

Język polski IV

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDA O ŻŁOTEJ KACZCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają legendę o Żłotej Kaczce i wykonują różne ćwiczenia związane z testem.

Cele:

- poznanie warszawskiej legendy;
- poznanie wartości pieniądza;
- ćwiczenie pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- tekst legendy o Żłotej Kaczce.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci, na forum klasy, czytają kolejne fragmenty legendy o Złotej Kaczce, aż do momentu, w którym bohater otrzymuje dukaty do wydania (5 minut);
2. Dzieci, pracując w grupach 4-5-osobowych, starają się wymyślić dalszy ciąg tej legendy, tworząc opowiadanie z dialogiem. Jeżeli ktoś zna zakończenie legendy, powinien na chwilę o nim zapomnieć i postarać się wymyślić inne zakończenie. Jeżeli ktoś zna zakończenie, nie powinien zdradzać go innym dzieciom (15 minut);
3. Dzieci przedstawiają swoje pomysły na zakończenie legendy (10 minut);
4. Dzieci poznają zakończenie legendy (10 minut);
5. Podsumowanie N. (5 minut).

Lekcja 2

1. N. proponuje dzieciom zabawę: "Kto wyda najwięcej?". Każda grupa (dzieci pracują, zmieniając wcześniej grupy), dysponująca jednym komputerem wchodzi na stronę wybranego sklepu internetowego i stara się umieścić w koszyku zakupowym przedmioty o jak największej wartości - starają się wydać wirtualnie jak najwięcej pieniędzy. N. powinien skonkretyzować, o jaką kategorię chodzi, np: sprzęt audiowizualny, książki, meble, itd.

Zasady dokonywania zakupów:

- dzieci nie mogą kupować rzeczy dla dorosłych (np. samochodu);
 - dzieci mogą kupić tylko jeden przedmiot z każdego rodzaju, np. jedną książkę, jeden telefon, telewizor;
 - Na zakupy dzieci mają określony czas (10 minut).
2. Dzieci mają za zadanie znaleźć te same przedmioty, które poprzednio kupiły, ale tym razem w najtańszych wersjach. Prawdziwe zadanie polega bowiem na tym, aby jak najwięcej zaoszczędzić (10 minut);
 3. Grupy przedstawiają wyniki swojego wyszukiwania (5 minut);
 4. Omówienie legendy - N. powinien postawić filozoficzne pytania: czy pieniądze dają szczęście oraz czy powinniśmy wydawać pieniądze na rzeczy, których nie potrzebujemy, gdy ludziom na całym świecie wielu rzeczy brakuje, a także wypytać dzieci o sens legendy. Czy jest ona wiarygodna w dzisiejszych czasach? Jakie są inne sposoby pozyskania przedmiotów - poza kupnem? Wypożyczenie, współdzielenie, wymiana dóbr (15 minut);
 5. N. przedstawia cechy legendy i krótko podsumowuje zajęcia (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Lista załączników:

Legenda o Złotej Kaczce.pdf

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDA O ZŁOTEJ KACZCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają legendę o Złotej Kaczce i wykonują różne ćwiczenia związane z testem.

Cele:

- poznanie warszawskiej legendy;
- poznanie wartości pieniądza;
- ćwiczenie pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- tekst legendy o Złotej Kaczce.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci, na forum klasy, czytają kolejne fragmenty legendy o Złotej Kaczce, aż do momentu, w którym bohater otrzymuje dukaty do wydania (5 minut);
2. Dzieci, pracując w grupach 4-5-osobowych, starają się wymyślić dalszy ciąg tej legendy, tworząc opowiadanie z dialogiem. Jeżeli ktoś zna zakończenie legendy, powinien na chwilę o nim zapomnieć i postarać się wymyślić inne zakończenie. Jeżeli ktoś zna zakończenie, nie powinien zdradzać go innym dzieciom (15 minut);
3. Dzieci przedstawiają swoje pomysły na zakończenie legendy (10 minut);
4. Dzieci poznają zakończenie legendy (10 minut);
5. Podsumowanie N. (5 minut).

