



Erasmus+



**„UCZYMY INACZEJ –
ZBIÓR METOD AKTYWIZUJĄCYCH”**

PROJEKT ERASMUS+

**„SZKOŁA PODSTAWOWA NR 6 W ZGIERZU
– MIEJSCE, GDZIE PASJA SPOTYKA SIĘ Z
DOŚWIADCZENIEM”**

REALIZOWANY W LATACH 2017 – 2019

KWOTA DOFINANSOWANIA: 22.218,00 EURO

SPIS TREŚCI

1. WSTĘP

2. AKTYWNOŚCI WYKORZYSTUJĄCE APLIKACJE INTERNETOWE

3. AKTYWNOŚCI WPROWADZAJĄCE DO NOWEGO TEMATU LUB SPRAWDZAJĄCE WIEDZĘ UCZNIÓW

4. AKTYWNOŚCI POZA MURAMI SZKOŁY

WSTĘP

Rodzice i uczniowie uważają, że szkoła powinna być nowoczesna i ciekawa. Powinna wykorzystywać nowe, skuteczne metody pracy, które pozwolą uczniom osiągać świetne wyniki.

Naszą odpowiedzią na to stał się Projekt Erasmus + “Szkoła Podstawowa nr 6 w Zgierzu – miejsce, gdzie pasja spotyka się doświadczeniem” w sektorze Edukacja szkolna w akcji 1 Mobilność edukacyjna Mobilność kadry edukacji szkolnej.

Projekt obejmował cztery szkolenia zagraniczne dla nauczycieli oraz dwie wizyty w szkołach za granicą tzw. Jobshadowing.

- ✓ **JOBShadowing w szkole ESCOLA SECUNDARIA DR. MARIO SACRAMENTO PORTUGALIA, AVEIRO (05.03.2018 - 09.03.2018)**
- ✓ **JOBShadowing w szkole SKØDSTRUP SKOLE DANIA, SKØDSTRUP (22.10.2018 - 26.10.2018)**

Projekt trwał dwa lata a mobilności nauczycielskie odbyły się w ciągu 18 miesięcy tak, aby pozostały czas służył nauczycielom na upowszechnianie zdobytej wiedzy i umiejętności.

Szkolenia odbyły się w Portugalii, Niemczech i Czechach. Każde z nich trwało tydzień, w każdym brało udział dwóch nauczycieli z rady pedagogicznej.

Tematyka szkoleń była następująca: Nauczanie poza murami szkoły, nauczanie metodą CLIL, nauczanie interaktywne, nauczanie w ośrodkach kulturalno – naukowych.

✓ **KURS CLIL – CONTENT AND LANGUAGE INTEGRATED LEARNING**

KURS - ZINTEGROWANE KSZTAŁCENIE PRZEDMIOTOWO – JĘZYKOWE. CZECHY, PRAGA (19.02.2018 - 23.02.2018)

✓ **KURS - INTERACTIVE TEACHING – USING EDUCATIONAL GAMES AND NEW TECHNOLOGY IN ORDER TO ENHANCE LEARNER'S MOTIVATION,**

KURS - NAUCZANIE INTERAKTYWNE – Z UŻYCIEM GIER EDUKACYJNYCH I NOWYCH TECHNOLOGII W CELU ZWIĘKSZENIA MOTYWACJI UCZNIÓW. SZWAJCARIA, ZURYCH / NIEMCY, KONSTANCJA (05.03.2018 - 09.03.2018).

✓ **KURS - OUTDOORS EDUCATION FOR ALL!**

**KURS - EDUKACJA POZA MURAMI SZKOŁY DLA WSZYSTKICH!
PORTUGALIA, LIZBONA (16.07.2018 -20.07.2018).**

✓ **KURS - SCIENCE CENTRE IN EDUCATIONAL CONTEXT**

**KURS - CENTRA NAUKOWE W KONTEKŚCIE EDUKACYJNYM
PORTUGALIA, PORTO (22.07.2018- 27.07.2018).**

Szkolenia były bardzo dobrze przygotowane.

