek ruchu przedmiotów oraz osób; określa położenie przedmiotu na prawo/lewo od osoby widzianej z przodu (także przedstawionej na fotografii czy obrazku);
- porównuje przedmioty pod względem wyróżnionej cechy wielkościowej, np. długości czy masy; dokonuje klasyfikacji przedmiotów;
- posługuje się pojęciami „pion”, „poziom”, „skos”.

### Osiągnięcia w zakresie rozumienia liczb i ich własności

#### Uczeń:

- liczy (w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp.;
- odczytuje i zapisuje za pomocą cyfr liczby od zera do tysiąca oraz wybrane liczby do miliona (np. 1500, 10 000, 800 000);
- wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczby; wskazuje jedności, dziesiątki, setki itd.; określa kolejność, posługując się liczbą porządkową;
- porównuje liczby; porządkuje liczby od najmniejszej do największej i odwrotnie; rozumie sformułowania typu: liczba o 7 większa, liczba o 10 mniejsza; stosuje znaki:  $<$ ,  $=$ ,  $>$ .

### Osiągnięcia w zakresie posługiwania się liczbami

#### Uczeń:

- wyjaśnia istotę działań matematycznych – dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia oraz związki między nimi; korzysta intuicyjnie z własności działań;
- dodaje do podanej liczby w pamięci i od podanej liczby odejmuje w pamięci: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100 oraz wielokrotności 10 i 100 (w prostszych przykładach);
- mnoży i dzieli w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia; mnoży w pamięci przez 10 liczby mniejsze od 20; rozwiązuje równania z niewiadomą zapisaną w postaci okienka (uzupełnia okienko); stosuje własne strategie, wykonując obliczenia; posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań;
- dodaje i odejmuje liczby dwucyfrowe, zapisując w razie potrzeby częściowe wyniki działań lub wykonując działania w pamięci, od razu podaje wynik; oblicza sumy i różnice większych liczb w prostych przykładach typu:  $250 + 50$ ,  $180 - 30$ ; mnoży liczby dwucyfrowe przez 2, zapisując, jeśli ma taką potrzebę, częściowe wyniki działań; przy obliczeniach stosuje własne strategie.

### Osiągnięcia w zakresie czytania tekstów matematycznych

#### Uczeń:

- analizuje i rozwiązuje zadania tekstowe proste i wybrane złożone; dostrzega problem matematyczny oraz tworzy własną strategię jego rozwiązania, odpowiednią do warunków zadania; opisuje rozwiązanie za pomocą działań, równości z okienkiem, rysunku lub w inny wybrany przez siebie sposób;
- układa zadania i je rozwiązuje, tworzy łamigłówki matematyczne, wykorzystując w tym procesie własną aktywność artystyczną, techniczną, konstrukcyjną; wybrane działania realizuje za pomocą prostych aplikacji komputerowych.

### Osiągnięcia w zakresie rozumienia pojęć geometrycznych

#### Uczeń:

- rozpoznaje – w naturalnym otoczeniu (w tym na ścianach figur przestrzennych) i na rysunkach – figury geometryczne: prostokąt, kwadrat, trójkąt, koło; wyodrębnia te figury spośród innych figur; kreśli przy linijce odcinki i łamane; rysuje odręcznie prostokąty (w tym kwadraty), wykorzystując sieć kwadratową;
- mierzy długości odcinków, boków figur geometrycznych itp.; podaje wynik pomiaru, posługując się jednostkami długości: centymetr, metr, milimetr; wyjaśnia związki między jednostkami długości; posługuje się wyrażeniami dwumianowanymi; wyjaśnia pojęcie „kilometr”;
- mierzy obwody różnych figur za pomocą narzędzi pomiarowych, także w kontekstach z życia codziennego; oblicza obwód trójkąta i prostokąta (w tym także kwadratu) o danych bokach;
- dostrzega symetrię w środowisku przyrodniczym, w sztuce użytkowej i innych wytworach człowieka obecnych w swoim otoczeniu.

### **Osiągnięcia w zakresie stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji**

#### **Uczeń:**

- klasyfikuje obiekty i różne elementy środowiska społeczno-przyrodniczego z uwagi na wyodrębnione cechy; dostrzega rytm w środowisku przyrodniczym, sztuce użytkowej i innych wytworach człowieka obecnych w swoim środowisku;
- dzieli na dwie i cztery równe części np. kartkę papieru, czekoladę; używa pojęć: „połowa”, „dwa i pół”, „cztery równe części”, „czwarta część” lub „ćwierć”;
- wykonuje obliczenia pieniężne; zamienia złote na grosze i odwrotnie, rozróżnia nominały na monetach i banknotach, wskazuje różnice w ich sile nabywczej;
- odczytuje godziny na zegarze ze wskazówkami oraz elektronicznym (wyświetlającym cyfry w systemie 24-godzinnym); wykonuje proste obliczenia dotyczące czasu; posługuje się jednostkami czasu: doba, godzina, minuta, sekunda; posługuje się stoperem, aplikacjami telefonu, tabletu, komputera; zapisuje daty, np. swojego urodzenia lub datę bieżącą; posługuje się kalendarzem; odczytuje oraz zapisuje znaki rzymskie co najmniej do XII;
- mierzy temperaturę za pomocą termometru oraz odczytuje ją;
- dokonuje obliczeń szacunkowych w różnych sytuacjach życiowych;
- waży; używa określeń: „kilogram”, „dekagram”, „gram”, „tona”; zna zależności między tymi jednostkami; odmierza płyny; używa określeń: „litr”, „pół litra”, „ćwierć litra”;
- wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad itd.; przekształca gry, tworząc własne strategie i zasady organizacyjne;
- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

## Nutkowo – miasteczko Muzyki

Charakteryzuje je m.in. rytm, rym, ruch, płynność, nastrojowość, zmiana tempa i dynamiki. To miejsce na interpretacje, improwizacje i eksperymentowanie. Rozpala cały mózg dzięki emocjom. Tam odbywa się odtwarzanie i tworzenie muzyki. Można porównać te aktywności do kompleksowego treningu na siłowni. Instruktorką, a zarazem dyrygentką muzyków klasowych, będzie **Nutka z Nutkowa**, które jest miasteczkiem muzyki. Zajmuje się ona kreowaniem zarówno muzyków oraz śpiewaków, jak i tancerzy. Muzyka ma działanie terapeutyczne, pobudza zmysły i pozwala odpocząć, dlatego powinna zajmować zaszczytne miejsce wśród dziedzin nauki, z którymi spotyka się dziecko. Jest dla dzieci nieuchwytna i ulotna, dlatego została przeze mnie skonkretyzowana w postaci trzeciego wyimaginowanego świata.

**W klasie pierwszej** dużo czasu poświęcamy na słuchanie muzyki. Powinna ona towarzyszyć dzieciom w różnorodnych czynnościach. Może być tłem podczas głośnego czytania, wykonywanych prac plastycznych, nauki pisania lub przepisywania. Dobrym pomysłem jest wykorzystanie jej jako rytualnego sygnału do realizacji różnorodnych aktywności szkolnych. Sprawdzą się tu muzyka relaksacyjna, a także klasyczna. Stosujemy osłuchanie i wielokrotne cykliczne powroty do tych samych dzieł muzycznych. Klasa pierwsza to także czas na zabawy z **Nutką**, np. rytmizacje z ruchem i przyborem, a także tańce i pąsy. Stosujemy symboliczny zapis czynności rytmicznych, np. w postaci figur geometrycznych. Włączamy grę na instrumentach perkusyjnych i tworzymy naturalny akompaniament. Nie zapominamy o improwizacjach ruchowych lub wokalnych.

**W klasie drugiej Nutka** w sposób praktyczny zanurza uczniów w świat muzyki, ucząc sposobu zapisu melodii z pomocą symboli i jej odczytania. Dzieci odkrywają, że muzyka to matematyka, realizują kod muzyczny ruchowo i dźwiękowo, rozpoczynają grę na dowolnym instrumencie pod dyktando **Nutki**. Ucząc się piosenek w pracy zespołowej, proponują własne układy ruchowe i sposoby tworzenia piktogramów. Kontynuujemy słuchanie muzyki, która pojawia się w tle ich codziennych działań. Na tym etapie dokonujemy podziału muzyki na kategorie i wprowadzamy nowe style muzyczne, a także utwory wokalne i instrumentalne. Nowością będą opowiadki **Nutki** o życiu sławnych kompozytorów i ich dziełach. Wykorzystujemy prezentacje multimedialne i nagrania utworów. Kwintesencją takich spotkań jest wysłuchanie dowolnego dzieła prezentowanego artysty z akompaniamentem klasy w tle. Tworzą go wszyscy uczniowie, przygrywając na instrumentach perkusyjnych do rytmu. Ważne są także improwizacje ruchowe, np. taniec ze wstążką. Doskonałym sposobem na poznanie kultury regionu kraju jest opracowanie charakterystycznego tańca czy też przyśpiewki. Rozpoczynamy te działania w klasie drugiej, a kończymy w trzeciej.

**W klasie trzeciej** dzieci poznają notację muzyczną i ją stosują. Przy pomocy **Nutki** doskonalą się w grze na instrumencie z wykorzystaniem zapisu nutowego utworów.

Ich stopień trudności dopasowujemy do zespołu. Warto, by uczniowie dokonali wyboru instrumentu stosownie do ich modalności, np. wzrokowcom będzie łatwiej

grać na dzwoneczkach czy też ksylofonie. Wspólnie z **Nutką** doświadczają różnorodnych wersji śpiewu. Poznają rodzaje głosów i utrwalają je, słuchając muzyki wokalne w tle. Stosują własną metodę nauki piosenki. W dalszym ciągu zgłębiają twórczość znanych kompozytorów, ale na tym etapie sami przygotowują ciekawostki o ich życiu lub prezentacje. Nadal wykonują ćwiczenia rytmiczne, czytając wartości nut. Uczą się zapisywać rytm w oparciu o podane metrum. Tańczą tańce regionalne i śpiewają pieśni ludowe. Proponuję stosować systematycznie etniczne tańce integracyjne w kręgu z różnych stron świata. Ważny jest także kontakt z żywą muzyką podczas koncertów. Praca twórcza z muzyką w tle stanie się dla uczniów rytuałem, gdyż będzie stosowana systematycznie.

**Nutkowo**, podobnie jak **Literkowo** i **Cyferkowo**, także sprzyja samokształceniu i tworzeniu indywidualnych strategii uczenia się. Reprezentuje edukację muzyczną i ułatwia realizację **wymagań szczegółowych z podstawy programowej, tj: osiągnięć w zakresie słuchania muzyki.**

#### **Uczeń:**

- słucha, poszukuje źródeł dźwięku i je identyfikuje;
- słucha muzyki w połączeniu z aktywnością ruchową, gestami dźwiękotwórczymi: klaskaniem, pstrykaniem, tupaniem, uderzaniem o uda itp. oraz z towarzyszeniem prostych opracowań instrumentalnych;
- reaguje na sygnały muzyczne w różnych sytuacjach zadaniowych;
- odróżnia dźwięki muzyki, np. wysokie – niskie, długie – krótkie, ciche – głośne, głosy ludzkie: sopran, bas; odróżnia i nazywa wybrane instrumenty muzyczne;
- rozróżnia muzykę wykonywaną przez solistę, chór, orkiestrę;
- rozróżnia na podstawie słuchanego utworu muzykę: smutną, wesołą, skoczną, marszową itp.;
- słucha w skupieniu krótkich utworów muzycznych.

#### **Osiągnięcia w zakresie ekspresji muzycznej. Śpiew**

##### **Uczeń:**

- śpiewa różne zestawy głosek, sylaby, wykorzystuje poznane melodie i tworzy własne, naśladuje odgłosy zwierząt;
- nuci poznane melodie, śpiewa piosenki podczas zabawy, nauki, uroczystości szkolnych, świąt, w tym świąt narodowych;
- śpiewa śpiewanki, piosenki i pieśni charakterystyczne dla tradycji i zwyczajów polskich, kilka utworów patriotycznych i historycznych;
- śpiewa, dbając o prawidłową postawę, artykulację i oddech, przy zachowaniu naturalnej skali głosu;
- rozpoznaje i śpiewa hymn Polski;
- śpiewa kilka wybranych krótkich piosenek w języku obcym.

