

MISTRZOWIE DNIA - KLASOWY KALENDARZ MOCY I ODPOWIEDZIALNOŚCI

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Tablica 4 pory roku



CEL ZABAWY

Budowanie pewności siebie, odpowiedzialności za grupę i poczucia przynależności poprzez codzienną, rotacyjną pracę z kalendarzem, zegarem oraz planem dnia z użyciem Tablicy 4 PORY ROKU.

GRUPA WIEKOWA

~ 5–10 lat

CZAS TRWANIA

60 min

(szkolenie wprowadzające)
+ codzienna 10-minutowa rutyna
przez cały rok szkolny.

MIEJSCE

Naukowy plac zabaw -
specjalnie wydzielony
„Kącik Kierownika”
obok tablicy.



WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

„Dzień dobry, wspaniała Klaso! Wyobraźcie sobie, że nasza grupa to wielki okręt podróżujący przez cały rok, a każdy z Was będzie miał szansę stanąć za jego sterami! Od dzisiaj nasza Tablica Pór Roku to centrum dowodzenia. Codziennie ktoś inny zostanie Kierownikiem Dnia – osobą odpowiedzialną za nasz czas, pogodę i plany. Nikt nie zostanie pominięty, każdy z Was dostanie swoje 5 minut sławy. Dziś przejdziemy Wielki Trening Kierowników, by poznać wszystkie zadania lidera. Jesteście gotowi objąć dowodzenie?”

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Tablica 4 Pory Roku:** ustawiona w widocznym, łatwo dostępnym miejscu.
- ☐ **Zalaminowane wizytówki** ze zdjęciami/imionami każdego dziecka (np. na rzepach).
- ☐ **Piktogramy planu zajęć** (np. matematyka, czytanie, obiad, spacer, plastyka).
- ☐ **Specjalny rekwizyt dla Kierownika:** Kapelusz Lidera, peleryna, odznaka lub elegancki drewniany wskaźnik.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

NAWIGATOR CZASU (MODUŁ KALENDARZA)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Główny okrągły kalendarz Tablicy.
- ☐ Ruchoma obręcz pór roku.

INSTRUKCJA

1. Nauczyciel podaje losową datę (np. "Uwaga, przenosimy się do 15 października!").
2. Przyszły Kierownik Dnia kręci wewnętrzną obręczą, ustawiając ją na jesień.
3. Następnie odnajduje właściwy miesiąc na tarczy kalendarza i głośno go ogłasza.
4. Reszta klasy klaszcze raz, jeśli pora roku i miesiąc zgadzają się ze sobą, zatwierdzając ustawienie.

CEL EDUKACYJNY

Płynne poruszanie się po nazwach miesięcy i kojarzenie ich z odpowiednimi porami roku.

2

EKSPERYMENT ·

GŁÓWNY SYNOPTYK (MODUŁ POGODY)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Mini stacja meteorologiczna na Tablicy.
- ☐ Kawałek folii, spryskiwacz z wodą, latarka (do symulacji pogody w sali na czas treningu).

INSTRUKCJA

1. Nauczyciel włącza latarkę (słońce) lub spryskuje delikatnie wodą (deszcz), a Kierownik wygląda przez okno, by sprawdzić rzeczywistą pogodę.
2. Dziecko ustawia na mini stacji meteorologicznej dokładne warunki: nasłonecznienie, wiatr i opady.
3. Kierownik Dnia wydaje „oficjalny komunikat pogodowy” na dziś (np. „Będzie wiało, zapnijcie kurtki na spacerze!").
4. Grupa naśladuje ruchem zapowiadaną pogodę (np. trzęsą się z zimna, jeśli Kierownik ustawił śnieg).

CEL EDUKACYJNY

Kształtowanie zmysłu obserwacji środowiska oraz logicznego łączenia zjawisk atmosferycznych z ubiorem i zachowaniem.

3

EKSPERYMENT ·

STRAŻNIK ZEGARA (MODUŁ CZASU)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Klasyczny zegar pośrodku Tablicy z ruchomymi wskazówkami.
- ☐ Mały dzwonek lub gong.

INSTRUKCJA

1. Nauczyciel wyznacza kluczowy moment dnia (np. "Czas na przerwę śniadaniową o 10:00").
2. Strażnik Zegara (Kierownik) precyzyjnie ustawia wskazówki klasycznego zegara na Tablicy.
3. Kierownik ma zadanie pilnować prawdziwego zegara w sali – gdy wybije 10:00, musi uderzyć w gong/zadzwonić dzwonkiem.
4. Kierownik donośnym głosem ogłasza zmianę aktywności, a klasa wykonuje polecenie.

CEL EDUKACYJNY

Praktyczna nauka odczytywania godzin z zegara analogowego w korelacji z rzeczywistym upływem czasu.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4

EKSPERYMENT

ARCHITEKT HARMONOGRAMU (MODUŁ PLANU TYGODNIA)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Plan tygodnia na Tablicy.



Zestaw piktogramów przedstawiających szkolne/przedszkolne aktywności.