Nauczyciele biorący w nich udział mieli możliwość wymiany doświadczeń z uczestnikami kursów z innych krajów.

Wizyty Jobshadowing odbyły się w Portugalii i Danii, gdzie nauczyciele zwiedzali szkoły, poznawali systemy edukacyjne krajów goszczących, prowadzili z uczniami zajęcia, promujące naszą szkołę, nasz rejon i miasto Zgierz oraz Polskę, obserwowali zajęcia, poznawali nowe metody pracy z uczniami.

Wiedza i umiejętności zdobyte na szkoleniach zostały przekazane radzie pedagogicznej w czasie warsztatów.

Nauczyciele naszej szkoły poznali systemy edukacyjne w Danii i Portugalii, rozwiązania obowiązujące w duńskich i portugalskich szkołach a związane z organizacją zajęć, wyposażeniem sal, zasadami pracy nauczycieli, zasadami współpracy uczniów, rodziców i nauczycieli, prowadzeniem zajęć.

Efekty to: poznanie nowych rozwiązań i zdobycie doświadczenia, które są wdrażane i rozpowszechniane w naszej szkole.

Nasi nauczyciele coraz częściej prowadzą zajęcia z różnych przedmiotów poza salą lekcyjną, wykorzystując środowisko naturalne oraz instytucje kulturalno-oświatowe i naukowe (nauczanie poza murami szkoły). Nauczyciele wprowadzają nowe aplikacje, ułatwiające naukę i sprawdzanie wiadomości uczniów a przy tym gwarantujące dobrą zabawę (nauczanie interaktywne). Wprowadzają nowe techniki pracy w klasach dwujęzycznych na przedmiotach nauczanych w języku angielskim (metoda CLIL). Kontakty, które nauczyciele nawiązali w trakcie mobilności zagranicznych zaowocowały nawiązaniem kolejnej współpracy naszej szkoły z zagranicą. Projekt wzbogacił ofertę szkoły, zwiększając jej atrakcyjność. Było warto!

Na kursach zaprezentowane zostały ciekawe programy multimedialne i aplikacje, które można wykorzystać do prowadzenia lekcji zarówno w szkole jak i podczas wycieczek edukacyjnych. Dodatkowo uczestnicy kursu zostali zapoznani i mieli możliwość odwiedzenia interesujących miejsc, w których można przeprowadzić lekcje plenerowe z przedmiotów ścisłych.

AKTYWNOŚCI WYKORZYSTUJĄCE

APLIKACJE MULTIMEDIALNE

Nauczyciel i uczniowie mogą wykorzystać je na lekcji np. z wykorzystaniem telefonów komórkowych:

- ✓ **KODY QR** – generator kodów (<https://www.qr-online.pl/>), które można wydrukować oraz aplikacja I-nigma, umożliwiająca ich odczytanie. Nauczyciel może wydrukować kartki z kodami, które zawierają ważne zagadnienia i umieścić je w różnych częściach sali. Zadaniem uczniów jest odczytanie ich na telefonie z wykorzystaniem czytnika I-nigma.
- ✓ **STORYJUMPER** – strona, na której można stworzyć własną, multimedialną książkę. Można na niej zamieszczać elementy zebrane wcześniej za pomocą I-nigmy.
- ✓ **SOCRATIVE** - aplikacja na tablet lub smartfon; tworzy się tam rozmaite quizy i gry. Niezwykle popularna jest opcja "rakiety". Uczniowie zostają podzieleni na grupy wg kolorów. (losowy wybór komputera). Odpowiadają na pytania i w realnym czasie wiedzą, która kolorowa rakietka jest pierwsza, czyli kto wygrywa! Są emocje!!! Nauczyciel ma możliwość pobrania arkuszy odpowiedzi.

✓ **KAHOOT** - bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Wykorzystując urządzenia mobilne uczniów można zaplanować ciekawą lekcję, układając pytania można skorzystać z opcji wstawiania zdjęć lub fragmentów filmów z YT. Może ona służyć jako przerywnik i urozmaicenie lekcji, do powtórzenia wiadomości; warto skorzystać z niej w czasie zastępstw. Uczniowie mogą tworzyć własne quizy kahoot i prezentować je w ramach zajęć. Fantastyczny pomysł na kreatywną pracę domową.