## **Improwizacja ruchowa, rytmika i taniec**

### **Uczeń:**

- przedstawia ruchem treść muzyczną (np. dynamikę, nastrój, wysokość dźwięku, tempo, artykulację) oraz treść pozamuzyczną (np. fabułę, odczucia, przekład znaczeniowy słów);
- interpretuje ruchem schematy rytmiczne;
- tworzy improwizacje ruchowe inspirowane wyliczankami, rymowankami i rytmizowanymi tekstami;
- wykonuje pląsy;
- porusza się i tańczy według utworzonych przez siebie układów ruchowych, z rekwizytem, bez rekwizytu do muzyki i przy muzyce;
- tworzy sekwencje i układy poruszania się do ulubionych przez siebie utworów muzycznych, wykorzystuje je do animacji i zabawy w grupie;
- tańczy według układów ruchowych charakterystycznych dla wybranych tańców (w tym integracyjnych, ludowych polskich oraz innych krajów Europy i świata).

## **Gra na instrumentach muzycznych**

### **Uczeń:**

- gra zadane przez nauczyciela i własne schematy rytmiczne;
- wykonuje tematy rytmiczne wybranych znanych utworów muzycznych (ludowych, popularnych, dziecięcych, klasycznych, wokalnych, instrumentalnych, polskich i zagranicznych) z użyciem instrumentów perkusyjnych;
- realizuje schematy i tematy rytmiczne, eksperymentuje przy użyciu np. patyczków, pudełek, papieru, trawy, piszczalek, gwizdków, kogucików na wodę;
- wykonuje instrumenty m.in. z materiałów naturalnych i innych oraz wykorzystuje tak powstałe instrumenty do akompaniamentu, realizacji dźwięku podczas zabaw i zadań edukacyjnych, organizacji koncertów i przedstawień teatralnych;
- wykonuje akompaniament do śpiewu, stosuje gesty dźwiękotwórcze (np. tupanie, klaskanie, pstrykanie, uderzanie o uda);
- eksperymentuje i poszukuje dźwięków, fragmentów znanych melodii przy użyciu np. dzwonków, ksylofonu, fletu podłużnego, flażoletu – flecika polskiego;
- gra melodie piosenek i utworów instrumentalnych, do wyboru: na dzwonkach, ksylofonie, flecie podłużnym, flażolecie – fleciku polskim lub innych.

## **Osiągnięcia w zakresie znajomości form zapisu dźwięku**

### **Uczeń:**

- wyjaśnia różne formy zapisu dźwięków, muzyki, np. nagranie przy pomocy komputera, dyktafonu, telefonu czy zapis przy pomocy notacji muzycznej;
- zapisuje w zabawie z instrumentami perkusyjnymi dźwięki, np. poprzez układ piktogramów, klocek rytmicznych, kolorów, liczb czy obrazków; szyfruje, koduje, wykorzystuje utworzony zapis w zabawie;



- korzysta z wybranego zapisu melodii w czasie gry na instrumencie: dzwonkach, ksylofonie, flecie podłużnym, flażolecie – fleciku polskim.

### **Świat rzeczywisty**

**Świat**, w którym funkcjonują dzieci, jest tak samo nieznanym, tajemniczym i inspirującym. Proponuję rozpaść ten mały płomyk ciekawości uczniowskiej przez celowe aranżowanie sytuacji dydaktycznej i podsuwanie uczniom narzędzi kulturowych. Zgodnie z moją koncepcją **pomostem** łączącym wyobrażenia z rzeczywistością będzie **teatr**, a uściślając – jego małe formy. Zakotwicząc się w myśleniu animistycznym dzieci, będziemy w stanie rozwiązywać problemy, wykorzystując wizualizacje i wyobrażenia, a wraz z nimi wielozmysłowość. Dziedziny naukowe, z których będziemy czerpać, to przede wszystkim sześć pozostałych edukacji, czyli społeczna, plastyczna, techniczna, przyrodnicza, informatyczna i wychowanie fizyczne, a także inne związane z badanym zagadnieniem. Zadaniem każdej z nich będzie wpływanie na wszechstronny rozwój ucznia.

**Edukacja społeczna** będzie stanowiła ośnowę całego procesu edukacyjnego i wychowawczego w realizacji proponowanego programu. Jej treści pozwolą na kształcenie wielu kompetencji kluczowych, tj. aktywności społecznej i pracy w zespole, rozwiązywania problemów przez mediację i aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego i kraju. Moja koncepcja stwarza przestrzeń do eksploracji, zapewnia metody i formy umożliwiające treningi interpersonalne, pracę we współpracy, a także działania prospołeczne. Uczniowie będą doświadczać procesów zachodzących w przestrzeni. Treści historyczne dotyczące przeszłości, dorobku epok, patriotyzmu, tradycji i zwyczajów, tożsamości narodowej są motywem przewodnim wielu tematów zajęć zintegrowanych.

### **Wymagania szczegółowe z podstawy programowej:**

#### **Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska społecznego**

##### **Uczeń:**

- identyfikuje się z grupą społeczną, do której należy: rodziną, klasą w szkole, drużyną sportową, społecznością lokalną, narodem; respektuje normy i reguły postępowania w tych grupach;
- wyjaśnia, że wszyscy ludzie posiadają prawa i obowiązki, wymienia własne prawa i obowiązki, przestrzega ich i stosuje je w codziennym życiu;
- przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa w grupie i własnego w niej postępowania w odniesieniu do przyjętych norm i zasad;
- ocenia postępowanie swoje i innych osób, odnosząc się do poznanych wartości, takich jak: godność, honor, sprawiedliwość, obowiązkowość, odpowiedzialność, przyjaźń, życzliwość, umiar, powściągliwość, pomoc, zadośćuczynienie,

- przepraszenie, uznanie, uczciwość, wdzięczność oraz inne, respektowane przez środowisko szkolne;
- przedstawia siebie i grupę, do której należy, zapisuje swój adres, adres szkoły, zawód i miejsce pracy rodziców; posługuje się danymi osobistymi wyłącznie w sytuacjach bezpiecznych dla siebie i reprezentowanych osób; jest powściągliwy w używaniu takich danych w sytuacjach nowych i wirtualnych;
  - rozpoznaje i nazywa wybrane grupy społeczne, do których nie należy, a które wzbudzają jego zainteresowanie, np. drużyny i kluby sportowe, zespoły artystyczne, a także inne narodowości;
  - opowiada ciekawostki historyczne dotyczące regionu, kraju, wyróżniając w nich postaci fikcyjne i realne;
  - stosuje pojęcia: „porozumienie”, „umowa”; uczestniczy w wyborach samorządu uczniowskiego w klasie, w szkole; wymienia przykłady powstałych w efekcie porozumień i umów grup społecznych, np. stowarzyszenia pomocy chorym i niepełnosprawnym dzieciom, organizacje ekologiczne, a także stowarzyszenia dużych grup społecznych, jak miasta i państwa czy Unia Europejska;
  - szanuje zwyczaje i tradycje różnych grup społecznych i narodów, przedstawia i porównuje zwyczaje ludzi, np. dotyczące świąt w różnych regionach Polski, a także w różnych krajach;
  - wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu, i komunikuje się za pomocą nowych technologii.

### **Osiągnięcia w zakresie orientacji w czasie historycznym**

#### **Uczeń:**

- opowiada o legendarnym powstaniu państwa polskiego, wyjaśnia związek legendy z powstaniem godła i barw narodowych, przedstawia wybrane legendy dotyczące regionu, w którym mieszka, lub inne;
- rozpoznaje godło, barwy, hymn narodowy, mundur wojskowy, wybrane stroje ludowe, np. związane z regionem Polski, w którym mieszka;
- uczestniczy w świątach narodowych i innych ważnych dniach pamięci narodowej; wykonuje kokardę narodową, biało-czerwony proporczyk; zachowuje się godnie i z szacunkiem podczas śpiewania lub słuchania hymnu, wciągania flagi na maszt itp.;
- rozpoznaje i nazywa patrona szkoły, miejscowości, w której mieszka, wyjaśnia pojęcie „patron”, wymienia imiona i nazwiska, np. pierwszego władcy i króla Polski, obecnego prezydenta Polski, wymienia nazwę pierwszej stolicy Polski;
- wyjaśnia znaczenie wybranych zwyczajów i tradycji polskich;
- opisuje znaczenie dorobku minionych epok w życiu człowieka, jest świadomy, że stosuje w swej aktywności ten dorobek, np. cyfry arabskie i rzymskie, papier, mydło, instrumenty muzyczne itp.;

- opowiada historię własnej rodziny, przedstawia wybrane postacie i prezentuje informacje o wielkich Polakach: królowej Jadwidze, królu Stefanie Batorym, astronomie Mikołaju Koperniku, noblistce Marii Skłodowskiej-Curie, alpinistce Wandzie Rutkiewicz, papieżu Janie Pawle II, nauczycielce i cichociemnej gen. Elżbiecie Zawackiej „Zo”.

**Edukacja przyrodnicza** dostarczy w proponowanym programie wielu ciekawych tematów do eksploracji. Stanie się poletkiem doświadczalnym w drodze do rozumienia **świata**. Dzięki treściom przyrodniczym uczeń nauczy się rozpoznawać elementy otoczenia, prowadzić hodowle i doświadczenia, organizować akcje ekologiczne i działania dotyczące ochrony naturalnych zasobów przyrody. Zagadnienia dotyczące funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i odpoczynku zgodnie z zaproponowaną koncepcją staną się treściami priorytetowymi w codziennym życiu szkolnym ucznia. Rozumienie przestrzeni geograficznej będzie następstwem orientacji w schemacie ciała. Doświadczanie trójwymiarowości, którą podkreśla program, stanie się podstawą tworzenia planów, czytania map i orientowania się w terenie.

### **Wymagania szczegółowe z podstawy programowej:**

#### **Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska przyrodniczego**

##### **Uczeń:**

- rozpoznaje w swoim otoczeniu popularne gatunki roślin i zwierząt, w tym zwierząt hodowlanych, a także gatunki objęte ochroną;
- rozpoznaje i wyróżnia cechy ekosystemów, takich jak: łąka, jezioro, rzeka, morze, pole, staw, las, las gospodarczy; określa składowe i funkcje ekosystemu na wybranym przykładzie, np. lasu i jego warstw, polany, torfowiska, martwego drzewa w lesie;
- rozpoznaje wybrane zwierzęta i rośliny, których w naturalnych warunkach nie spotyka się w polskim środowisku przyrodniczym;
- odszukuje w różnych dostępnych zasobach, w tym internetowych, informacje dotyczące środowiska przyrodniczego potrzebne do wykonania zadania, ćwiczenia;
- prowadzi proste hodowle roślin, przedstawia zasady opieki nad zwierzętami domowymi, hodowlanymi i innymi;
- planuje, wykonuje proste obserwacje, doświadczenia i eksperymenty dotyczące obiektów i zjawisk przyrodniczych, tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo-skutkowego i czasowego;
- chroni przyrodę, wskazuje wybrane miejsca ochrony przyrody oraz parki narodowe, pomniki przyrody w najbliższym otoczeniu – miejscowości, regionie;
- segreguje odpady i ma świadomość przyczyn i skutków takiego postępowania.

## Osiągnięcia w zakresie funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i odpoczynku

### Uczeń:

- przedstawia charakterystykę wybranych zajęć i zawodów ludzi znanych z miejsca zamieszkania oraz zawodów użyteczności publicznej: nauczyciela, żołnierza, policjanta, strażaka, lekarza, pielęgniarza czy leśnika, a ponadto rozumie istotę pracy w służbach mundurowych i medycznych;
- posługuje się numerami telefonów alarmowych, formułuje komunikat – wezwanie o pomoc: Policji, Pogotowia Ratunkowego, Straży Pożarnej;
- posługuje się danymi osobowymi w kontakcie ze służbami mundurowymi i medycznymi, w sytuacji zagrożenia zdrowia i życia;
- dba o higienę oraz estetykę własną i otoczenia;
- reaguje stosownym zachowaniem w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa, zdrowia jego lub innej osoby;
- wymienia wartości odżywcze produktów żywnościowych; ma świadomość znaczenia odpowiedniej diety dla utrzymania zdrowia, ogranicza spożywanie posiłków o niskich wartościach odżywczych i niezdrowych, zachowuje umiar w spożywaniu produktów słodzonych, zna konsekwencje zjadania ich w nadmiarze;
- przygotowuje posiłki służące utrzymaniu zdrowia;
- ubiera się odpowiednio do stanu pogody, poszukuje informacji na temat pogody, wykorzystując np. internet;
- rozróżnia podstawowe znaki drogowe, stosuje przepisy bezpieczeństwa w ruchu drogowym i miejscach publicznych; przestrzega zasad zachowania się w środkach publicznego transportu zbiorowego;
- stosuje się do zasad bezpieczeństwa w szkole, odnajduje drogę ewakuacyjną, rozpoznaje znaki i symbole informujące o różnych rodzajach niebezpieczeństw oraz zachowuje się zgodnie z informacją w nich zawartą; stosuje zasady bezpiecznej zabawy w różnych warunkach i porach roku;
- ma świadomość istnienia zagrożeń ze środowiska naturalnego, np. nagłej zmiany pogody, huraganu, ulewnych deszczy, burzy, suszy oraz ich następstw: powodzi, pożaru, pioruna; określa odpowiednie sposoby zachowania się człowieka w takich sytuacjach;
- ma świadomość obecności nieprawdziwych informacji, np. w przestrzeni wirtualnej, publicznej; sprawdza informacje, zadając pytania nauczycielowi, rodzicom, policjantowi;
- stosuje zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z urządzeń cyfrowych, rozumie i respektuje ograniczenia związane z czasem pracy z takimi urządzeniami oraz stosuje zasady netykiety;
- ma świadomość, iż nieodpowiedzialne korzystanie z technologii ma wpływ na utratę zdrowia człowieka;
- ma świadomość pozytywnego znaczenia technologii w życiu człowieka.

