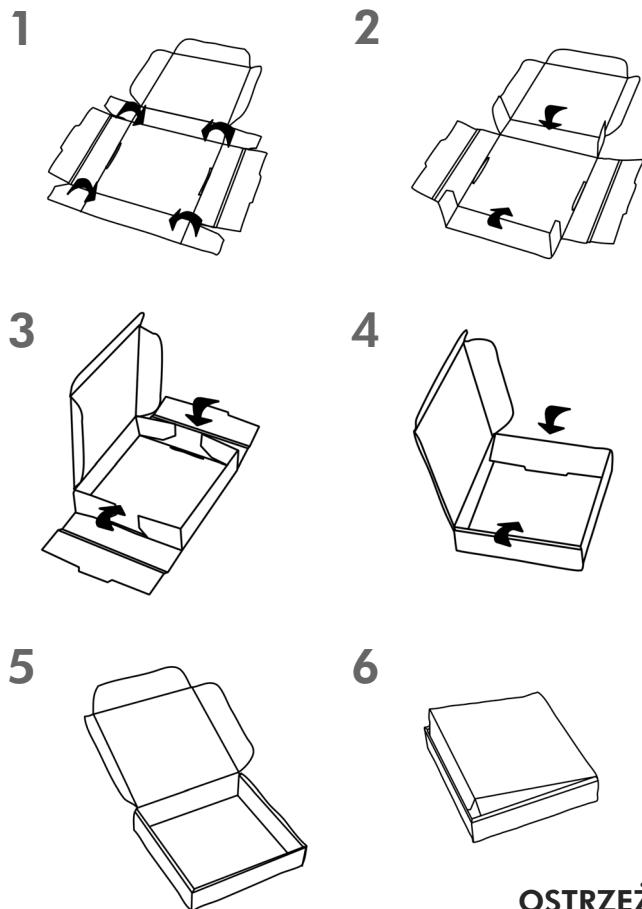


Instrukcja składania opakowania



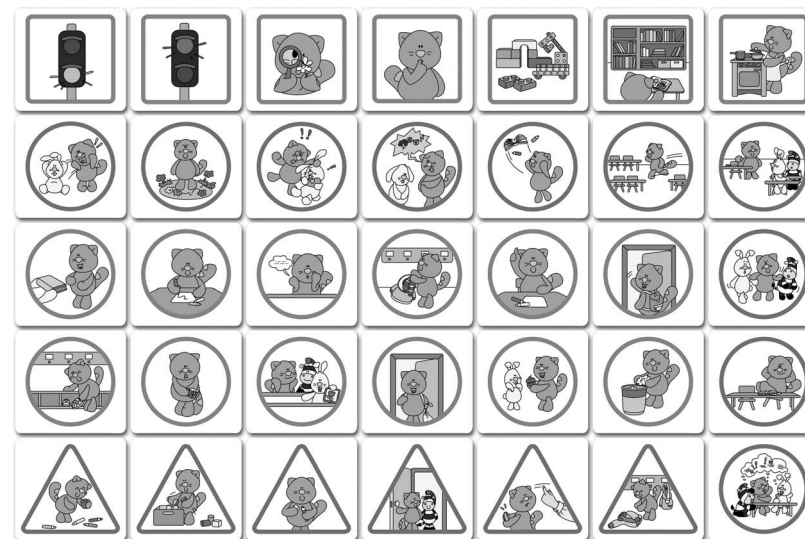
OSTRZEŻENIA!

- Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
- Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
- Zabawka zawiera elementy magnetyczne. Magnesy przyciągnięte do siebie lub przywierające do przedmiotu metalowego w organizmie człowieka mogą być przyczyną poważnych a nawet śmiertelnych obrażeń. W przypadku połknięcia magnesów lub wprowadzenia ich do dróg oddechowych należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską.
- Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
- Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



nowa szkoła
 ul. POW 25, 90-248 Łódź,
 www.nowaszkoła.com
 tel. (42) 630 17 28,
 (42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

Kodeks klasowy NS 1361



Zawartość:

35 kart magnetycznych z zaokrąglonymi rogami, o wym. 12,5 x 13 cm.

Zestaw zawiera 12 kart „nakazu” (niebieskie koło), 10 kart „zakazu” (czerwone koło), 6 kart „ostrzegawczych” (czerwony trójkąt), 7 kart „informacyjnych” (niebieski kwadrat).

Magnetyczne karty przedstawiają różne sytuacje, które mogą zaistnieć między dziećmi podczas pobytu w przedszkolu lub szkole. Stanowią zestaw, który może posłużyć do wspólnego ustalania zasad funkcjonowania grupy. Ilustracje są umieszczone w symbolice znaków drogowych, która ukierunkowuje sposób ich odczytywania. Można je umieścić w różnych miejscach sali lub wykorzystywać do gier dyskusyjnych, do tworzenia kodeksu dobrego zachowania.

Praca z kodeksem klasowym:

- kształtuje nawyk przestrzegania obowiązujących zasad i norm,
- wdraża do umiejętnego funkcjonowania w grupie rówieśniczej,
- doskonalą dziecięcą percepcję,
- wspiera rozwój kompetencji językowych,
- sprzyja integracji grupy.