✓ **PADLET** - „wirtualna tablica”. Ta aplikacja jest również bezpłatna, do pobrania na smartfon. Można w niej umieszczać wiadomości dla uczniów i kolegów. Padlet może służyć jako obszar roboczy do współpracy uczniów z nauczycielami, do gromadzenia zbiorów, przeprowadzania prostych konkursów czy przesyłania i tworzenia prac pisemnych. Można tam zamieszczać teksty, zdjęcia i linki.

✓ **QUIZLET** – to proste narzędzie edukacyjne służące do nauki przeróżnych treści, a także do sprawdzenia zdobytej wiedzy (np. na koniec przeprowadzonej lekcji, aby sprawdzić czy uczniowie uważali i ile zapamiętali).

W Quizlet możemy tworzyć fiszki, a następnie aplikacja generuje ze stworzonego zestawu gry, testy i systemy do

samodzielnej nauki. Aplikacja jest darmowa i do pobrania na telefon, tablet i komputer. Instalując aplikację tworzymy konta użytkowników, osobne dla uczniów i osobne dla nauczycieli.

- ✓ **PNLN (PARQUE NATURAL DO LITORAL NORTE)** – aplikacja umożliwiająca samodzielną wędrowkę po parku narodowym. Jest to rodzaj przewodnika z mapą, GPsem z wyznaczonymi gotowymi trasami oraz zadaniami do wykonania i ciekawostkami. Wybierając się z klasą w miejsce, które posiada taką aplikację, można zaproponować uczniom grę terenową z zadaniami z tej aplikacji.

- ✓ **PLICKERS** - proste i darmowe narzędzie do tworzenia testów. Zakładamy konto, tworzymy klasy, pytania (z odpowiedziami ABC lub prawda/fałsz). Uczniom rozdajemy karty odpowiedzi, które przypominają kody QR – są to karty do wielokrotnego użycia; dodatkowo każda karta jest inna, więc ściąganie jest utrudnione. Niezbędne jest posiadanie smartphona z zainstalowaną aplikacją Plickers, która służy do skanowania odpowiedzi (wygląda jakbyśmy robili klasie zdjęcie). Wyniki otrzymujemy natychmiast.

AKTYWNOŚCI WPROWADZAJĄCE DO NOWEGO TEMATU LUB SPRAWDZAJĄCE WIEDZĘ UCZNIÓW

- ✓ **WOREK Z PYTANIAMI** - do worka wkładamy kartki z pytaniami. Uczniowie stają w kole i rzucają go od jednej osoby do drugiej. Na wskazany sygnał, np. wyłączenie muzyki, osoba posiadająca worek losuje pytanie i na nie odpowiada. Inny wariat: uczniowie losują pytania z worka po kolei i odpowiadają na nie.

- ✓ **DOPASOWANIE SŁÓW I ILUSTRACJI** - przygotowujemy pary lub grupy kartek, na których są połączone ze sobą elementy (np. w biologii – wątroba, funkcje wątroby i obrazek wątroby). Zadaniem uczniów (najlepiej w kilkusobowych grupach) jest połączenie ze sobą odpowiednich elementów.
Przykładowe zastosowanie: Wprowadzanie nowego tematu lub utrwalenie wiadomości z bieżącego tematu.

- ✓ **BIEDRONKA** – na dużym kartonie rysujemy biedronkę (z kropkami oraz odnóżami) – jedną na każdą grupę uczniów. Zadaniem uczniów jest przeprowadzenie dyskusji i w kropkach napisanie lub narysowanie elementów, które są wspólne dla wszystkich członków grupy (np. wszyscy mają w domu zwierzęta). Na odnóżach każdy z uczniów indywidualnie

zaznacza jedną rzecz, charakterystyczną tylko dla niego (np. uczęszczanie do klubu sportowego).