## Osiągnięcia w zakresie rozumienia przestrzeni geograficznej

### Uczeń:

- określa położenie i warunki naturalne swojej miejscowości oraz okolicy, opisuje charakterystyczne formy terenu, składniki przyrody, charakterystyczne miejsca, np. miejsca pamięci narodowej, najważniejsze zakłady pracy, w tym ważniejsze przedsiębiorstwa produkcyjne i usługowe, interesujące zabytki, pomniki, tereny rekreacyjne, parki krajobrazowe, parki narodowe;
- wskazuje na mapie fizycznej Polski jej granice, główne miasta, rzeki, nazwy krain geograficznych;
- czyta proste plany, wskazuje kierunki główne na mapie, odczytuje podstawowe znaki kartograficzne map, z których korzysta; za pomocą komputera, wpisując poprawnie adres, wyznacza np. trasę przejazdu rowerem;
- wymienia nazwę stolicy Polski, wyjaśnia znaczenie stolicy dla całego kraju, wskazuje na mapie jej położenie, wymienia jej charakterystyczne obiekty;
- przedstawia charakterystyczne dla Polski dyscypliny sportowe, gospodarcze lub inne, np. artystyczną działalność człowieka, w której Polska odnosi sukcesy lub z niej słynie;
- wyznacza kierunki główne w terenie na podstawie cienia, określa, z którego kierunku wieje wiatr, rozpoznaje charakterystyczne rodzaje opadów;
- przedstawia położenie Ziemi w Układzie Słonecznym.

**Edukacja plastyczna** zapewni uczniom postrzeganie wartości wizualnych w otoczeniu i naturze. Zauważanie piękna rozwinię sferę duchową i będzie stanowiło prelude do empatii. Dzięki temu rodzajowi edukacji uczeń będzie z łatwością tworzył wizualizacje i w ten sposób wyrazi swoje wnętrze. Poznając różnorodne techniki i środki wyrazu, może realizować swoje uzdolnienia. Wiedza i umiejętności w zakresie tej edukacji umożliwią uczniom recepcję sztuki plastycznej. Stanowi ona bogactwo doznań bliskie sztuce teatralnej, którą preferuje moja koncepcja.

## Wymagania szczegółowe z podstawy programowej:

### Osiągnięcia w zakresie percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń

#### Uczeń:

- wyróżnia w obrazach, ilustracjach, impresjach plastycznych, plakatach, na fotografiach: kształty obiektów – nadaje im nazwę i znaczenie, podaje części składowe, wielkości i proporcje, położenie obiektów i elementów złożonych, różnice i podobieństwa w wyglądzie tego samego przedmiotu w zależności od położenia i zmiany stanowiska osoby patrzącej na obiekt, barwę, walor różnych barw, różnice walorowe w zakresie jednej barwy, fakturę, cechy charakterystyczne i indywidualne ludzi w zależności od wieku, płci, typu budowy, cechy charakterystyczne zwierząt, różnice w ich budowie, kształcie, ubarwieniu, sposobach poruszania się;

- określa w swoim otoczeniu kompozycje obiektów i zjawisk, np. zamknięte (mozaiki na dywanie, rytmy na przedmiotach użytkowych), otwarte (chmury, papiery ozdobne, pościel, firany), kompozycje o budowie symetrycznej.

### **Osiągnięcia w zakresie działalności – ekspresji twórczej**

#### **Uczeń:**

- rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem;
- maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli;
- wydiera, wycina, składa, przylepia, wykorzystując gazetę, papier kolorowy, makulaturę, karton, ścinki tekstylne itp.;
- modeluje (lepi i konstruuje) z gliny, modeliny, plasteliny, mas papierowych i innych, zarówno z materiałów naturalnych, jak i przemysłowych;
- powiela za pomocą kalki, tuszu, farby, stempla wykonanego np. z korka i innych tworzyw, a także przy pomocy prostych programów komputerowych;
- wykonuje prace, modele, rekwizyty, impresje plastyczne potrzebne do aktywności artystycznej i naukowej;
- wykonuje prace i impresje plastyczne jako formy przekazania i przedstawienia uczuć, nastrojów i zachowań (np. prezent, zaproszenie);
- ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką; korzysta z narzędzi multimedialnych;
- tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej np. plakaty, ulotki i inne wytwory.

### **Osiągnięcia w zakresie recepcji sztuk plastycznych**

#### **Uczeń:**

- nazywa dziedziny sztuk plastycznych, np. malarstwo, rzeźbę, w tym dziedziny sztuki użytkowej (meblarstwo, tkactwo, ceramikę, hafciarstwo, architekturę, grafikę komputerową);
- rozpoznaje i nazywa podstawowe gatunki dzieł malarskich i graficznych: pejzaż, portret, scenę rodzajową; nazywa wybrane przykłady dzieł znanych artystów: malarzy, rzeźbiarzy, architektów z regionu swego pochodzenia lub innych;
- wyjaśnia pojęcia: „oryginał”, „kopia obrazu lub rzeźby”, „miniatura obrazu lub rzeźby”, „reprodukcja” itp.; wskazuje miejsca prezentacji sztuk plastycznych.

**Edukacja techniczna** oprócz rękodzieła stworzy uczniom szansę na planowanie i badanie jakości świata. Dziecko zdobędzie podstawowe kompetencje w zakresie obsługi urządzeń. Nauczy się korzystać z informacji technicznej i dzięki niej stworzy instrukcję obsługi. Doświadczy organizacji pracy, która stanowi podstawę funkcjonowania w każdym zawodzie. Zgodnie z moją koncepcją weryfikowanie jakości materiałów i zgłębienie technologii wytwarzania zaspokoją naturalną ciekawość

dziecka i wpłyną na jego wnikliwość, rozwiną ucznia ogólnotechnicznie i dadzą mu podstawy do funkcjonowania w otaczającej rzeczywistości.

### **Wymagania szczegółowe z podstawy programowej:**

#### **Osiągnięcia w zakresie organizacji pracy**

##### **Uczeń:**

- planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace, współdziała w grupie;
- wyjaśnia znaczenie oraz konieczność zachowania ładu, porządku i dobrej organizacji miejsca pracy ze względów bezpieczeństwa;
- ocenia projekty/prace, wykorzystując poznane i zaakceptowane wartości: systematyczność działania, pracowitość, konsekwencja, gospodarność, oszczędność, umiar w odniesieniu do korzystania z czasu, materiałów, narzędzi i urządzeń;
- organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych.

#### **Osiągnięcia w zakresie znajomości informacji technicznej, materiałów i technologii wytwarzania**

##### **Uczeń:**

- odczytuje podstawowe informacje techniczne i stosuje w działaniu sposoby użytkowania materiału, narzędzi, urządzenia zgodnie z instrukcją, w tym multimedialną;
- wykonuje przedmioty użytkowe, w tym dekoracyjne i modele techniczne z zastosowaniem połączeń nierozłącznych (sklejanie klejem, wiązanie, szycie lub zszywanie zszywkami, sklejanie taśmą itp.), używając połączeń rozłącznych (spinanie spinaczami biurowymi, wiązanie sznurkiem lub wstążką ozdobną), bez użycia kleju, taśm, zszywek (np. wybrane modele technik origami, modele kartonowe nacinane), z wykorzystaniem prądu elektrycznego (lampion, dekoracja świąteczna);
- stosuje poznaną technologię przy wykonywaniu przedmiotów użytkowych lub montowaniu wybranych modeli urządzeń technicznych;
- wykonuje przedmiot/model/pracę według własnego planu i opracowanego sposobu działania.

#### **Osiągnięcia w zakresie stosowania narzędzi i obsługi urządzeń technicznych**

##### **Uczeń:**

- wyjaśnia działanie i funkcję narzędzi i urządzeń wykorzystywanych w gospodarstwie domowym i szkole;

- posługuje się bezpiecznie prostymi narzędziami pomiarowymi, urządzeniami z gospodarstwa domowego, a także urządzeniami dostępnymi w szkole.

**Edukacja informatyczna** otworzy okno na świat informacji. Dzięki niej dziecko nauczy się poszukiwać, porządkować i analizować wiedzę. Przytaczając cele mojego programu, ułatwi korzystanie z informacji. Umożliwi kreatywne rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem metod zaczerpniętych z informatyki. Umiejętne czytanie i tworzenie instrukcji to wstęp do programowania. Dzięki tym kompetencjom uczniowie stworzą gry planszowe i zainicjują zabawy interaktywne. Korzystanie z urządzeń nowoczesnej technologii powinno stać się we współczesnym świecie podstawową aktywnością.

**Wymagania szczegółowe z podstawy programowej:  
osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania  
problemów**

**Uczeń:**

- układa w logicznym porządku obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
- tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.

**Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów  
z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych**

**Uczeń:**

- programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
- tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
- zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

**Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami  
cyfrowymi i sieciami komputerowymi**

**Uczeń:**

- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;



- kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
- korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.

### **Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych**

#### **Uczeń:**

- współpracuje z innymi uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
- wykorzystuje możliwości technologii do komunikacji w procesie uczenia się.

### **Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa**

#### **Uczeń:**

- posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;
- przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.

**Wychowanie fizyczne** skoordynuje ucznia poprzez cielesny wymiar edukacji. Ruch to życie, stąd proponuję włączenie tej edukacji w proces nauczania zintegrowanego. Zajęcia w sali gimnastycznej i na świeżym powietrzu będą sprzyjały utrzymaniu prawidłowej postawy. Poprzez gry i zabawy dziecko nauczy się współdziałać i respektować zasady. Wdroży się do zdrowej rywalizacji i nauczy korzystać ze sprzętu sportowego. Przez codzienną dbałość o higienę i własne zdrowie uczeń ukształtuje swój styl życia.

### **Wymagania szczegółowe z podstawy programowej:**

#### **Osiągnięcia w zakresie utrzymania higieny osobistej i zdrowia**

##### **Uczeń:**

- utrzymuje w czystości ręce i całe ciało, przebiera się przed zajęciami ruchowymi i po ich zakończeniu; wykonuje te czynności samodzielnie i w stosownym momencie;
- w trakcie zajęć ruchowych odpowiednio na świeżym powietrzu i w pomieszczeniu dostosowuje strój do rodzaju pogody i pory roku;
- wyjaśnia znaczenie ruchu w procesie utrzymania zdrowia;
- przygotowuje we właściwych sytuacjach i w odpowiedni sposób swoje ciało do wykonywania ruchu;
- ma świadomość znaczenia systematyczności i wytrwałości w wykonywaniu ćwiczeń;
- uznaje, że każdy człowiek ma inne możliwości w zakresie sprawności fizycznej, akceptuje sytuację dzieci, które z uwagi na chorobę nie mogą być sprawne w każdej formie ruchu.