INSTRUKCJA

1. Kierownik otrzymuje od nauczyciela zestaw 4-5 piktogramów symbolizujących dzisiejsze zadania.
2. Dziecko samodzielnie układa je w odpowiedniej kolejności pod dzisiejszym dniem tygodnia (od rana do popołudnia).
3. Kierownik, używając wskaźnika, prezentuje przed klasą cały plan, zaczynając od słów: „Dziś w naszej klasie robimy...”.
4. Uczniowie mają prawo zadać Kierownikowi jedno pytanie do planu (np. „Czy na plastyce potrzebujemy farb?”), na które ten musi odpowiedzieć.



CEL EDUKACYJNY

Rozwój kompetencji miękkich: autoprezentacji, przemawiania przed grupą oraz myślenia strukturalnego.

5

EKSPERYMENT

SZEF KUCHNI I SPIŻARNI (MODUŁ ZDROWIA I SEZONOWOŚCI)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Zewnętrzny krąg Tablicy z owocami i warzywami sezonowymi.



INSTRUKCJA

1. Kierownik Dnia sprawdza, w jakim miesiącu obecnie jesteśmy.
2. Wybiera z tarczy jedno owoc/warzywo przypisane do tego sezonu i ogłasza je „Złotym Składnikiem Dnia”.
3. Przeprowadza burzę mózgów – prosi 3 osoby z klasy o wymyślenie potrawy z tym składnikiem.
4. Klasa głosuje przez podniesienie rąk na najsmaczniejszy pomysł, który staje się „Wirtualnym Obiadem Kierownika”.



CEL EDUKACYJNY

Promowanie zdrowego odżywiania oraz poszerzanie wiedzy o wegetacji i sezonowości roślin.

6

EKSPERYMENT

RYTUAŁ PRZEKAZANIA WŁADZY (MODUŁ SPOŁECZNY)

15 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Wizytówki wszystkich dzieci (np. zalaminowane imiona ze zdjęciem).



Wyznaczone pole na Tablicy (lub obok) z napisem „Dziś rządzą!”.



INSTRUKCJA

1. Na zakończenie dnia obecny Kierownik podchodzi do Tablicy, by oficjalnie zakończyć swoją służbę.
2. Zdejmuje swoją wizytówkę, dziękuje klasie za współpracę.
3. Wybiera z puli wizytówek ucznia, który jeszcze nie był Kierownikiem w tym cyklu, przyczepia ją na Tablicę i wręcza mu Odznakę.
4. Nowy wybraniec mówi głośno: „Jutro ja dowodzę, bądźcie gotowi!”.



CEL EDUKACYJNY

Kształtowanie postaw demokratycznych, dbanie o transparentność rotacji ról i zapewnienie poczucia równości w grupie.

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Jak się czuliście, kiedy przez chwilę cała klasa słuchała Waszego planu na dzisiejszy dzień?
- Które z zadań Kierownika (ustawianie zegara, badanie pogody, czy odczytywanie kalendarza) wydaje Wam się najważniejsze dla naszej grupy?
- Dlaczego to takie sprawiedliwe i fajne, że absolutnie każdy z Was będzie miał szansę być Kierownikiem Dnia kilkukrotnie w tym roku?
- W jaki sposób zaplanowany dzień na naszej tablicy pomaga Wam uniknąć stresu?
- Co by się stało w naszej klasie, gdybyśmy jutro nie mieli Kierownika i nikt nie uzupełniłby kalendarza ani planu?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Równość i Inkluzja** – każde dziecko ma zagwarantowany czas, w którym jest w centrum uwagi grupy (nikt nie jest zapomniany).
- ✦ **Rozwój Odpowiedzialności** – lider dnia czuje realny wpływ na to, jak klasa postrzega i organizuje swój czas.
- ✦ **Pewność Siebie** – codzienna ekspozycja społeczna (przemawianie ze wskaźnikiem) oswaja ze stresem i buduje wiarę we własne siły.
- ✦ **Nauka Zarządzania Czasem** – praktyczne, codzienne stosowanie pojęć takich jak godzina, dni tygodnia, miesiące w naturalnym kontekście.
- ✦ **Budowanie Wspólnoty** – klasa uczy się okazywać szacunek koledze/koleżance, słuchając i wykonując polecenia rotacyjnego lidera.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Tablica 4 Pory Roku:** ze wszystkimi ruchomymi elementami.
- **Personalizowane, zalaminowane wizytówki** każdego dziecka podklejone rzepem lub magnesem (do oznaczania kto jest dziś Kierownikiem).
- **Drewniany wskaźnik edukacyjny** (tzw. "buława" Kierownika).
- **Piktogramy zajęć** dostosowane do rutyny danej placówki (drukowane i zalaminowane).
- **Drobny dzwoneczek** do uderzania przy oznajmianiu godzin z zegara.
- **Odznaka „Kierownik Dnia”** (np. przypinana na agrafkę lub na smyczy).

STWÓRZCIE „Słoik Sukcesów Kierownika”

Za każdym razem, gdy klasa pochwali Kierownika Dnia za jasne i wyraźne przekazanie informacji, dobre ustawienie pogody czy pilnowanie czasu z zegarem z Tablicy, nauczyciel wrzuca do słoika jedną kolorową kulkę. Kiedy po np. 2 miesiącach słoik się zapełni (bo każdy już był Kierownikiem i zdobył kulkę), cała klasa świętuje wspólny sukces (np. idzie na lody lub ogląda bajkę). To wspaniałe wzmocnienie pozytywne, które uczy dzieci cieszyć się z sukcesów innych!