Przykładowe zastosowanie: Do wzajemnego poznawania się, przydatne zwłaszcza na lekcjach wychowawczych z nowymi klasami. Optymalna liczba osób w grupie – 5, 6. Zamiast biedronki możemy narysować lub wyciąć z kartonu kwiatka. Jego środek to cechy wspólne dla grupy a płatki to indywidualne dla każdego ucznia.

Inny wariant (**kolorowanie człowieka**): każdy uczeń indywidualnie rysuje na kartonie człowieka (siebie samego), i maluje w nim rzeczy związane ze swoją osobą. Pozostałe osoby mają zgadnąć, czego dotyczy dany obrazek (np. narysowanie rośliny może oznaczać, że ktoś ma ogród).

- ✓ **KIEROWANIE NIEWIDOMEGO** - do przeprowadzenia w kilkusobowych grupach. Jednej osobie zasłaniamy oczy. Jej zadaniem jest przejście po wyznaczonej wcześniej trasie i wykonanie określonych zadań (np. podniesienie jakiegoś przedmiotu z podłogi lub ławki). Osoba z zasłoniętymi oczami kieruje się jedynie wskazówkami udzielanymi przez pozostałe osoby w grupie, które widzą całą ścieżkę.

Przykładowe zastosowanie: Zadanie mocno angażujące grupę, budujące zaufanie do jej członków oraz pokazujące, kto lubi

przewodzić. Do zastosowania zarówno w trakcie lekcji wychowawczych, jak i zwykłych lekcji, kiedy grupy muszą osiągnąć jakiś cel.

- ✓ **WYŚCIG RZĘDÓW** - do zastosowania tej techniki potrzeba sporo wolnego miejsca. Uczniowie zostają podzieleni na grupy i ustawiają się, jak do wyścigu rzędów. Ich zadaniem jest dotarcie do wyznaczonego miejsca, wykonanie jakiejś czynności, powrót i danie sygnału drugiej osobie.

Przykładowo – przed rzędami znajdują się kartki i długopisy. Zadaniem uczniów jest dobiegnięcie do wyznaczonego miejsca (np. za narożnikiem korytarza), zapamiętanie wyrazu lub definicji, powrót i zapisanie wyrazu/ definicji na kartce. Wygrywa drużyna, która pierwsza zdobędzie wszystkie potrzebne informacje. Każdy z uczniów może zapisać tylko jedną informację.

Inny wariant: zamiast zapamiętywania informacji uczniowie mogą trafiać na pytania. Jeśli znają odpowiedź, to wracają i zapisują ją na kartce. Jeśli nie, to można gotowe odpowiedzi umieścić dalej od pytań. Uczniom uda się zdobyć informacje, ale będą musieli pokonać dłuższy dystans.

- ✓ **CZTERY NAROŻNIKI** - w czterech narożnikach klasy kładziemy kartki z zaznaczonymi zagadnieniami z omawianego tematu (np. na geografii – Afryka: ludność, gospodarka, problemy, nazwy geograficzne). Uczniowie chodzą indywidualnie po klasie i wpisują na kartkach krótkie hasła, które kojarzą im się z danym zagadnieniem.

Po ustalonym czasie nauczyciel zbiera kartki i na podstawie wypisanych wiadomości zadaje klasie pytania typu - kto jest za, kto jest przeciw. Najlepiej gdy na dane zagadnienie nie ma jednoznacznej odpowiedzi i klasa dzieli się na dwie grupy – można wtedy rozwinąć zagadnienie i wysłuchać argumentów obydwu stron.

Przykładowe zastosowanie: Wprowadzenie do nowego tematu w celu sprawdzenia wiedzy uczniów oraz zainteresowania ich danym zagadnieniem.

- ✓ **ALPHABOX** (**Alfabetowe pudełko**) - do zastosowania tej techniki potrzebne są przynajmniej dwie (może być więcej, w zależności od ilości grup) tablice (lub dwa kartony), które będą znajdowały się w przeciwnych częściach klasy.