## Osiągnięcia w zakresie sprawności motorycznych

### Uczeń:

- przyjmuje podstawowe pozycje do ćwiczeń: postawę zasadniczą, rozkrok, wykrok, zakrok, stanie jednonóż, klęk podparty, przysiad podparty, podpór przodem, podpór tyłem, siad klęczny, skrzyżny, skulony, prosty;
- pokonuje w biegu przeszkody naturalne i sztuczne, biega z wysokim unoszeniem kolan, biega w połączeniu ze skokiem, przenoszeniem przyborów, np. piłki, pałeczki, z rzutem do celu ruchomego i nieruchomego, biega w różnym tempie, realizuje marszobieg;
- rzuca i podaje jednorącz, w miejscu i ruchu, oburącz do przodu, znad głowy, piłką małą i dużą, rzuca małymi przyborami na odległość i do celu, skacze jednonóż i obunóż ze zmianą tempa, kierunku, pozycji ciała, skacze w dal dowolnym sposobem, skacze przez skakankę, wykonuje przeskok zawrotny przez ławeczkę, naskoki i zeskoki, skoki zajęcze;
- wykonuje ćwiczenia zwinnościowe: skłony, skrętoskłony, przetoczenie, czołganie, podciąganie, czworakowanie ze zmianą kierunku i tempa ruchu, wspinanie się, mocowanie w pozycjach niskich i wysokich, podnoszenie i przenoszenie przyborów;
- wykonuje przewrót w przód z przysiadu podpartego;
- wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru i z przyborem, np. na ławeczce gimnastycznej;
- samodzielnie wykonuje ćwiczenia prowadzące do zapobiegania wadom postawy.

## Osiągnięcia w zakresie różnych form rekreacyjno-sportowych

### Uczeń:

- organizuje zespołową zabawę lub grę ruchową z wykorzystaniem przyboru lub bez;
- zachowuje powściągliwość w ocenie sprawności fizycznej koleżanek i kolegów – uczestników zabawy, respektuje ich prawo do indywidualnego tempa rozwoju, radzi sobie w sytuacji przegranej i akceptuje zwycięstwo, np. drużyny przeciwnej, gratuluje drużynie zwycięskiej sukcesu;
- respektuje przepisy, reguły zabaw i gier ruchowych, przepisy ruchu drogowego w odniesieniu do pieszych, rowerzystów, rolkarzy, biegaczy i innych osób, których poruszanie się w miejscu publicznym może stwarzać zagrożenie bezpieczeństwa;
- uczestniczy w zabawach i grach zespołowych z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek;
- wykonuje prawidłowo elementy charakterystyczne dla gier zespołowych: rzuty i chwyt ringo, podania piłki do partnera jednorącz i oburącz w miejscu lub w ruchu, odbicia piłki, kozłowanie w miejscu i w ruchu, podania piłki w miejscu i w ruchu, prowadzenie piłki, strzał do celu;
- układa zespołowe zabawy ruchowe i w nich uczestniczy, ma świadomość, że sukces w takiej zabawie odnosi się dzięki sprawności, zaradności i współdziałaniu;

- jeździ na dostępnym sprzęcie sportowym, np. hulajnodze, rolkach, rowerze, sankach, łyżwach.

## Treści wykraczające poza podstawę programową

Koncepcja przedstawionego programu jest efektem moich wieloletnich doświadczeń związanych z pracą z dziećmi w klasach I–III i ich rodzicami. Istotną rolę odgrywają w nim **warsztaty praktyczne** dające uczniom możliwości utożsamiania się z efektami własnej pracy. Klasa szkolna jest doskonałym miejscem, gdzie możemy pielęgnować dziecięcą twórczość, zanurzać się w świat fikcji, prawdziwych uczuć i doświadczeń. Stworzyłam **osobistą wizję** fantastycznych miasteczek: **Literkowa, Cyferkowa** i **Nutkowa**. Litery, dwuznaki i cyfry przedstawiłam w postaci interaktywnych maskotek, które są nieodłącznymi pośrednikami w realizacji mojego programu. One to właśnie mają za zadanie stymulować i wspierać **dziecięcą kreatywność**. Przewodnikami uczniów w zdobywaniu wiedzy i umiejętności są postaci reprezentujące wymagowane światy, tj. **Burmistrz, Wróżka, Literka, Sylaba, Wyraz, Zdanie, Królowa Matematyka** i **Nutka**. Bardzo często zagłębiają się w treści związane z **profilaktyką zdrowia i zachowań**, mające związek z medycyną i psychologią. Poruszają sprawy **zdrowego odżywiania** związane z dietetyką. Podejmują się prób wyjaśniania **zasad działania mechanizmów**, posiłkując się fizyką i chemią. Uczą **przedsiębiorczości**, wykorzystując elementy ekonomii i administracji. Tworząc **regulaminy**, wyjaśniają je w oparciu o aspekty prawa. Dzięki filozofii mogą prowadzić **rozważania na temat ludzkiego życia**.

Zaproponowałam nauczycielom bogaty wachlarz metod aktywizujących i form pracy we współpracy, dzięki którym stworzony przeze mnie program może odgrywać kluczową rolę w **przygotowaniu uczniów do funkcjonowania w społeczeństwie opartym na wiedzy i na globalizującym się rynku pracy**. Dzięki małym formom teatralnym mój program zapewnia **językowe interakcje**, umożliwiając polepszenie zdolności **interpretowania i wyrażania myśli, uczuć, a także opinii w kreatywnej formie**. Różne środki wyrazu, jakie proponuję, np. epizody teatralne, muzyczne, wprawki literackie, prezentacje wizualne, autoprezentacje, zbudują świadomość kulturalną małego człowieka. Przewiduję eksperymentowanie i samodzielne dochodzenie do wiedzy po to, by **rozwijać dziecięce matematyczne myślenie** w codziennych sytuacjach. **Zdobywanie, gromadzenie, przechowywanie i przekazywanie informacji** jest stałym elementem zajęć zintegrowanych, które przedstawiam w scenariuszach. Proponowane przeze mnie afirmacje, samoocena i ocena koleżeńska budują motywację i wiarę we własne możliwości. Dzięki nim uczeń wdroży się do **organizowania własnego procesu uczenia**. W pracy zespołowej wypracuje niezbędne **kompetencje społeczne**, a uczestnicząc w akcjach na rzecz potrzebujących, stanie się odpowiedzialnym

**obywatelem świata. Inicjatywność i przedsiębiorczość** to stały element proponowanych przeze mnie spotkań z dziećmi opartych na **zabawie tematycznej**.

Dzięki **omawianym lekturom** uczniowie odnoszą się do historii Polski i świata, a także bogatego źródła literatury. Poruszana problematyka **wymaga poszerzenia wiedzy** o treści z zakresu ekologii, biologii czy zoologii. Ukazuję te możliwości w scenariuszach.

## OPIS REALIZACJI PROGRAMU

### Przewiduję realizację programu w oparciu o:

- nauczanie integracyjne doskonalące umiejętności kluczowe,
- zastosowanie małych form teatralnych,
- wykorzystanie metod i zasad terapii pedagogicznej.

**Drogowskazem** do realizacji programu były dla mnie **umiejętności kluczowe**, które każdy nauczyciel powinien rozwijać u swoich podopiecznych w procesie kształcenia, tj.:

- sprawne komunikowanie się w języku polskim,
- efektywne wykorzystanie narzędzi matematyki,
- rozwijanie myślenia matematycznego,
- poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł,
- kreatywne rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem metod zaczerpniętych z informatyki i programowanie,
- rozwiązywanie problemów poprzez mediację,
- praca w zespole i społeczna aktywność,
- aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego i kraju.

Do ich doskonalenia wykorzystuję **interdyscyplinarność. Świat** rzeczywisty, czyli różnorodne edukacje i dziedziny życia człowieka, np. medycyna, nowoczesne technologie, fizyka, matematyka, ekonomia, astronomia, historia, nauki społeczne, technika, plastyka, muzyka, administracja, przyroda, biologia, zoologia, botanika, ekologia, prawo, polityka, filozofia, będą stanowią źródło eksploracji. Dzięki **integracji** dzieci odkryją nowe rzeczy, przeanalizują zagadnienia, wykorzystując zdobyte wiadomości i umiejętności. Posłużą się językiem i narzędziami kulturowymi, które znajdą zastosowanie w realizacji programu, tj. technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, wytworami człowieka i jego umiejętności, kulturą duchową, społeczną i fizyczną.

Proponuję badanie **świata** poprzez penetrowanie m.in. następujących obszarów tematycznych: pór roku, świąt narodowych, tradycji, organizacji roku szkolnego, stosunków i roli społecznych, roślin, zwierząt, zjawisk przyrodniczych, żywności, ekologii i ochrony przyrody, kosmosu, zdrowia i jego ochrony, problemów społecznych i zagrożeń, podróży, historii, wielkich ludzi, literatury, sztuki, osiągnięć naukowych – wynalazków, filozofowania jako ludzkich rozważań, czasu wolnego, akcji społecznych, talentu, sukcesu, zarządzania, wypoczynku, rozrywki.

**Każdy obszar będzie badany poprzez szereg aktywności**, np.: słuchanie, obserwację, manipulowanie, badanie właściwości, wnioskowanie w oparciu o podane materiały, porównywanie, rozmowę, dyskusję, wykonywanie doświadczeń, projektowanie, organizowanie, współpracę, kompromis, działania wytwórcze, zabawę, tworzenie, generowanie pomysłów, realizację, wyjaśnienia, prezentacje, tworzenie dokumentacji fotograficznej. Zaproponowane obszary ukrywają w sobie **ciekawostki**, które warto wytłumaczyć, wykorzystując zdziwienia dziecięce (Szmidt, 2007) podczas rozwiązywania problemów, np. „Razem czy osobno?”, „Od czego zależy sukces?”, „Co byłoby, gdyby...?”, „Matki ludzkie i zwierzęce – co je łączy, a co dzieli?”, „Skąd wiemy, że rośliny odczuwają?”, „Dlaczego pokój rodzi się w nas?”, „Domowy budżet, czyli jak być przedsiębiorczym?”. „Dlaczego reklama jest dźwignią handlu?”, „Środki masowego przekazu – plusy i minusy”, „Dlaczego internet jest źródłem wiedzy?”, „Co to znaczy rządzić sprawiedliwie?”, „Lepiej być odważnym czy porządnym?”, „Dlaczego jak ty komu, tak on tobie?”. Pracę w ciągu dnia organizujemy według potrzeb i możliwości dzieci tak, aby była efektowna i efektywna.

Przewidując **codzienne zajęcia doskonalące umiejętności, integrujące wiedzę i kształtujące postawy**. Podczas zgłębiania tematu lub wyjaśnienia problemu, aktywność dziecięca będzie w pełni zaangażowana i nastawiona na rozwijanie myślenia.

W klasie pierwszej, drugiej i trzeciej skupiamy się zarówno na doskonaleniu podstawowych umiejętności za pośrednictwem **Literkowa, Cyferkowa i Nutkowa** z wykorzystaniem metod m.in. bliskich sztuce teatralnej, waloryzacyjnych, terapeutycznych, aktywizujących czy **polisensorycznych**, jak i na procesie integrowania wiedzy. Nie zapominamy o rozwijaniu kompetencji kluczowych zawartych w podstawie programowej, które warunkują pożądane postawy. Stosujemy formy sprzyjające konkretnym aktywnościom dzieci.

Tematykę dnia należy dostosować do wybranego obszaru w danym tygodniu pracy. Uczniowie wraz z nauczycielem mają wpływ na wybór np. 5 tematów zaprezentowanych przez bohaterów z wyimaginowanych miasteczek. W ten sposób odczuwają **współodpowiedzialność** za proces kształcenia. Nauczyciel każdego dnia informuje uczniów, na co będzie zwracał uwagę w zakresie umiejętności, wiadomości, a także postaw. Wywiesza cele w postaci efektów na klasowej gazecie. Projektując zajęcia na cały tydzień, opiera się na tematach wybranych przez uczniów i konstruuje pytania problemowe w taki sposób, by zmuszały ich do **wielostronnej aktywności**. Dobiera metody i techniki, skupiając się na rozwijaniu myślenia uczniów i na ich stylach uczenia się. Zadania konstruuje, uwzględniając **wielozmysłowość**, skuteczne formy pracy i środki dydaktyczne, a także właściwie aranżując przestrzeń edukacyjną. Na koniec dnia dzieci dokonują ewaluacji przyrostu wiedzy, umiejętności i postaw.

Gdy na przykład **w klasie trzeciej** podejmiemy się realizacji tematyki związanej z **lasem**, w tygodniu poprzedzającym jej realizację wspólnie z dziećmi dokonujemy wyboru ciekawych tematów. Jednym z pomysłów będzie zorganizowanie wycieczki po to, by las odebrać wielozmysłowo i sfotografować, a na tych wrażeniach budować nową wiedzę.