Znaczenie poszczególnych kart:

- Karty „nakazu” (12 – niebieskie koło):

Nakazy: powiedz „dzień dobry”, gdy wchodzisz do sali – powiedz „proszę”, gdy podajesz coś koledze – powiedz „dziękuję”, gdy otrzymasz coś od kolegi – powiedz „przepraszam”, gdy coś uszkodziłeś lub zrobiłeś komuś przykrość – powiedz „do widzenia”, gdy kończysz zajęcia i wracasz do domu – powieś ubranie na wieszaku – zmień obuwie i zostaw je w szatni – podnieś palec, gdy chcesz zabrać głos – mów szeptem, gdy inni pracują – słuchaj innych w ciszy, nie przeszkadzaj im w wypowiedzi – trzymaj poprawnie ołówki – wyrzucaj śmieci do kosza.

- Karty „zakazu” (10 – czerwone koło):

Zakazy: nie rozmawiaj w tym samym czasie, gdy mówi ktoś inny – nie krzycz – nie używaj brzydkich słów – nie wstawaj w czasie wyjaśniania zagadnień, nie chodź po sali, gdy nie jest to konieczne – nie biegaj w klasie – nie rzucaj przedmiotami – nie kładź nóg na stole – nie przepychaj się, żeby być pierwszym – nie deptaj kwiatów.

- Karty „ostrzegawcze” (6 – czerwony trójkąt):

Dostosowanie się do wskazówek, które usprawniają prawidłowe funkcjonowanie własne i w grupie: – dbaj o swoje przybory (np. nakładaj skuwki na mazaki) – odkładaj rzeczy / zabawki na miejsce – podnieś z podłogi ubrania, które spadły z wieszaka – podnieś przedmioty, który upadły, rozsypany się po podłodze – przytrzymaj drzwi osobie, która idzie za tobą.

- Karty „informacyjne” (7 – niebieski kwadrat):

Informacja: kącik kuchenny / jadalnia – kącik konstruktorski / zabaw klockami – kącik czytelniczy – kącik przyrodniczy – światło czerwone (nie pozwala na wykonanie/ wzięcie/ użycie...) – światło zielone (pozwala na wykonanie / wzięcie / użycie...) – zachowaj ciszę (np. bo inni pracują, uczą się, czytają).

Propozycje zabaw:

- Znajdź swoją rodzinę:

Karty rozdajemy pomiędzy uczestników zabawy. Teraz zadaniem dzieci jest podzielenie się na 4 grupy: niebieskich kół, czerwonych kół, trójkątów oraz kwadratów. Każda z grup wymyśla okrzyk i ruch, w którym zawiera promocję kształtu i koloru danej figury. Po wcześniejszym przećwiczeniu ruchów następuje prezentacja grup i taniec na podłożu rytmicznej melodii. Karty dzieci trzymają w ręku lub tworzą z nich granicę swojej grupy.

- Poszukaj pary:

Przed rozpoczęciem zabawy należy wykonać kserokopie wszystkich symboli, którymi mamy zamiar się bawić – wcześniej również zapoznajemy dzieci z ich znaczeniem. Teraz każdemu z dzieci przypinamy do ubrania jedną z kserokopii i polecamy wyszukania brakującej pary spośród tych znaczków, które leżą na ziemi. Można również podzielić dzieci na dwie grypy z wizytówkami – kserokopiami i ze znaczkami – w ten sposób uczestnicy zabawy dobierają się parami. Taka para prezentuje swoją ilustrację i wyjaśnia, dlaczego dane zachowanie jest właściwe lub zakazane w grupie.

- Co jest ważne?

Dzieci dzielą się na 4 grupy w zależności od rodzajów znaków drogowych: ostrzegawcze, informacyjne, nakazu i zakazu. Każda z grup dostaje komplet Kodeksu Klasowego (cztery grupy = cztery komplety) – oczywiście wcześniej zna dobrze ich znaczenie. Teraz poprzez wcześniejsze dyskusje (im grupa jest starsza, tym mniej ingerujemy w jej pracę) ustalają, co jest dla danej grupy najważniejsze, a co mniej ważne i przygotowują motywacje takiego sposobu dokonanych wyborów – znaczki układane są wg uznania grupy (w ciągu, jako piramida, jako kategorie itp...) (Praca odbywa się w grupach, w zależności od wylosowanych wcześniej symboli – warto o tym pamiętać w czasie pracy z przedszkolakami i ewentualnie wspomóc niektóre grupy w wykonywaniu zadania.)

Wariant II

Wszystko przebiega podobnie jak opisane jest to we wcześniejszym wariantcie, ale po ułożeniu piramidy, kserokopie znaczków naklejamy na karton i dekorujemy tworząc plakaty grupy (czego nie wolno nam robić, czego najbardziej musimy się wystrzegać, o czym się informujemy, a o czym pamiętać musimy).

- Pewnego razu:

Zabawa oparta na kanwie metody projekcji. Jeśli zespół jest liczny, dzielimy go na mniejsze grupy. Teraz każdy z członków grupy losuje jedną z kart. Wspólnie wszyscy uczestnicy grupy naradzają się nad fabułą historii, w której powinny być wykorzystane wszystkie znaczki, które posiada grupa. Aby dzieci poradziły sobie z tym zadaniem w grupach, należy wcześniej przeprowadzić kilka zabaw w całym zespole lub wyznaczyć w grupach osobę nadzorującą.