

Mysle pozytywne



Spotkanie 29

„Sklep z zabawkami”

Grupa docelowa Uczniowie klas 2-3

Czas zajęć/warsztatu 45-90 min.

Wykorzystywane metody prowokacja, dyskusja dydaktyczna, wizualizacja

Cele spotkania 1 / Rozwijanie umiejętności:

- krytycznego myślenia
- planowania własnego rozwoju

2 / Kreowanie systemu wartości i rozwijanie świadomości własnych wartości.

3 / Kształtowanie postaw i zachowań sprzeciwiających się stereotypizacji płciowej i uprzedmiotowieniu.

Cele kształcenia wg podstawy programowej dla I etapu edukacyjnego – klas I-III

Cele ogólne 1 / W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

- świadomość wartości uznanych przez środowisko domowe, szkolne, lokalne i narodowe; potrzebę aktywności społecznej opartej na tej wartości

- nazywania poznanych wartości, oceny postępowania innych ludzi, odwoływania się w ocenie do przyjętych zasad i wartości

- umiejętność samodzielnego wyrażania swoich oczekiwań i potrzeb społecznych

- umiejętność obdarzania szacunkiem koleżanek, kolegów i osoby dorosłe, w tym starsze oraz okazywania go za pomocą prostych form wyrazu oraz stosownego zachowania

2 / W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

- potrzebę i umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia

Cele szczegółowe opisane w formie efektów:

Etyka:

1 / Osiągnięcia w zakresie rozumienia podstawowych zasad i pojęć etyki. Uczeń:

- ma świadomość, że jako człowiek posiada swoją niezbywalną godność oraz, że wszystkie inne osoby posiadają taką godność

2 / Osiągnięcia w zakresie stosowania poznanych zasad. Uczeń:

- szanuje godność każdej osoby ludzkiej oraz swoją, wyrażą swoim komunikatem werbalnym i niewerbalnym

- uwzględnia coraz częściej godność i dobro innych osób, podejmując decyzję o działaniu

- wchodzi w relacje w innymi osobami (rówieśnikami, nauczycielami), szanując to, co jest wartością dla nich i nazywając to, co jest wartością dla niego

Opis przebiegu
z opisem poszczególnych
ćwiczeń/zadań

Krok 1:
Wprowadzenie

Nauczyciel rozdaje dzieciom gazetki promocyjne ze sklepów z zabawkami. Prosi je, żeby przyjrzały się dokładnie, na jakie części podzielony jest katalog, jakie zabawki można w nim znaleźć, jak został zaprojektowany. Zadaje im pytania:

—
Ile części ma katalog? Jakże to części?

—
Czy w gazecie są dzieci? Co robią? Czym się bawią?

—
Czy chłopcy i dziewczynki bawią się wspólnie, czy bawią się tymi samymi zabawkami? Kto bawi się w domu/gotowanie/zakupy/zajmowanie się dziećmi? Kto buduje i naprawia rzeczy albo bawi się bronią? Kto bawi się w domu, a kto na zewnątrz?

—
Jakiego koloru są zabawki i ubrania dla chłopców i dziewczynek? Jakiego koloru ubrania mają dzieci w gazecie? Jakże wzory się na nich pojawiają?

—
Czy wszystkie dziewczynki najchętniej bawią się lalkami i lubią kolor różowy? Czy są takie, które wolą grać w piłkę, jeździć na rolkach, albo budować z klocków lego? Czy są chłopcy, którzy lubią gotować i piec? Czy wszyscy chłopcy muszą interesować się techniką?

Krok 2:
Dziewczyny lubią... Chłopcy lubią... Dzieci lubią...

Nauczyciel pokazuje uczniom jak sprawdzić, czy rzeczywiście chłopcy i dziewczynki bawią się w zupełnie inny sposób i wykorzystują do tego inne zabawki. Wspólnie z uczniami tworzy listę różnych aktywności i zabaw i zapisuje je na karteczkach post-it. Następnie nauczyciel pokazuje uczniom diagram Venna i tłumaczy, jak on działa. Kolejno odczytuje zabawy i aktywności ze sporządzonej wspólnie listy i pyta ich: „Kto lubi...?” W zależności od odpowiedzi uczniów, przykleja karteczki do odpowiedniej części diagramu Venna – „Dziewczyny lubią...”, „Chłopcy lubią...” lub „dzieci lubią...” Pyta ich także od preferencje ubraniowe – ulubione wzory i kolory i również umieszcza te informacje w odpowiedniej części diagramu.

Następnie nauczyciel prosi uczniów o porównanie zgromadzonych przez siebie informacji z gazetkami promocyjnymi, które wcześniej oglądali. Pyta ich o opinię na temat podziału zabawek i aktywności, a także doboru kolorów i wzorów wg kryterium płci.

Krok 3:
Projekt

Nauczyciel prosi uczniów, żeby zaprojektowali gazetkę promocyjną sklepu z artykułami dla dzieci, która uwzględni informacje zgromadzone przez nich podczas tworzenia diagramu Venna (tj. fakt, że są zabawki, które lubią wszystkie dzieci bez względu na płeć) oraz uwagi na temat kolorów, zdjęć, aktywności dziecięcych modeli, którymi dzielili się podczas oglądania prawdziwego katalogu.

Uczniowie tworzą projekty nowych gazetek samodzielnie lub w małych grupach.

Krok 4:
Refleksja

Uczniowie wymieniają się stworzonymi przez siebie gazetkami, oglądają i omawiają swoje projekty w małych grupach. Nauczyciel pyta ich o pomysł na katalog:

—
W jaki sposób podzieliłiście zabawki? Jakże kategorie można stworzyć, nie dzieląc zabawek na te dla chłopców i dla dziewczynek?

—
Jak wyglądają ubrania dla dzieci w sklepie, który reklamujecie?

- *Czy udało wam się pokazać dużo różnych zabawek? Kto je reklamuje?*
- *Na jakie kolory się zdecydowaliście? Dlaczego?*
- *Który z katalogów wolelibyście obejrzeć przed pójściem do sklepu? Dlaczego?*
- *Czy mogą nam się podobać różne katalogi? Od czego to zależy?*

Załączniki/karty pracy/
materiały dydaktyczne

- duża kartka papieru z diagramem Venna lub diagram Venna narysowany na tablicy (zbiory podpisane są „Dziewczynki lubią...” i „Chłopcy lubią...”)
- kolorowy papier, klej i nożyczki dla wszystkich uczestników zajęć
- gazetki promocyjne ze sklepów z zabawkami i artykułami dla dzieci