W kolejnych dniach wyjaśniamy np. następujące zagadnienia: budowę lasu, jego rolę w życiu zwierząt, roślin i człowieka, dlaczego inspiruje i jak o niego należy się troszczyć. Wykorzystując świat symboliczny, tj. **Literkowo**, możemy tworzyć opisy lub poezje będące efektem nagromadzonych emocji i wrażeń, a także przeanalizować zestaw trudnego słownictwa o tematyce leśnej i zapamiętać wszystkie zasady dzięki przyjaciółom, którzy w nim mieszkają. W **Cyferkowie** przeprowadzimy badania na temat wieku drzew, a w **Nutkowie** stworzymy wspólną muzykę lasu. Wiedzę zdobytą w internecie lub zaprezentowaną przez nauczyciela i uczniów, którzy wykonali leśne fotografie i ich prezentacje, utrwalimy dzięki metodom aktywizującym. Możemy stworzyć wystawę prac malarskich ukazujących barwy lasu w określonych porach roku, będącą efektem przeprowadzonych obserwacji i doświadczeń. Edukacja techniczna pozwoli uczniom poznać właściwości drewna, a ekologia dostarczy wiedzy o jego oszczędzaniu. Terapeutyczne znaczenie lasu wyjaśnią dzieci z wykorzystaniem wychowania zdrowotnego i medycyny. Uczniowie mogą podjąć decyzję na temat przyłączenia się do akcji społecznych na rzecz jego ochrony, np. zadeklarować udział w projekcie „Uskrzydłony wolontariat”. Dzięki tej tematyce każda z edukacji będzie wpływała na wielostronny harmonijny rozwój uczniów, a posiadane kompetencje zostaną wykorzystane do eksploracji zagadnienia.

### Małe formy teatralne – pomost łączący wyobrażenia ze światem rzeczywistym

Dzieci lubią opowieści i magię teatru, więc proponuję przedstawienie treści programu w tej właśnie formie. Fabuła dotyczy następujących bohaterów: **Królowej Matematyki, Burmistrza Literkowa i Nutki**. Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej są niezwykle kreatywni, dlatego wejście w rolę konkretnej postaci nie sprawi im kłopotu. Zakładając charakterystyczny element kostiumu i posługując się rekwizytem, rozbudzają wyobraźnię dzieci. Przenoszą ich do wymagowanych światów mających właściwości przenikania do rzeczywistości, w której uczniowie przebywają na co dzień. Od klasy pierwszej wprowadzam dzieci w trzy obszary funkcjonowania symbolicznego. Pierwszy dotyczy liter i znaków języka polskiego, a reprezentuje go **Literkowo**. Drugi to **Cyferkowo**, gdzie występują cyfry, liczby i znaki matematyczne, a jest związany z królestwem **Matematyki**. Trzeci obejmuje znaki muzyczne i dźwięki, a zwie się **Nutkowo**. Podejmowanie działań w tych trzech krainach stanowi **przepustkę** do eksploracji przyrody, przeszłości, teraźniejszości i przyszłości funkcjonowania ludzkiego, a także sztuki dzięki wykorzystaniu narzędzi kultury, tj. nowoczesnej technologii, komunikacji i współpracy.

**Literkowo** jest bogate w charakterystycznych bohaterów. **Burmistrz** zakłada kapelusze i muszkę, **Wróżka Literuszka** potrzebuje np. różdżki i kapelusza z literkami, a **Sylaba** pelerynki ze zgłoskami. **Literka** przybiera różne obrazy w zależności od

znaku, który reprezentuje. **Wyraz** wyrazi swoją rolę, zakładając szarfę, a **Zdanie**, nosząc kropkę, którą może być czarna piłeczka. **Maskotki przyjaciół** są lalkami (informację o maskotkach można zdobyć za pośrednictwem strony [www.mojeliterkowo.pl](http://www.mojeliterkowo.pl)), którymi manipulujemy, odgrywając ich role. Aranżujemy przestrzeń dydaktyczną stosownie do okoliczności i zdarzeń. Chodzi o symboliczne przechodzenie do wymyślanego świata i nastawianie uczniów na odbiór wielozmysłowy przy uruchomieniu emocji. Teksty często podawane są w formie rymowanek, dzięki czemu dzieci z łatwością je przyjmują i nie kojarzą z wiedzą przesyconą faktami do zapamiętania.

**Cyferkowo** to poletko doświadczalne **Królowej Matematyki**, którą odgrywa nauczyciel, zakładając matematyczną koronę z cyfr. Miasteczko służy m.in. do rozwiązywania zagadek i ich tworzenia, szacowania, sprawdzania, przeliczania, doświadczania, porównywania, rytmizowania, rozwiązywania problemów, obrazowania, badania przestrzeni, określania położenia, wnioskowania, abstrahowania, segregowania i uogólniania. Uczniowie wspólnie z bohaterami, którymi są **Cyferki**, przedstawione w formie maskotek (informację o zabawkach można zdobyć za pośrednictwem strony [www.mojeliterkowo.pl](http://www.mojeliterkowo.pl)) i pełniące rolę lalek na scenie **Królowej Matematyki**, przeżywają matematyczne przygody, np. „Zabawę w liczenie”, „Zabawę w parzystą – nieparzystą” czy „W prawo, w lewo”. Rymowane opowiadania **Królowej** ułatwiają zgłębianie wiedzy matematycznej zamkniętej w jej magicznym świecie. Uczniowie dowiedzą się w zabawny sposób, jak powstają liczby i skąd pochodzi ich moc, dlaczego wskazówki zegara biegają dookoła tarczy itp. Klasa pierwsza to czas wtajemniczenia uczniów w arkana matematyki, zgłębiania ich w schemat ciała i otaczającą przestrzeń, manipulowania, doświadczania zmian i doskonalenia czynności matematycznych. Bardzo ważne jest, by ten czas maksymalnie i efektywnie wykorzystać. Proponuję zastosowanie metody Matematycznych Stacji Badawczych (Fechner-Sędzicka i in., 2012), by uczniowie wyćwiczyli w pracy zespołowej podstawowe umiejętności: przeliczanie, porównywanie, mierzenie, ważenie, sprawdzanie poprawności, dodawanie i odejmowanie, określanie stosunków przestrzennych, rozpoznawanie kształtów i obliczenia pieniężne. Natomiast sprawdzenie kompetencji matematycznych może odbywać się podczas gier i zabaw, które dzieci wykorzystują lub tworzą samodzielnie. Doskonale sprawdzi się tu praca w parach, gdzie jedna z osób kontroluje działania drugiej.

### Figurki z plasteliny i masażyki dłoni

Według mojej koncepcji, zanim dzieci napiszą litery, dwuznaki i cyfry, **ulepią ich wzory z plasteliny**. Ważne jest to, by figurki miały właściwy kształt i odpowiedni kolor. Znaki reprezentujące spółgłoski to niebieski, a samogłoski – czerwony. W przypadku przyjaciół z Literkowa muszą być to omówione wyżej barwy. Cyfry powinny odzwierciedlać skojarzenia zaproponowane w wierszu. Przed każdą czynnością



lepienia przeprowadzam z dziećmi masaż obu dłoni jednocześnie z wykorzystaniem schłodzonych wcześniej kulek plastelinowych. Oto kolejne jego kroki:

- wyjaśniam, z **jakich części składa się dłoń** i skąd wychodzą kości palców. Środkową, miękką część dłoni nazywam „stawem”, a kości okalające to miejsce to „brzeg stawu”. Wspólnie z dziećmi oglądamy kolejne palce i wskazujemy, że każdy z nich ma widoczny od wewnątrz „parter” i „dwa piętra”, za wyjątkiem kciuka, a także swoją nazwę.
- Układam po 2 kulki schłodzonej plasteliny na ławkach przed każdym z uczniów, a także przed sobą. Wspólnie, zgodnie z moją instrukcją, lokujemy prawą dłoń na jednej kulce, a lewą na drugiej. Ważne, by nauczyciel prezentował wszystkie kroki. Rozpoczynamy **masaż obu wewnętrznych dłoni jednocześnie**, najpierw skupiamy się na „stawie” i wodzimy po nim plastelinową kulką, lekko naciskając, następnie w ten sam sposób zajmujemy się „brzegiem stawu” i każdym z palców oddzielnie, zaczynając od małych. Pamiętamy, że wykonujemy tę czynność obiema rękami zgodnie z koncepcją kinezylogii edukacyjnej (Hannaford, 2016). Przeprowadzamy kulki od czubka każdego palca aż do nadgarstka. Następnie masujemy nimi wybrane piętra palców wskazane przeze mnie. Dzięki temu uczniowie doskonają orientację w schemacie ciała. Na koniec rozmasowują kulkami oba nadgarstki.
- Następnie wszyscy zgniatamy obie kulki jednocześnie palcami lewej i prawej dłoni. Gdy plastelina zmięknie, rozwałkowujemy ją oburącz. W efekcie powstają dwa wałeczki, z których ulepimy **obrazy małych i wielkich znaków graficznych, a także cyfr**. Bardzo ważna jest analiza ich kształtu, jak również części składowych każdej pisanej formy. Podczas wykonywania tej czynności dziecko nauczy się rozdzielać plastelinowy wałek na niezbędną ilość części, przez co wytrenuje umiejętności matematyczne. Istotne jest to, by dziecko nazywało po swojemu elementy liter, dwuznaków i cyfr, np. „kółko”, „laseczka”, „fala”, „ogonek” itp. Ułatwi mu to proces zapamiętywania kształtu. Proponuję, by nauczyciel wykonywał wszystkie czynności wspólnie z uczniami.
- Gdy model jest gotowy, uczniowie stawiają go na ławce, by osiągnąć **efekt trójwymiarowości**. O jego znaczeniu pisze Ronald D. Davis (Davis, 2010). Wspólnie ustalamy, w jakim położeniu konkretny znak występuje w wyrazach, gdzie jest jego przód, bok, tył i w jaki sposób łączy się z innymi literami. Ożywiamy go przez zaznaczenie mu twarzy, animujemy go i bawimy się, prowadząc rozmowy w jego imieniu. Uczniowie porównują położenie figurek względem siebie, dzięki czemu zauważą efekt obrotu postaci i odbicia lustrzanego. Gdy zakończymy zabawy teatralne, plastelinowe figurki pozostają w pozycji stojącej.

Po ulepieniu liter sprzątamy miejsce pracy i przygotowujemy się do **kaligrafii**. Aktywna ręka w procesie pisania nazywana jest przeze mnie „Pracusiem”, a bierna „Leniuszkiem”. To właśnie ta druga podejmuje się trudu rozmasowania wszystkich

części pracowitej dłoni, by zasłużyć sobie na bycie w spoczynku. Następnie umieszczamy znaki w liniaturze lub kratownicy wykonanej z kawałków sznurka lub wełny i precyzyjnie określamy ich położenie. Zanim dzieci odtworzą wskazane kształty w zeszytcie, wodzą palcem po ulepionych przez siebie modelach według ustalonej kolejności.

## Projekty domków liter

Zaczynamy od ćwiczenia wyobraźni. Proponuję wykorzystanie metody wizualizacji z podkładem muzycznym, np. „Wyobraź sobie ulepioną przez siebie literkę, która spaceruje po **Literkowie**. Jakie koleżanki spotkała? Do której z nich jest podobna? Teraz idzie w kierunku jakiegoś domku. Tak, to jej domek! Jak on wygląda? Z czego jest zrobiony? Co znajduje się wokół niego? Co cię w nim zadziwia? Co cię rozśmiesza?”.

Według mnie ważne jest **bliższe zapoznanie** z literą czy też dwuznakiem: ustalenie, czym będą się zajmowały w Literkowie, z kim będą się spotykały, jakie mają hobby, jakie cechy charakteru są im bliskie i dlaczego, jakie mają problemy i sukcesy itp. Zależy mi, by dzieci odbierały znaki jako konkretne postaci pochodzące z wymyślanego miasteczka. Następnie przechodzimy do tworzenia **projektu domku** dla każdego z witanych znaków. Kierujemy proces myślenia dziecka w stronę słownictwa zawierającego daną głoskę w nagłosie, wyjaśniając, że chodzi o takie rzeczy lub osoby, które ona lubi najbardziej.

Jeśli chodzi o przyjaciół, miejsce ich występowania w wyrazie nie jest istotne. Słuchamy propozycji dzieci, pozwalamy na to, by pofantazjowały. W dalszej kolejności przystępujemy do samodzielnego projektowania domku konkretnej litery lub dwuznaku. Nauczyciel robi to samo tak, aby jego obraz nie służył za wzór. W tle słychać dowolnie dobraną muzykę. Gdy ona umilknie, następuje swobodne dzielenie się pomysłami bez prezentacji obrazu.