Lekcja 2

1. N. proponuje dzieciom zabawę: "Kto wyda najwięcej?". Każda grupa (dzieci pracują, zmieniając wcześniej grupy), dysponująca jednym komputerem wchodzi na stronę wybranego sklepu internetowego i stara się umieścić w koszyku zakupowym przedmioty o jak największej wartości - starają się wydać wirtualnie jak najwięcej pieniędzy. N. powinien skonkretyzować, o jaką kategorię chodzi, np: sprzęt audiowizualny, książki, meble, itd.

Zasady dokonywania zakupów:

- dzieci nie mogą kupować rzeczy dla dorosłych (np. samochodu);
 - dzieci mogą kupić tylko jeden przedmiot z każdego rodzaju, np. jedną książkę, jeden telefon, telewizor;
 - Na zakupy dzieci mają określony czas (10 minut).
2. Dzieci mają za zadanie znaleźć te same przedmioty, które poprzednio kupiły, ale tym razem w najtańszych wersjach. Prawdziwe zadanie polega bowiem na tym, aby jak najwięcej zaoszczędzić (10 minut);
 3. Grupy przedstawiają wyniki swojego wyszukiwania (5 minut);
 4. Omówienie legendy - N. powinien postawić filozoficzne pytania: czy pieniądze dają szczęście oraz czy powinniśmy wydawać pieniądze na rzeczy, których nie potrzebujemy, gdy ludziom na całym świecie wielu rzeczy brakuje, a także wypytać dzieci o sens legendy. Czy jest ona wiarygodna w dzisiejszych czasach? Jakie są inne sposoby pozyskania przedmiotów - poza kupnem? Wypożyczenie, współdzielenie, wymiana dóbr (15 minut);
 5. N. przedstawia cechy legendy i krótko podsumowuje zajęcia (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Lista załączników:

Legenda o Złotej Kaczce.pdf

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDY KRAKOWSKIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci w grupach czytają różne krakowskie legendy oraz dokonują ich analizy.

Cele:

- zapoznanie z krakowskimi legendami;
- rozwijanie umiejętności dokonywania analizy tekstu;
- utrwalenie wiedzy na temat pojęcia legenda;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane teksty legend z dołączonych do zadania plików;
- wydrukowana tabela z pliku "Podręczny analizator legend".

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na 5 grup. Każdej z nich daje jeden tekst legendy. Dzieci w grupach czytają

- teksty. Zadaniem każdej grupy jest stworzenie planu wydarzeń oraz streszczenia (w 3-4 zdaniach) (10-15 minut);
2. Grupy przekazują reszcie klasy stworzone przez nie streszczenia oraz plany wydarzeń przeczytanych legend (5-10 minut);
 3. N. rozdaje każdej grupie karty z pliku "Podręczny analizator legend". Zadaniem grup jest ich uzupełnienie. Grupy analizują legendy oraz uzupełniają karty pracy. N. w razie konieczności pomaga lub doradza grupom (10 minut);
 4. Grupy przedstawiają na forum klasy stworzone przez siebie analizy. Dyskutują na temat podobieństw i różnic pomiędzy legendami (5-10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Lista załączników:

Legenda o Wandzie.pdf

Legenda o Panu Twardowskim.pdf

Legenda o Smoku Wawelskim.pdf

Podręczny analizator legend.pdf
Legenda o Hejnale Mariackim.pdf
Stopa królowej Jadwigi.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDY Z RÓŻNYCH STRON

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci w grupach zapoznają się z różnymi podaniami oraz legendami, tworzą inscenizacje teatralne przeczytanych fragmentów.