Tworzymy tabelę składającą z liter alfabetu. Zadaniem grupy jest wymyślenie na każdą literę wyrazu związanego w jakiś sposób z tematem (np. temat morze – A-Anglia, F-Fale, M-Magellan itd.). Niektóre słowa mogą na początku nie pasować,

dlatego ważne, aby w takich przypadkach grupa uzasadniła ich zapisanie.

Następnie można przyznawać punkty: brak wyrazu – 0 punkty, wyrazy powtarzające się w grupach – 1, wyrazy niepowtarzające się – 2. Następnie ze wszystkich wyrazów można stworzyć dużą mapę myśli z podziałem na różne kategorie (np. kraje i postacie związane z morzem). Grup może być więcej, wszystko zależy od ilości tablic/kartonów.

Jest to aktywizująca technika, łącząca pracę indywidualną (każdy może zaproponować swój wyraz) z grupową. Dobrze sprawdza się zarówno we wprowadzaniu nowego tematu, jak i podsumowaniu wiadomości.

- ✓ **UKŁADANKA** - technika łącząca działanie indywidualne z grupowym. Każdy z uczniów otrzymuje pustą tabelę z tematem podzielonym na różne obszary (temat – religie świata, w tabeli podział na: chrześcijaństwo, islam, hinduizm, judaizm). Z lewej strony tabeli znajduje się nazwa danego obszaru, a z prawej puste miejsce. Następnie każdy z uczestników otrzymuje tekst związany z daną religią. Część osób otrzyma informacje o chrześcijaństwie, część o islamie itd. Zadaniem uczniów jest znalezienie najważniejszych informacji w tekście i w formie notatki przeniesienie ich do odpowiedniej części tabeli.

Następnie teksty są zabierane, a uczniowie dopierają się w grupy tak, aby w każdym zespole znalazła się osoby mające informacje o każdej religii. Następnie uczniowie wymieniają się zapisanymi w tabeli informacjami.

W ten sposób każdy pracuje indywidualnie (zrobienie notatki z tekstu), a następnie w grupie (przekazanie zdobytych wiadomości oraz pozyskanie innych, aby wypełnić pozostałe pola tabeli).

✓ **INSERT** - szybka, krytyczna analiza tekstu. Polega na zapoznaniu się z tekstem podzielonym na akapity i wstawieniu przy nim odpowiedniego symbolu:

✓ - informacja zawarta w danym akapicie jest uczniowi znana.

+ - stawiamy go, jeśli przeczytany tekst zawiera dla ucznia nowe informacje.

? – stawiamy, jeśli uczeń nie rozumie danego akapitu lub chciałby dowiedzieć się na jego temat więcej.

- - minus pojawia się w momencie, gdy wg ucznia informacja zawarta w tekście jest błędna.

Sposób ten umożliwia szybkie sprawdzenie czy uczniowie rozumieją dany tekst i w jakim stopniu. Ponadto możliwość stawiania minusów sprawia, że nauczyciel może specjalnie wstawiać wiadomości budzące wątpliwości lub błędne, aby sprawdzić czy uczniowie będą w stanie je odnaleźć i zaznaczyć.

WIERSZYK - sposób na podsumowanie zajęć. Zakłada napisanie krótkiego wiersza podsumowującego wybrane wiadomości. Jego budowę można modyfikować, chodzi o to, aby nie był zbyt długi. Można np. zastosować układ pięciu linii: pierwszy wers 2 wyrazy, drugi 3 wyrazy, trzeci 4 wyrazy, czwarty 3 wyrazy i piąty 2 wyrazy (można też narzucać dodatkowe modyfikacje np. w drugim wersie korzystamy tylko z czasowników, a w trzecim tylko z przymiotników).

- ✓ **5 PALCÓW** - szybkie podsumowanie zajęć. Uczniowie na palcach jednej ręki pokazują, na ile zrozumieli dane zagadnienie. 1 – w ogóle go nie zrozumieli, 5 – rozumieją je bardzo dobrze.