Jeśli dziecko ma mniejszy zakres słownictwa czynnego, takie ćwiczenie umożliwi mu uzupełnienie rysunku o nowe obrazki. Po wymianie informacji odsłaniamy swoje projekty. Wspólnie dochodzimy do wniosku, że prace mają podobne elementy.

Następnie wspólnie umieszczamy omówiony znak na makiecie **Literkowa**, którą dziecko systematycznie zapełnia kolejnymi mieszkańcami.

## Strona dla cyferki z Cyferkowa

Każdej z cyfr poświęcamy jedną stronę w zeszytcie, gdzie uczniowie rysują wszystko to, co się z nią kojarzy. Biorą pod uwagę zarówno jej kształt, jak i moc liczby, którą reprezentuje, np. **Jedyneczka** – Ziemia, Słońce, mama, tata, nos, ja, Księżyc itp.

**Nutkowo**, miasto muzyki, reprezentuje **Nutka** – uosobienie wielu talentów. Za każdym razem, gdy o niej mowa, odgrywa ją nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej, który w niczym jej nie ustępuje. Jej atrybutem jest np. klucz wiolinowy, który wieszka na szyi. Gdy wprowadza dzieci w wymagany świat znaków muzycznych, pełni rolę trenera śpiewu, dyrygenta czy muzyka. Podczas realizacji treści muzycznych tak aranżujemy przestrzeń, by ułatwić dzieciom zabawy taneczne, realizację układów ruchowych z przyborem, płąsy w kręgu czy grę na instrumencie. Istotne jest wyposażenie sali w sprzęt multimedialny, by móc prezentować uczniom różne gatunki muzyki i rozsmakować ich na tyle, by mogli wykształcić swój gust muzyczny. Niezbędne są instrumenty perkusyjne, a także melodyczne, np. dzwonki. Nauczyciel powinien wyposażyć pracownię w chustę animacyjną i przedmioty do rytmizacji, np. doskonale sprawdzają się tu drewnianki ze Studni Jakubowej czy zwykłe packi ma muchy.

## Metody i zasady terapeutyczne

Mając na uwadze **uczniów ze SPE**, proponuję zastosowanie na co dzień zasad i metod zaczerpniętych z terapii pedagogicznej, której motto brzmi: „Miej serce i narzędzia”.

**Duża częstotliwość ćwiczeń** z wykorzystaniem różnorodnych środków dydaktycznych pozwoli uczniom wytrenować podstawowe umiejętności. **Indywidualizowanie procesu** edukacyjnego jest wprost niezbędne z punktu widzenia zróżnicowanego tempa rozwoju uczniów i ich specjalnych potrzeb. Dostosowanie się do ich modalności i zaangażowanie emocji przez wprowadzenie magii ukrytej w mnemotechnikach przynoszą, zgodnie z moim doświadczeniem, wielkie korzyści. Jednym z elementów integracji jest **relaksacja** zapewniająca odprężenie, a także wyciszenie. Dywan w klasie może być doskonałym miejscem do zebrania myśli, wizualizowania czy przeżywania przygód bohaterów czytanej lektury. **Elementy psychoterapeutycznego oddziaływania** na zespół są niezbędne do budowania właściwych relacji i motywowania do pracy. Słowo i gest nauczyciela, jego poczucie humoru i empatia mogą zdziałać cuda.

Istotne znaczenie dla uczniów ze SPE ma również **możliwość wyboru poziomu trudności** wykonywanego zadania. Jeśli w klasie od samego początku wypracujemy taki system pracy, dziecko poczuje się bezpiecznie i zawsze będzie mogło pokusić się o przekroczenie swoich aktualnych możliwości.

Proponuję zastosowanie metod przyspieszonego uczenia się, które bazują na wielozmysłowym uczeniu się, uwzględniają jego indywidualne style, są atrakcyjne i szczególnie akceptowane przez dzieci z trudnościami, tj.:

- **afirmacje** – zdania wypowiedziane w czasie teraźniejszym w celu wywołania zmian w nastawieniu, uruchamiają mechanizm pozytywnych myśli, np. „Lubię liczyć”;
- **wizualizacja** – wykorzystanie wyobraźni do tworzenia obrazów pobudzających wiele zmysłów, postrzeganie zagadnień jako filmu o ciekawej akcji;

- **relaksacja** –wyciszenie emocji i redukcja napięć, np. przez słuchanie muzyki, klaskanie, naturalny akompaniament;
- **muzyka** – zastosowanie różnych jej gatunków, a szczególnie muzyki klasycznej z serii *Mistrzowie dzieciom*, np. utwory Antonia Vivaldiego;
- **drama** – odwołanie się do emocji, zaangażowanie zmysłów, pobudzanie do aktywności, wchodzenie w role;
- **pedagogika zabawy** – bazująca na ulubionej aktywności uczniów;
- **szybkiego zapamiętywania** – np. mnemotechniki, Łańcuchowa Metoda Skojarzeń, mapy myśli, piktogramy.

## ORGANIZACJA WARUNKÓW KSZTAŁCENIA

Proponuję, by zajęcia odbywały się w przyjaznej pod względem kolorystyki sali lekcyjnej, w której ławki będą ustawione w kształcie podkowy. Łatwo je potem łączyć do pracy zespołowej. Ważne jest to, by dzieci siedziały parami, gdyż w ten sposób nawiązują kontakty międzyludzkie i uczą się drugiego człowieka. Po miesiącu pracy zmieniają partnera i, jeśli jest to uzasadnione, również miejsce w klasie. Na środku sali należy położyć pastelowy dywan. To będzie ważne miejsce spotkań. Istotny jest również sposób usadzenia na nim dzieci. Uczniowie siadają w szeregach – jeden za drugim, tak jak na widowni. W ten sposób odbierają prezentacje. Do rozmowy, dyskusji siadamy w kręgu. Podczas czytania, słuchania muzyki czy wizualizowania uczniowie przyjmują wygodne pozycje na dywanie. Ważne jest, by w polu widzenia dziecka nie umieszczać rozpraszających elementów.

Na gazetkach znajdują się zestawy słownictwa do utrwalenia lub informacje dotyczące aktualnych treści. Ważne miejsce powinien zajmować regulamin dotyczący kształtowania postaw, a także tabela rejestrująca poziom zachowania w ciągu dnia. Przydatny będzie parawan do aranżowania przestrzeni przypominającej scenę i widownię, jak również komputer, projektor i tablica. Nie podporządkowujemy pracy systemowi lekcyjnemu. Dysponujemy czasem według potrzeb. Zajęcia możemy przenieść do każdej części szkoły lub poza nią, tj. do teatru, kina, filharmonii, na wystawę czy do zakładów pracy. Realizacja programu opiera się na trójpodmiotowości oddziaływań: **uczeń – szkoła – dom rodzinny**. Ważne jest uświadomienie rodzicom ich roli w procesie kształcenia, dlatego proponuję organizowanie systematycznych warsztatów, podczas których dowiedzą się oni, jak pomóc własnemu dziecku i wesprzeć w tym nauczyciela. Ich rodzicielstwo nabierze barw dzięki włączeniu się w proces integracji klasy i szkoły. Organizowanie wspólnych spotkań, udział w zajęciach otwartych uczyni ich współodpowiedzialnymi za proces edukacyjny i wychowawczy. Koncepcja mojego programu przewiduje także zaangażowanie **w akcje społeczne i profilaktyczne na rzecz drugiego człowieka**, poczynając od społeczności uczniowskiej, a na środowisku lokalnym kończąc.

## METODY, TECHNIKI, FORMY PRACY I ŚRODKI DYDAKTYCZNE

W realizacji programu zastosowałam takie metody i formy pracy, które wpłyną na poprawę jakości kształcenia w zakresie kompetencji kluczowych. **Eksperymentowanie i doświadczanie** zapewnią zaproponowane przeze mnie metody aktywizujące, tj. tworzenia i definiowania pojęć, hierarchizacji, twórczego rozwiązywania problemów, ewaluacyjne, diagnostyczne, dyskusyjne, rozwijające twórcze myślenie i planowanie. **Kreatywną, otwartą i odważną postawę** proponuję kształtować poprzez metody zaczerpnięte z teatru, a uszczegółowiając – małe formy teatralne, którymi są m.in. drama, scenki sytuacyjne, wizualizacja, inscenizacja, pantomima, teatr cieni, lalkowy i dramatyczny oraz epizody teatralne. **Wdrożenie do samokontroli i wypracowania własnego stylu uczenia się** proponuję realizować poprzez metody polisensoryczne i mnemotechniki. **Indywidualizację, samodzielność i autorealizację jednostki zapewnią nam** metody terapeutyczne, tj. Kolorowa Ortografia (Furmaga, 2008), metody przyspieszonego uczenia się: afirmacje, wizualizacja, relaksacja, drama, pedagogika zabawy, techniki zapamiętywania i koncentracji, metoda W. Sherborne, elementy kinezjologii edukacyjnej, rozmowa psychoterapeutyczna, metody praktyczne, mnemotechniki, elementy integracji sensorycznej i logorytmiki. **Kooperację, komunikację, pracę zespołową i kompetencje społeczne** polecam ćwiczyć m.in. poprzez metody pracy we współpracy, grupowego podejmowania decyzji, dyskusyjne, gry dydaktyczne. **Ukształtowanie człowieka empatycznego, wrażliwego i wartościowego** zapewnią metody waloryzacyjne, czyli uczenia przez przeżywanie, a także sztuka teatralna i pokaz połączony z przeżyciem. Nie rezygnuję z metod podających opartych na słowie, gdyż w zespole są uczniowie prezentujący modalność słuchową. Doskonale przygotowany wykład połączony z prezentacją, ciekawe opowiadanie i opis czy też praca z tekstem kształtują postawy uniwersalne, między innymi **posługiwanie się językiem polskim**. Zachęcam do wykorzystania metod praktycznych w myśl zasady „Trenuj albo trać”. Ćwiczenia inercyjne są niezbędne do tego, by dziecko utwierdziło się w swoich możliwościach i mogło świadomie wykroczyć poza ich próg. **Samodzielne dochodzenie do wiedzy** zapewnią uczniom między innymi aktywizujące metody matematyczne, np. Matematyczne Stacje Badawcze, rodzinna matematyka czy matematyka w terenie (Fechner-Sędzicka i in., 2012).

**Aktywizowanie, inspirowanie, pokazywanie możliwości, motywowanie, pobudzanie ciekawości, chęci eksperymentowania, kreatywnego i krytycznego myślenia** – te wszystkie zagadnienia zrealizuje nauczyciel, wybierając moją innowacyjną metodę „uczłowieczenia” trudnych w zapisie liter i dwuznaków, a także cyfr. Proponuję dzieciom „zaprzyjaźnienie się” z zagadnieniami, problemami i trudnościami, a także doświadczanie swoich możliwości na scenie codzienności. Polecam realizowanie zagadnień z wykorzystaniem **metody projektu**, która

doskonale wypracowuje kompetencje niezbędne na rynku pracy. Uczeń będzie miał szansę zmierzyć się z planowaniem, pracą koncepcyjną, wykonaniem zadania i prezentowaniem pomysłu na forum. Preferuję **metodę pracy we współpracy**, która daje uczniom szansę na wzajemne uczenie się. Dokonałam doboru metod ze względu na ich przydatność w realizacji koncepcji mojego programu. Ich zadaniem jest wspierać, doskonalić, motywować, rozwijać, inspirować i integrować dzieci w młodszym wieku szkolnym. Mają być pośrednikiem w zdobywaniu kompetencji kluczowych uczniów.

### Formy pracy sprzyjające realizacji mojego programu

Realizując mój program, uczniowie **uczą się indywidualności w zespole**. Każde spotkanie w grupie wpływa na ich samorozwój. Otwierają się na drugiego człowieka, doświadczają jego osobowości, wypracowują kompromis na drodze mediacji. Dzięki współpracy poznają swoje mocne i słabe strony. Uczą się radzić sobie z oceną koleżeńską i sami oceniają rówieśników. Wypracowują uniwersalne umiejętności niezbędne do funkcjonowania w społeczeństwie. Praca grupowa, którą polecam, przyniesie efekty wówczas, gdy dzieci będą mogły doświadczać zmieniającego się składu osobowego zespołu. Spotkanie z różnorodnymi typami charakteru zahartuje dziecko na tyle, że nabierze odwagi w kontaktach społecznych i będzie w stanie przewidzieć swoje reakcje.