Cele:

- zapoznanie z różnymi podaniami oraz legendami;
- kształtowanie umiejętności tworzenia przekładu intersemiotycznego;
- rozwijanie zdolności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności gry aktorskiej;
- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się na forum klasy.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4 oraz kolorowego;
- klej, nożyczki;
- przybory do malowania lub rysowania;
- wydrukowane karty z plików "Legenda - ..." (jeden egzemplarz na każdą grupę).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć: będą w grupach przygotowywać inscenizację (krótką) legendy oraz quizy na temat legend z różnych stron świata. N. dzieli klasę na 5 grup. Każda grupa otrzymuje jeden arkusz z wybraną legendą (dołączoną do zadania). Osoby w grupie zapoznają się z tekstem (10 minut);
2. Grupy przygotowują inscenizację legendy. N. stara się doradzić lub pomóc grupom w razie potrzeby. Warto, aby wybrany fragment zawierał w sobie dialog lub - w razie jego braku - można takowy wprowadzić (10-15 minut);
3. Dzieci dzielą się rolami wewnątrz grupy, przygotowują rewizyty lub scenerię, ćwiczą swoje fragmenty tekstu, grę aktorską itp. N. doradza lub pomaga w miarę potrzeby (25 minut).

Lekcja 2

1. Grupy kolejno prezentują swoje scenki. Każda grupa najpierw krótko prezentuje temat swojej scenki teatralnej (20 minut);
2. Grupy przeprowadzają quizy na temat swoich legend - każda grupa zadaje pytania (np: 5) innym grupom. Wygrywa ta, która bezbłędnie i najszybciej odpowie na jak największą liczbę pytań (20 minut)
3. N. przeprowadza krótką pogadankę związaną przedstawionymi scenkami. Zadaje dzieciom pytania, związane z poznanymi przez nie elementami sztuki teatralnej. Klasa krótko dyskutuje na wybrany temat (5 minut).

Warianty:

- można wykorzystać inne legendy i podania. Na stronie Wirtualnej Biblioteki Literatury Polskiej znajdują się podania i legendy autorstwa Lucjana Siemieńskiego <http://literat.ug.edu.pl/podania>.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Inscenizacja (sztuka teatralna)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.43.1 : dziecko potrafi recytować teksty poetyckie oraz fragmenty prozy

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Legenda Mądry Uburtis i diabeł.pdf

Legenda Upiór i dżuma.pdf

Legenda Pani Kinga.pdf

Legenda Król Sobek.pdf

Legenda Krumine.pdf

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEGENDY Z RÓŻNYCH STRON

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci w grupach zapoznają się z różnymi podaniami oraz legendami, tworzą inscenizacje teatralne przeczytanych fragmentów.

Cele:

- zapoznanie z różnymi podaniami oraz legendami;
- kształtowanie umiejętności tworzenia przekładu intersemiotycznego;
- rozwijanie zdolności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności gry aktorskiej;
- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się na forum klasy.

Potrzebne materiały:

- kartki papieru A4 oraz kolorowego;
- klej, nożyczki;
- przybory do malowania lub rysowania;
- wydrukowane karty z plików "Legenda - ..." (jeden egzemplarz na każdą grupę).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć: będą w grupach przygotowywać inscenizację (krótką) legendy oraz quizy na temat legend z różnych stron świata. N. dzieli klasę na 5 grup. Każda grupa otrzymuje jeden arkusz z wybraną legendą (dołączoną do zadania). Osoby w grupie zapoznają się z tekstem (10 minut);
2. Grupy przygotowują inscenizację legendy. N. stara się doradzić lub pomóc grupom w razie potrzeby. Warto, aby wybrany fragment zawierał w sobie dialog lub - w razie jego braku - można takowy wprowadzić (10-15 minut);
3. Dzieci dzielą się rolami wewnątrz grupy, przygotowują rewizyty lub scenerię, ćwiczą swoje fragmenty tekstu, grę aktorską itp. N. doradza lub pomaga w miarę potrzeby (25 minut).