AKTYWNOŚCI POZA MURAMI SZKOŁY

Ponadto na kursach zachęcano do korzystania z powszechnie dostępnych aplikacji, takich jak Google Maps do gier terenowych czy rajdów. Przedstawione też zostały propozycje lekcji w różnych instytucjach, ośrodkach edukacyjnych bądź badawczych takich jak: Planetarium, Eksperymentarium czy Rezerwaty Przyrody oraz prowadzenie zajęć poza salą lekcyjną, np.: w parku miejskim, na terenie przy szkole czy na boisku sportowym.

✓ **„PRZECIWIENSTWA”** – gra w Ogrodzie Botanicznym w Porto.

Problemem na wycieczkach edukacyjnych jest często brak zainteresowania ze strony uczniów celem wycieczki.

Gra w „Przeciwieństwa” zmusza ich do skupienia choć części uwagi na tym, co ich otacza. Uczniowie mają dobrać się w pary lub małe grupki, dostają kartki z kilkunastoma lub kilkudziesięcioma przeciwieństwami np.: duży-mały, nowy-stary, ładny-brzydki, szeroki-wąski itp. Zadanie uczniów polega na znalezieniu w otoczeniu, w którym się znajdują wskazanych przeciwieństw, udokumentowaniu ich, sfotografowaniu i stworzeniu prezentacji.

✓ ***W Instytucie Matematyki*** został zaprezentowany program uczelniany polegający na wyjściu z nauką poza mury uniwersytetu do uczniów z niższych poziomów edukacji.

Pokazano zajęcia jak wykorzystać matematykę w otaczającym świecie poprzez zabawę i matematyczne eksperymenty, bazujące na statystykach i zbieraniu wszelkiego rodzaju pomiarów.

- ✓ **DRACULA** - zabawa w terenie. Prowadzący zabiera ze sobą maskotkę. Wszyscy stają w kręgu. Prowadzący opowiada kim był dracula i co robił (gryzł w brzuch). Jedna z osób dostaje maskotkę. Musi ją przekazać komuś innemu. Aby uratować się od ugryzienia (otrzymania maskotki) dwie osoby muszą się do siebie przytulić. Zamiast drakuli można wprowadzić inną nazwę.

- ✓ **PRZYMIOTNIKI** - prowadzący przygotowuje dużo przymiotników na małych prostokątnych karteczkach, na których wypisane są np. cechy charakteru. Wszyscy stają w kręgu. Prowadzący informuje wszystkich, że każdy musi wybrać np. dwa przymiotniki najlepiej opisujące charakter swojej osoby. Rzuca wszystkie karteczki do środka okręgu. Każdy musi znaleźć dwie najlepiej opisujące siebie. Następnie wszyscy ponownie stają w kręgu i każdy opowiada o sobie: jakie cechy wybrał i dlaczego.

- ✓ **WYCINANKA** - dzielimy uczniów na grupy. Uczniowie dostają kartkę papieru i nożyczki. Każda z grup ma wyciąć szablon dowolnie wybranego przez siebie przedmiotu, np. jabłka, sukienki, flagi itp. Następnie idziemy w teren. Zadaniem każdej z grup jest przyłożyć szablon do kilku naturalnych miejsc występujących w przyrodzie, zrobić zdjęcie tego i wysłać je do prowadzącego. Na zdjęciu koniecznie muszą znaleźć się kciuki/palce wszystkich osób z grupy.

- ✓ **DRAMA** - dzielimy klasę na grupy. Każda z grup dostaje rysunek, na których jest coś przedstawione, np. katastrofa ekologiczna, naturalna. Zadaniem każdej z grup jest zaprezentować to co znajduje się na rysunku w sposób artystyczny, za pomocą dramy. Uczestnicy muszą odegrać scenkę, co przedstawiał rysunek, publiczność musi odgadnąć – co to było. Prezentacje odbywają się w terenie.