Polecam również **pracę w parach**, gdzie uczeń ciągle jest zaangażowany w działania, wykonując zadania i je sprawdzając. Ta forma aktywności przynosi wiele korzyści dzieciom ze SPE, gdyż odczuwają dzięki niej wsparcie, a partner mobilizuje ich do pracy. Różnicowanie zadań przynosi wiele korzyści, gdyż uczniowie mogą się realizować na wielu poziomach. Mają szansę odnieść swój mały sukces, przekraczając własne możliwości i nie siląc się na dorównanie innym.

Praca **zbiorowa** przynosi efekty w procesie integracji, sprzyja generowaniu pomysłów, np. podczas burzy mózgów, a także służy zabawom w kręgu. W moim programie ma zastosowanie w dyskusjach, rozmowach, w dramie narracyjnej, a także w czasie ewaluacji zajęć. Doskonale sprawdza się podczas czytania na dywanie i wspólnego muzykowania. Jej zastosowań można podać bardzo wiele.

Podczas realizacji mojego programu dzieci pracują także **indywidualnie**. Nauka pisania liter, cyfr czy czytanie ciche nie może odbywać się inaczej. Każdy z uczniów pracuje samodzielnie, gdy ma się wykazać stopniem opanowania wiadomości i umiejętności, np. wykonując sprawdziany czy pisząc dyktando.

### Środki dydaktyczne w realizacji programu

Pomoce dydaktyczne w mojej koncepcji są niezwykle ważne, zwłaszcza że jest ona ściśle związana ze sztuką teatralną. Rola rekwizytów w przedstawieniu jest nam wszystkim

dobrze znana. Stanowią one pośrednik między widzem a aktorem, w którym zakotwicza się fabuła. Taką moc mają **maskotki obrazujące trudne w zapisie dwuznaki i litery oraz cyfry**. Mają taką moc sprawczą jak przytulanka. Wystarczy wziąć ją do ręki, a świat staje się przyjazny jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Uczeń mający kontakt z takim pośrednikiem traktuje naukę jak zabawę. Uczy się wielozmysłowo przy włączonych emocjach. Odkryłam **niezwykłą moc zwykłych rzeczy**, np. płótna z literami pisanym, dzięki któremu dzieci czytają, chodząc, a także kubeczków po jogurcie, które służą jako tam-tamy w realizacji spółgłosek i samogłosek. Z plasteliny uczniowie ulepią literki w trójwymiarze, by zauważyć ich kierunkowy aspekt, a ze sznurka różnej grubości wykonają model liniatury. Packi na muchy mają za zadanie wywoływać dźwięk, a przede wszystkim inspirować do dobrej zabawy. Spinacze do bielizny sprawdzą się w wielu aktywnościach. Sznurek, lina, zapalki, wykałaczki, gumki recepturki, kubki plastikowe, rurki do napoi to nieodłączne atrybuty procesu tworzenia. Wstążki są doskonałym pośrednikiem w muzycznych improwizacjach ruchowych. Gromadzę **różnorodne liczmany**, które pakuję do woreczków, by dzieci mogły przeliczać ich zawartość i oszacować ilość. Tablica stupolowa duża i taśma krawiecka to obraz domu liczb, a kratownica jest niezastąpiona w projektowaniu. **Minutnik** pełni rolę strażnika czasu. Jest niezbędny podczas pracy w Matematycznych Stacjach Badawczych, a także przy ćwiczeniach doskonalących umiejętności. Należy jednak podchodzić ostrożnie do zastosowania tego pośrednika, biorąc pod uwagę potrzeby i ograniczenia uczniów ze SPE. Stosuję **gry i elementy gier**: tangramy, domino, kostki, żetony, karty z liczbami od 1 do 12, Kości Opowieści, rurki kreatywne Bamp itp. Korzystam także z **gotowych zestawów pomocy**: liczb w różnych kolorach, klocków sześciennych, klocków Numicon, figur geometrycznych o trzech wymiarach, liczydełek, kart obrazkowych, wzorów liter pisanych i drukowanych, alfabetu ruchomego, tablic demonstracyjnych, instrumentów perkusyjnych i melodycznych, projektora, ekranu, laptopa itp. Proponuję posłużyć się stworzonym przeze mnie **projektem miasteczka Literkowo** (informację o projekcie można zdobyć za pośrednictwem strony [www.mojeliterkowo.pl](http://www.mojeliterkowo.pl)).



## OCENIANIE OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Zgodnie z moją koncepcją **ocenie ucznia** zaczyna się już w momencie **samokontroli**. Jeśli uczeń sprawdza samego siebie, świadczy to o jego gotowości do dokonania **samooceny**, która według mnie leży u podstaw weryfikowania osiągnięć. Kolejnym etapem jest **ocena koleżeńska**, z którą spotyka się uczeń każdego dnia. Oprócz tego, że jej dokonuje, to jeszcze musi się z nią zmierzyć. Jeśli będziemy ją stosować systematycznie, nasi uczniowie nabędą wprawę w tym zakresie. **Ocena nauczyciela** stanowi krótki i rzeczowy komentarz pedagogiczny. Często jest wyrażana słownie i pełni rolę motywatora w stosunku do dziecięcych poczynań. Dobrze wiemy, ile znaczy uśmiech i przychylny gest. Proponuję oceniać uczniów przy okazji indywidualnego kontaktu w czasie zajęć, gdy wszyscy uczniowie nad czymś pracują. Takie spotkanie jest okazją do „korepetycji poznawczych” (Fisher, 1999), czyli odpowiedzi na pytania ucznia albo sprawdzenia aktualnych wiadomości i umiejętności.

Proponuję **bieżące diagnozowanie przyrostu kompetencji uczniów** przez zastosowanie **testów lub sprawdzianów** przedmiotowych i zintegrowanych. Ważne jest kierowanie się **indywidualizacją** w tym względzie. Ocenę stanowi informacja o postępach w postaci komentarza pedagogicznego i procentowy wykaz osiągnięć.

Zgodnie z moim programem, formą oceny jest **obserwacja**. Nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej przebywa z uczniami przez cały dzień i ma wiele okazji, by to uczynić. Przygląda się poszczególnym uczniom w wybranym przez siebie aspekcie.

Proponuję oceniać nie tylko efekty pracy, ale przede wszystkim **wysiłek** dziecka przy uwzględnieniu takich czynników, jak: potencjał ucznia, jego zaburzenia i trudności.

W bieżącej ocenie ważna jest **rola rodziców**, którzy otrzymują sygnały o niepowodzeniach lub sukcesach swoich dzieci i wspierają nauczyciela zaleconymi ćwiczeniami w domu bądź wzmocnieniami pozytywnymi w postaci pochwał.

Na półroczu i koniec roku przygotowujemy **opisową ocenę** poziomu wiedzy i umiejętności.

W przypadku **oceny zachowania** stosuję tabelę rejestrującą wyniki każdego dnia. Uczeń po zakończonych zajęciach wpisuje sobie symbol oznaczający poziom spełnionych wymagań. Nauczyciel składa swój podpis tylko wtedy, gdy podwyższa lub obniża „ocenę startową”, czyli bardzo dobrą. Na koniec miesiąca każdy z uczniów dokonuje **samooceny zachowania**, bazując na klasowym regulaminie. Otrzymuje również **ocenę koleżeńską** popartą argumentami rówieśników, a także **ocenę nauczyciela** z komentarzem pedagogicznym.

## INDYWIDUALIZOWANIE ZADAŃ DLA DZIECI Z POSZCZEGÓLNYCH GRUP SPE

Program, który proponuję, wychodzi naprzeciw postulatowi edukacji włączającej. Przedstawione przeze mnie metody, techniki i formy pracy umożliwiają pełną indywidualizację i wsparcie rozwoju dla wszystkich dzieci ze SPE z uwzględnieniem ich wyjątkowości. Podczas jego realizacji w pracy z **dziećmi zdolnymi** należy skupić się między innymi na rozwijaniu twórczości dziecięcej w różnej formie, np. wypowiedzi ustnych i pisemnych, projektów plastycznych i technicznych, improwizacji muzycznych i ruchowych, prezentacji multimedialnych czy też popisów aktorskich i wprawek reżyserskich. Warto w tym celu wykorzystać wyimaginowane miasteczka: Literkowo, Cyferkowo i Nutkowo, a także ich mieszkańców. Doskonałym polem do rozwijania talentów uczniowskich będzie także praca w grupach, np. w Matematycznych Stacjach Badawczych, gdzie dzieci doświadczą samodzielnego dochodzenia do wiedzy, współdziałania i wzajemnego uczenia się. W przypadku **uczniów mających niepowodzenia szkolne** proponuję wykorzystanie metod terapeutycznych, a szczególnie mnemotechnik i afirmacji. Dzieciom tym potrzebny jest sukces, który pobudzi ich motywację. Ważne, by posłużyć się metodami, które nie będą kojarzyły się im ze szkołą. Zachęcam do skorzystania z małych form teatralnych i wykorzystania pośredników w postaci maskotek. Spotkanie z wyimaginowanymi postaciami, tj. **Wyrazem, Literą** czy z **Cyferkami**, sprawi, że dzieci spojrzą na czytanie, pisanie i liczenie optymistycznie. Ten bezpieczny sposób pracy uruchamia pozytywne emocje. Dzieciom **zagrożonym niedostosowaniem społecznym** potrzebna jest bezgraniczna akceptacja i odbudowanie świata wartości. Polecam metodę dramy, dzięki której, występując w „płaszczu roli”, przepracują swoje emocje, wytrenują sposoby na radzenie sobie w sytuacjach trudnych i poczują się ważne i zauważone. Istotne znaczenie będą miały metody integracyjne i pracy we współpracy. Podczas tworzenia historyjek o bohaterach z wyimaginowanych miasteczek uczniowie ci poznają sposoby na radzenie sobie w sytuacjach trudnych. Dzieci z **zaburzeniami rozwojowymi** potrzebują niekonwencjonalnych metod i technik nauczania. Nauczą się czytać, np. chodząc po planszy z literkami czy podczas spotkania ze **Zdaniem, Wyrazem, Sylabą i Literą**. Plastelinowe figurki liter i cyfr poprzez swą trójwymiarowość przywrócą uczniom orientację w przestrzeni i łatwiej przeniosą symbol do dwuwymiarowości, z którą spotykają się w podręczniku czy w zeszytach. Dzięki małym formom teatralnym wzbogacą słownictwo i nabiorą odwagi w mówieniu. Wyimaginowane miasteczka sprawią, że uczniowie zakotwiczą wiedzę i umiejętności w obszarze odpowiedzialnym za obraz i w ten sposób zapamiętają informacje na całe życie. Proponuję tym dzieciom naukę przez zabawę i wybór własnej metody czytania i liczenia, pracę z narzędziem wspierającym, którym jest np. okienko czy

tablica stupolowa. Nie ma nic lepszego dla ucznia niż fakt, że ma wpływ na to, jak trudne ćwiczenie wykona. Zachęcam, by przygotowywać teksty lub zadania o różnym stopniu trudności i pozwolić dziecku wybrać. Ta osobista decyzja ma być gwarantowana możliwością ponownego zmierzenia się z zadaniem o wyższym lub niższym stopniu trudności. Jestem zwolenniczką umożliwienia uczniom nieskrępowanej aktywności. Jeśli dziecko ma problem z czytaniem lub wygłaszaniem wierszy na forum klasy, pozwalam mu czytać i deklamować na osobności. Metody terapeutyczne kryją w sobie elementy czarodziejskiej sztuczki, dzięki której uczniowie ze SPE mogą odczuć sukces w namacalny sposób. To właśnie on napędza procesy motywacyjne. Taką moc mają mnemotechniki odwołujące się do różnych modalności, a także metody czynnościowe. Trening umiejętności z wykorzystaniem różnorodnych środków daje szansę wszystkim dzieciom. W przypadku uczniów **pochozących z różnych grup narodowościowych** ważne jest trenowanie języka i zaznajomienie się z polską kulturą. Proponuję skorzystanie z makiety miasteczka Literkowo, która w bardzo obrazowy sposób ułatwi wchodzenie w nowy świat symboli i pozwoli na szybsze ich zrozumienie. Konstruowanie domków dla każdej litery i dwuznaku w zabawny i łatwy sposób wzbogaci zakres słownictwa tych dzieci. Najistotniejszą sprawą jest jednak **ocenie postępów uczniów ze SPE i otoczenie ich pomocą psychoterapeutyczną**. Chwalimy ich za każdy, nawet drobny postęp, za dobrą wolę, zapał do pracy i włożony wysiłek. Nie porównujemy tych dzieci z innymi, podkreślamy ich bezsprzeczną wyjątkowość.

## EWALUACJA PROGRAMU

Jestem nauczycielem praktykiem, a moja koncepcja rozwija się już kilkanaście lat.

