



# GOALCHA – ĆWICZENIA I GRY WEDŁUG POMYSŁÓW UCZNIÓW

TOMASZ FROŁOWICZ  
JOANNA KLONOWSKA  
MAŁGORZATA POGORZELSKA

## SCENARIUSZ LEKCJI

Lekcja nr 3, cykl „Piłka ręczna i street handball” – październik

Program nauczania wychowania fizycznego dla szkoły 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 – Anna Kasperska-Gochna

Recenzja merytoryczna – Paweł Łucyk

dr Olga Smoleńska

Jadwiga Iwanowska

dr Beata Rola

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>

## Temat lekcji:

Goalcha – ćwiczenia i gry według pomysłów uczniów (A.U.2,3, K.3)

## Klasa: II, płeć: chłopcy, liczba uczniów: 21

### Cele

Uczeń:

- zastosowanie wiedzy w działaniu: w zespole organizuje gry z wykorzystaniem piłki goalcha,
- kompetencje społeczne i kluczowe: podejmuje działania zespołowe w trakcie organizacji gry,
- umiejętność ruchowa: stosuje podanie, chwyt i rzut piłki do celu i w ruchu,
- motoryczność: kształtowanie sprawności z akcentem na zwinność.

### Metody wspierania rozwoju wiedzy i umiejętności:

pogadanka, pokaz, obserwacja, zajęcia praktyczne

### Metody realizacji zadań ruchowych:

zadaniowo-ściśła, zabawowa

### Formy organizacji aktywności uczniów:

frontalna, zespołowa

### Środki dydaktyczne:

piłki goalcha oraz inne przybory wykorzystane przez uczniów do planowania gier wg ich pomysłów, kostka metodyczna z pytaniami, karta pracy – umiejętność planowania gier przez uczniów

### Przebieg lekcji

#### Czynności związane z rozpoczęciem lekcji (5 minut)

Nauczyciel podaje temat i główne zadania uczniów w czasie lekcji. Uczniowie w swoich zespołach będą organizować grę ruchową dla swoich kolegów z klasy. Nauczyciel przypomina zasady, wg których uczniowie mieli się przygotować do organizacji aktywności fizycznej: określenie reguł, wybór miejsca i przyborów (w tym piłka goalcha), podział uczestników na zespoły, sędziowanie, rozstrzyganie sporów oraz ustalenie wyników.

#### Rozgrzewka (6 minut)

Tabata z piłkami goalcha – trening interwałowy: uczniowie w swoich zespołach (4) po kolei demonstrują ćwiczenia wzmacniające mięśnie posturalne w systemie: 20 sekund ćwiczeń o wysokiej intensywności, po czym 10 sekund przerwy. Cykl

powtarzamy dwukrotnie. Każdy uczeń proponuje po 2 ćwiczenia z wykorzystaniem piłek goalcha.

### **Realizacja celów lekcji (28 minut)**

Uczniowie podzieleni są na 4 zespoły. Jedna grupa organizuje grę z wykorzystaniem różnych przyborów (w tym piłki goalcha), pozostali pełnią rolę graczy. Następuje prezentacja 4 gier. Każda z nich, wraz z czynnościami organizacyjnymi, trwa ok. 7 minut. Nauczyciel przypomina, że wszystkich graczy obowiązuje podziękowanie partnerowi i rywalom za każdą grę. W trakcie nauczyciel sygnalizuje upływ czasu, wspiera uczniów-organizatorów oraz odnotowuje ich osiągnięcia w karcie pracy.

### **Realizacja celów lekcji i podsumowanie zajęć (5 minut)**

Nauczyciel rozpoczyna dyskusję z uczniami na temat doświadczeń płynących z organizacji gier oraz realizacji obowiązków wynikających z przyjętych ról. Nauczyciel czeka, aż głos zabiorą chętni, następnie wypowiada swoją opinię. Uczniowie w swoich zespołach rzucają EduKostką, na ściankach której zapisane są markerem pytania podsumowujące lekcję. Odczytują na głos wylosowane pytanie oraz zastanawiają się nad odpowiedzią. Przykładowe pytania: „Co na dzisiejszej lekcji było dla Ciebie ważne?“, „Jak czułeś się jako organizator gry?“, „Które z Twoich mocnych stron pomogły Ci dzisiaj wywiązać się z roli organizatora gry?“, „Która z zasad organizowania gry była dla Ciebie najtrudniejsza i dlaczego?“, „Dlaczego ważna jest komunikacja w zespole?“.

Nauczyciel prosi chętnych uczniów o podzielenie się swoimi odpowiedziami.

Podsumowuje rezultaty, jakie osiągnęli uczniowie podczas zajęć. Następnie ocenia ich wysiłek i wyróżnia wszystkich aktywnych uczniów; zapowiada następną lekcję. Prosi, by zastanowili się nad pytaniem: „Czy *fair play* kojarzy się tylko z zachowaniem w sporcie, czy również w innych dziedzinach życia?“. Ocena wysiłku i osiągnięć edukacyjnych powinna być zgodna z założeniami programu ZdK.

### **Ewaluacja zajęć dokonana przez uczniów (1 minuta)**

Wychodząc z sali, uczniowie dokonują oceny satysfakcji z lekcji za pomocą karty „Strzał do tarczy“.

## **Komentarz metodyczny**

Lekcje wychowania fizycznego należy traktować jako pomoc uczniom w nieuchronnym dorastaniu do samodzielności. Współcześnie oczekujemy od ucznia, że będzie on samodzielny i aktywny. Organizacja gier ruchowych wg pomysłów uczniów stwarza wszystkim uczniom – w tym o specjalnych potrzebach edukacyjnych – okazję do pełnienia różnych ról, np., gracza, sędziego czy organizatora. Nauczyciel pozostawia uczniom więcej swobody, gdyż z lekcji

na lekcję zdobywają oni coraz więcej doświadczeń związanych z organizacją gier ruchowych. Podczas czynności, które dotyczą realizacji zadań ruchowych czy kształtowania ogólnej sprawności fizycznej, w miarę zdobywania przez ucznia doświadczeń, stawiamy go w sytuacji, w której wykonuje ćwiczenia samodzielnie. Karta pracy zawiera informacje ułatwiające nauczycielowi odnotowywanie osiągnięć uczniów. W tej lekcji będą to etapy planowania gier ruchowych. Podsumowanie zajęć przy pomocy kostki wspomaga proces uczenia się, nadaje uczniowi sens oraz pomaga uczyć się od siebie wzajemnie.