- ✓ **NATURA W KLASIE (outdoors – indoors)** - uczniowie dostają pracę domową: mają nazbierać dowolne naturalne elementy przyrody (liście, kamienie, patyki itp.), każdy swoje. Uczniowie przynoszą materiały na lekcję do klasy. Dzielimy ich na grupy (lub mogą pracować wszyscy razem). Zadaniem uczniów jest zbudować w klasie świat zewnętrzny. Mogą to być elementy zobaczone lub poznane na ostatniej wycieczce, jakiś ładny

widok, zjawisko opisujące coś miłego itp. Zajęcia można również przeprowadzić na zewnątrz a zbieranie materiałów naturalnych może się odbywać w trakcie lekcji.

✓ **SPOTKANIE MIĘDZYKULTUROWE** - dzielimy klasę na grupy.

Każda z grup ma za zadanie zaprezentować np. kraj/region, prezentując kartki pocztowe, mapy, zdjęcia, plakaty, filmy itp. oraz może przygotować (kupić) drobny poczęstunek charakteryzujący dany kraj/region. Ilość jedzenia powinna być w takiej ilości, aby każdy mógł się poczęstować. Każda z grup prezentuje się po kolei opowiadając o tym, co przygotowała. W trakcie takich prezentacji można zaproponować grupom coś dodatkowego, np. naukę tańca regionalnego czy naukę piosenki.

✓ **JAKA JESTEM** - zabawa w terenie (lub w klasie). Dzielimy klasę na kilka grup. Każda grupa dostaje kostkę do rzucania i 6 karteczek, na których są napisane z jednej strony np. cechy naszego samopoczucia jak: wstyd, radość, współczucie itp. A z drugiej są ponumerowane od 1 do 6. Uczestnicy danej grupy siadają w kółku. Każdy rzuca kostką. Odkrywa kartkę z danym numerem i opowiada wszystkim pozostałym kiedy ostatni raz czuł się tak, jak jest napisane na kartce.

- ✓ **ZRÓB COŚ Z NICZEGO** - dzielimy klasę na grupy. Każda grupa dostaje dwa przedmioty, np. kwadrat wycięty z papieru i pędzel. Zadaniem każdej z grup jest zbudować coś wykorzystując oba przedmioty. Te dwie rzeczy mają być inspiracją do zbudowania czegoś większego. Prowadzący powinien przygotować dodatkowe materiały do wykorzystania, np.: kredki, karton, bibułę, sznurki, wstążki, klej itp.
- ✓ **BUDUJEMY CAŁOŚĆ** - dzielimy klasę na grupy. Każda grupa dostaje swój kraj do zbudowania na podłodze. Może do tego użyć dowolnych przyborów papierniczych: sznurka, plasteliny, bibuły, kleju, kartek, mazaków itp. Każda grupa musi utworzyć na podłodze granicę danego kraju, w środku zaś musi uwzględnić ukształtowanie terenu: rzeki, jeziora, góry itp. Można umieścić rzeczy i przedmioty symbolizujące cechy charakteryzujące dany kraj lub znane osoby. Każda grupa dostaje flagę danego kraju, którą musi również umieścić w środku. Wspólnym zadaniem końcowym wszystkich grup jest rozmieszczenie wybranych krajów tak, aby tworzyły całość, np. Europę.
- ✓ **RODZINA ADAMSÓW** - wszyscy uczniowie siadają w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Prowadzący każdemu przydziela rolę członka rodziny, np.: matka, syn, babcia, dziadek, pies, kot,

chomik, wujek, ciotka. Wszyscy razem stanowią rodzinę Adamsów. Prowadzący opowiada dowolną historię, w której używa słów – przydzielonych ról. Jeżeli dany uczeń usłyszy nazwę swojej roli, czyli matka, pies itp. musi wstać, przejść przez środek rzędu, obejść go dookoła i znaleźć sobie nowe krzesło do siedzenia. Jeżeli prowadzący użyje sformułowania „rodzina Adamsów” muszą wstać wszyscy i zmienić swoje miejsce, przechodząc przez środek i obchodząc wszystko dookoła. Zabawę można wykorzystywać używając nowych pojęć wprowadzonych na danym przedmiocie niekoniecznie tworząc rodzinę ale np. wewnętrzne organy człowieka lub postacie historyczne.