Lekcja 2

1. Grupy kolejno prezentują swoje scenki. Każda grupa najpierw krótko prezentuje temat swojej scenki teatralnej (20 minut);
2. Grupy przeprowadzają quizy na temat swoich legend - każda grupa zadaje pytania (np: 5) innym grupom. Wygrywa ta, która bezbłędnie i najszybciej odpowie na jak największą liczbę pytań (20 minut)
3. N. przeprowadza krótką pogadankę związaną przedstawionymi scenkami. Zadaje dzieciom pytania, związane z poznanymi przez nie elementami sztuki teatralnej. Klasa krótko dyskutuje na wybrany temat (5 minut).

Warianty:

- można wykorzystać inne legendy i podania. Na stronie Wirtualnej Biblioteki Literatury Polskiej znajdują się podania i legendy autorstwa Lucjana Siemieńskiego <http://literat.ug.edu.pl/podania>.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Inscenizacja (sztuka teatralna)

Tryby pracy:



W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.43.1 : dziecko potrafi recytować teksty poetyckie oraz fragmenty prozy

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Legenda Mądry Uburtis i diabeł.pdf

Legenda Upiór i dżuma.pdf

Legenda Pani Kinga.pdf

Legenda Król Sobek.pdf

Legenda Krumine.pdf

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OPOWIEŚCI MITOLOGICZNE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają opowieści różnych stron świata. Improwizują, aby stworzyć przedstawienie oparte na opowieściach.

Cele:

- poznanie opowieści innych kultur;
- poznanie sztuki innych kultur;
- zwiększenie kompetencji językowych;
- ćwiczenie pracy w grupie;
- trening kreatywności.

Potrzebne materiały:

- dowolna seria albumów przedstawiających mitologie, np. Czarnej Afryki, Majów, Azteków, Ludów Oceanii, Celtów etc.
- słowniki, encyklopedie.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci tworzą 4-5-osobowe grupy (1 minuta);
2. N. rozdaje im albumy - idealnie, gdyby albumów było więcej niż dzieci w klasie, aby swobodnie mogły z nich korzystać (1 minuta);
3. Dzieci, pracując w grupach, przeglądają albumy, aby znaleźć pięć najciekawszych mitów i opowieści z różnych stron świata. Dzieci mogą korzystać ze słowników lub encyklopedii, jeżeli coś jest dla nich niejasne lub chciałyby pogłębić wiedzę (23 minuty);
4. Grupy przedstawiają przed klasą wybrane mity, opowiadają historie (15 minut);
5. Podsumowanie n. (5 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci, pracując w tych samych grupach co na poprzedniej lekcji, wybierają jedną opowieść i mają za zadanie odegrać ją, w formie trzech lub czterech scenek.
 - dzieci wymyślają sceny;
 - dzielą między siebie role;
 - wymyślają teksty.

N. krąży między grupami i podpowiada, jeżeli dzieci utkną w martwym punkcie, N. zachęca je do improwizowania - dzieci powinny pracować nad przedstawieniem w ruchu, wcielając się w postacie, a nie siedząc przy stole i pisząc. Jeżeli jest to niezbędne - mogą wykonać jeden rekwizyt - n. powinien jednak zachęcać dzieci do wykorzystania tego, co mają w zasięgu ręki lub występu bez żadnych rekwizytów (45 minut).

Lekcja 3

1. Dzieci mogą przypomnieć sobie to, co wymyśliły na poprzedniej lekcji. Zrobić ostatnią próbę przed występem (10 minut);
2. Grupy odgrywają swoje scenki (25 minut);
3. Podsumowanie n. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Sztuka teatralna (spektakl)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna opowieści mitologiczne z różnych stron świata.

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OPOWIEŚCI MITOLOGICZNE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają opowieści różnych stron świata. Improwizują, aby stworzyć przedstawienie oparte na opowieściach.

Cele:

- poznanie opowieści innych kultur;
- poznanie sztuki innych kultur;
- zwiększenie kompetencji językowych;
- ćwiczenie pracy w grupie;
- trening kreatywności.