Co trzy lata, gdy wracam do klasy pierwszej, ubogacam ją poprzez kolejne doświadczenia zebrane w pracy z uczniami. Wiem jedno, nie wyobrażam sobie innego sposobu nauczania. Gdy nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej czuje dziecięcy schemat działania, zrozumie, czym dla ucznia jest zabawa i element zaskoczenia. Ja poprzez mój program gwarantuję atrakcyjność realizacji treści. Doskonale wiemy, że obecnie szkoła przegrywa z mediami i technologią informacyjną, które tak mocno rozsmakowały dzieci w obrazach i dźwiękach, że nie jesteśmy w stanie im dorównać. Możemy jednak uczynić coś niezwykle ważnego – zatrzymać dzieci w tym pędzie i natłoku informacji i pozwolić im myśleć, by nauczyły się sztuki wyboru między tym, co przyciąga uwagę, a tym, co ważne. Zauważam zwiększającą się liczbę uczniów ze SPE, które wręcz wołają o pomoc. Dlatego, jak mawiał Platon: „Nie zadawajcie dzieciom gwałtu nauczania, tylko niech się bawią. Dziecko doskonale bawi się, ale ta zabawa jest dla niego prawdziwą nauką, bo uczy się niechcący, a zapamiętuje na zawsze”. Moim pragnieniem od zawsze było to, by dzieci uczyły się łatwiej i z większą przyjemnością, dlatego wymyśliłam Literkowo, Cyferkowo i Nutkowo, by zgłębiały wiedzę przy okazji i zapamiętywały ją na długo.

Proponuję ewaluować program na bieżąco. Jednym ze sposobów weryfikowania jego skuteczności **będzie obserwowanie aktywności własnej uczniów**, ich zaangażowania emocjonalnego podczas codziennych prezentacji i autoprezentacji.

Innym będzie **analiza efektów w postaci konkretnych wytworów**.

Dowodem na skuteczność programu stanie się **ocena jakości zdobywanych umiejętności**.

Informacji zwrotnej dostarczą nam rozmowy indywidualne z rodzicami i korepetycje poznawcze, czyli praca sam na sam z nauczycielem stosowana podczas zajęć.

### Wartość wewnętrzna programu

Podczas realizacji programu **uczniowie** będą mieli niepowtarzalną okazję do uważnego słuchania wielu interesujących, zabawnych i niezwykłych historyjek o przyjaciółkach z wymagowanych miasteczek. Włączą emocje do procesu zapamiętywania. Odkryją własne talenty, możliwości i samego siebie. Stworzą wiele form wypowiedzi, swobodnych tekstów. Zrealizują samego siebie w małych formach teatralnych. Nauczą się swojej modalności, poznają sposoby uczenia się, samodoskonalenia. Poznają smak uczenia się „przy okazji”. Udoskonalą język w zakresie swobodnego wyrażania własnych myśli, np. w dyskusji. Nauczą się autoprezentacji i prezentowania własnych dokonań. Będą wychowywali się przez pracę we współpracy. Doświadczą filozofowania

i rozważania. Będą mieli okazję do fantazjowania i dobrej zabawy. Nauczą się patrzenia z wielu perspektyw. Nabiorą wprawy w samoocenie i ocenie koleżeńskiej. Doświadczą mocy sprawczej, którą mają maskotki reprezentujące wszystkich przyjaciół z miasteczek.

**Nauczyciele** skorzystają z programu zgodnego z podstawą programową i wielu ciekawych rozwiązań metodycznych zawartych w scenariuszach załączonych do programu. Poznają moc pośredników, jakimi są maskotki-przytulanki, w dochodzeniu do sprawności ortograficznej i matematycznej. Będą wspólnie z dziećmi bawić się nauką, cieszyć się sukcesami uczniów i własnymi. Zyskają pewność, że ich podopieczni są gotowi do bezpiecznego przejścia do kolejnego etapu edukacyjnego.

**Rodzice uczniów** objętych programem wspólnie z własnym dzieckiem stworzą domowy warsztat pracy. Wdrożą swoje pociechy do systematyczności i obowiązkowości. Będą mieli niepowtarzalną okazję poznać nowe zabawy i gry dydaktyczne. Dadzą własnemu dziecku to, czego ono najbardziej potrzebuje, a jest bezcenne: zainteresowanie i czas. Będą mogli w namacalny sposób doświadczyć sukcesu własnego dziecka i w nim w pełni uczestniczyć.

## KOMENTARZ DO SCENARIUSZY

Według nowych wyzwań edukacyjnych nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej skupia w sobie kilku specjalistów z zakresu metodyki wielu przedmiotów i posiada zdolność organizowania sytuacji dydaktycznych, które sprzyjają rozwojowi ucznia. W przemyślany sposób wykorzystuje strategie dydaktyczne wzbudzające aktywność dziecka i umożliwia mu samodzielne konstruowanie wiedzy. Wykazuje się innowacyjnością w zakresie rozwiązań metodycznych i indywidualizacją procesu kształcenia. Z doświadczenia wiem, że w nauczycielu edukacji wczesnoszkolnej tkwi wielki potencjał: potrafi się dostosować do zmian, nieustająco bogaci swój warsztat pracy i dzięki obcowaniu z dziećmi w młodszym wieku szkolnym zyskuje coś bardzo cennego: otwartość w relacjach i radość tworzenia.

Scenariusze, które oddaję Państwu do rąk, są efektem mojej wieloletniej emocjonującej pracy z uczniami klas I–III, a także ze studentami na studiach podyplomowych, zaocznych i dziennych, z którymi dzielę się swoim doświadczeniem. Codzienne spotkanie z dziećmi jest dla mnie jak wielka przygoda i podróż w nieznaną. Uwielbiam ich zaciekawione spojrzenia i twórcze zdziwienia, dlatego za każdym razem wprowadzam do scenariusza element zaskoczenia. Moje przygotowanie do zajęć z uczniami ma dużo wspólnego z pracą reżysera (Pasybowska, 2005), który przydzielając role, roztacza przed sobą wizję sukcesu, doszukuje się w utworach nowych tropów interpretacyjnych i w procesie tworzenia oddaje część siebie. Taką właśnie osobistą część zamknęłam w każdym ze scenariuszy. Są one oczywiście moją wizją, natomiast ogromnie ucieszy mnie, jeśli staną się dla Was inspiracją. Stworzyłam je z myślą o dziecku, które np.: odbiera świat całościowo, jest zdolne do refleksji, posługuje się myśleniem przyczynowo-skutkowym, rozumie, gdy manipuluje przedmiotami, spełnia się w zabawie, jest uważne i wykazuje się zdolnościami poznawczymi, umie współdziałać i tworzy relacje społeczne, a także o tym, które ma problemy w nauce i zachowaniu. Trudno obecnie znaleźć złoty środek, by poradzić sobie z piętrzącymi się dziecięcymi trudnościami, a jednocześnie inspirować tych uczniów, którzy rozwijają się prawidłowo albo ponadprzeciętnie. Proponuję Państwu **powiązanie metod terapeutycznych z małymi formami teatralnymi**, a także posiłkowanie się **dziecięcą wyobraźnią**.

Każdy z zaproponowanych przeze mnie scenariuszy jest przeznaczony do realizacji w **formie zajęć zintegrowanych**, które nie są obwarowane ramami czasowymi. Nauczyciel sam zarządza ich przebiegiem i dostosowuje ćwiczenia do poziomu uczniów. **Tematem** dnia zazwyczaj jest problem do rozwiązania, który uczniowie „penetrują” z wykorzystaniem wielokierunkowej aktywności. **Cele główne** są dalekosiężne, gdyż wybiegają poza organizowane jednorazowo zajęcia i są wyrażone w formie intencji. Mają wyznaczać kierunek działania. W każdym ze scenariuszy dokonałam

**operacjonalizacji celów głównych**, które są dla nauczyciela obserwowalne i łatwe do zmierzenia. Zaplanowałam **efektowne i efektywne metody i formy pracy uczniów** – takie, które doskonalały umiejętności kluczowe opisane w podstawie programowej. W celu upogładowienia procesu kształcenia i ułatwienia procesów myślowych zaproponowałam skuteczne **środki dydaktyczne**. Przebieg zajęć przedstawiłam w **formie opisowej**. Po **zapoznaniu uczniów z tematem** zajęć proponuję **zdradzić im cele**, którymi są efekty w postaci wiedzy i umiejętności podane w języku zrozumiałym dla dziecka. Następnie należy określić kryteria oceniania, czyli **na co nauczyciel będzie** w konkretnym dniu **zwracał uwagę**, żartobliwie nazywane przez profesora Jana Potworowskiego „**NaCoBeZU**”. Ważne jest to, by nauczyciel **zatroszczył się o atmosferę sprzyjającą** uczeniu się i nie obawiał się wchodzić w wyznaczone role. Przedstawiłam wiele **autorskich rozwiązań** dotyczących zagadnień metodycznych z poszczególnych edukacji w klasach I–III, biorąc pod uwagę wszystkich uczniów. Posługuję się **tekstami rymowanymi**, by podawane wiadomości nie kojarzyły się dzieciom z suchymi faktami. Ważnym elementem zaproponowanych przeze mnie zajęć jest **samokontrola, samoocena i ocena koleżeńska**. Uczniowie będą mieli wiele okazji, by nauczyć się swojej indywidualności i sprawdzić się na forum klasy podczas pracy zespołowej, dokonując prezentacji efektów i autoprezentacji. Na koniec zajęć należy przeprowadzić **podsumowanie**, by sprawdzić, czy założone cele zostały osiągnięte.

Życzę Państwu wielu pozytywnych wrażeń, doskonałych pomysłów, wiary w powodzenie i dobrej zabawy, ponieważ nie ma nic lepszego od pasjonującej pracy.

Autorka: Renata Pasybowska

## LITERATURA

- Davis Ronald D., Brown Eldon M., *Dar dysleksji*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2010.
- Dylak Stanisław, *Konstrukttywizm jako obiecująca perspektywa kształcenia nauczycieli*, <http://www.cen.uni.wroc.pl/teksty/konstrukcja.pdf>, 2013.
- Fechner-Sędzicka Iwona, Ochmańska Barbara, Odrobina Wiesława, *Rozwijanie zainteresowań i zdolności matematycznych uczniów klas I–III szkoły podstawowej. Poradnik dla nauczyciela*, ORE, Warszawa 2012.
- Fisher Robert, *Uczymy jak się uczyć*, WSiP, Warszawa 1999.
- Furmaga Lesław, *Ortofrajda. Teoria nauczania i zabawy. Malowane dyktanda*, Egmont, Warszawa 2008.
- Gałaś Mieczysław, *Teoria i praktyka pedagogiki konstruktywistycznej*, <https://issuu.com/zcdn/docs/refleksje-6-2016-pl/8>, 2016.
- Hannaford Carla, *Zmyślne ruchy, które doskonalą umysł. Podstawy kinezylogii edukacyjnej*, Wydawnictwo Medyk, Warszawa 2016.
- Linksman Ricki, *W jaki sposób się uczyć?*, Świat Książki, Warszawa 2005.
- Nowicka Marzenna (red.), *Zreformowana wczesna edukacja – od refleksji ku działaniom nauczyciela*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2005.
- Okoń Wincenty, *Podstawy wykształcenia ogólnego*, WSiP, Warszawa 1987.
- Pasymowska Renata, *Program nauczania ortografii w klasach I–III. Moi przyjaciele z Literkowa*, Impuls, Kraków 2017.
- Piaget Jean, *Jak sobie dziecko wyobraża świat*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006.
- Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r., Dz. U. 2017 r., poz. 356.
- Szmidt Krzysztof J., *Pedagogika twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2007.



Renata Pasymowska – magister, nauczyciel dyplomowany edukacji wczesnoszkolnej z 25-letnim stażem w Szkole Podstawowej nr 10 w Olsztynie. Specjalista w zakresie terapii pedagogicznej i reżyserii teatralnej.

Wykładowca na studiach podyplomowych i zaocznych, a także opiekun praktyk z ramienia uczelni. Współpracuje z Ośrodkami Doskonalenia Nauczycieli.

Autorka „Programu nauczania ortografii w klasach I–III. Moi przyjaciele z Literkowa”.

Autorka artykułów:

1. *Możliwości wzbogacania zajęć matematycznych w nauczaniu zintegrowanym.*
2. *Czynności organizacyjne nauczyciela wspierające uczenie się dzieci – od pomysłu do scenariusza zajęć zintegrowanych.*

Autorka scenariuszy teatralnych.