Potrzebne materiały:

- dowolna seria albumów przedstawiających mitologie, np. Czarnej Afryki, Majów, Azteków, Ludów Oceanii, Celtów etc.
- słowniki, encyklopedie.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci tworzą 4-5-osobowe grupy (1 minuta);
2. N. rozdaje im albumy - idealnie, gdyby albumów było więcej niż dzieci w klasie, aby swobodnie mogły z nich korzystać (1 minuta);
3. Dzieci, pracując w grupach, przeglądają albumy, aby znaleźć pięć najciekawszych mitów i opowieści z różnych stron świata. Dzieci mogą korzystać ze słowników lub encyklopedii, jeżeli coś jest dla nich niejasne lub chciałyby pogłębić wiedzę (23 minuty);
4. Grupy przedstawiają przed klasą wybrane mity, opowiadają historie (15 minut);
5. Podsumowanie n. (5 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci, pracując w tych samych grupach co na poprzedniej lekcji, wybierają jedną opowieść i mają za zadanie odegrać ją, w formie trzech lub czterech scenek.
 - dzieci wymyślają sceny;
 - dzielą między siebie role;
 - wymyślają teksty.

N. krąży między grupami i podpowiada, jeżeli dzieci utkną w martwym punkcie, N. zachęca je do improwizowania - dzieci powinny pracować nad przedstawieniem w ruchu, wcielając się w postacie, a nie siedząc przy stole i pisząc. Jeżeli jest to niezbędne - mogą wykonać jeden rekwizyt - n. powinien jednak zachęcać dzieci do wykorzystania tego, co mają w zasięgu ręki lub występu bez żadnych rekwizytów (45 minut).

Lekcja 3

1. Dzieci mogą przypomnieć sobie to, co wymyśliły na poprzedniej lekcji. Zrobić ostatnią próbę przed występem (10 minut);
2. Grupy odgrywają swoje scenki (25 minut);
3. Podsumowanie n. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Sztuka teatralna (spektakl)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna opowieści mitologiczne z różnych stron świata.

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OPOWIEŚCI MITOLOGICZNE Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają opowieści różnych stron świata. Improwizują, aby stworzyć przedstawienie oparte na opowieściach.

Cele:

- poznanie opowieści innych kultur;
- poznanie sztuki innych kultur;
- zwiększenie kompetencji językowych;
- ćwiczenie pracy w grupie;
- trening kreatywności.

Potrzebne materiały:

- dowolna seria albumów przedstawiających mitologie, np. Czarnej Afryki, Majów, Azteków, Ludów Oceanii, Celtów etc.
- słowniki, encyklopedie.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci tworzą 4-5-osobowe grupy (1 minuta);
2. N. rozdaje im albumy - idealnie, gdyby albumów było więcej niż dzieci w klasie, aby swobodnie mogły z nich korzystać (1 minuta);
3. Dzieci, pracując w grupach, przeglądają albumy, aby znaleźć pięć najciekawszych mitów i opowieści z różnych stron świata. Dzieci mogą korzystać ze słowników lub encyklopedii, jeżeli coś jest dla nich niejasne lub chciałyby pogłębić wiedzę (23 minuty);
4. Grupy przedstawiają przed klasą wybrane mity, opowiadają historie (15 minut);
5. Podsumowanie n. (5 minut).

Lekcja 2

1. Dzieci, pracując w tych samych grupach co na poprzedniej lekcji, wybierają jedną opowieść i mają za zadanie odegrać ją, w formie trzech lub czterech scenek.
 - dzieci wymyślają sceny;
 - dzielą między siebie role;
 - wymyślają teksty.

N. krąży między grupami i podpowiada, jeżeli dzieci utkną w martwym punkcie, N. zachęca je do improwizowania - dzieci powinny pracować nad przedstawieniem w ruchu, wcielając się w postacie, a nie siedząc przy stole i pisząc. Jeżeli jest to niezbędne - mogą wykonać jeden rekwizyt - n. powinien jednak zachęcać dzieci do wykorzystania tego, co mają w zasięgu ręki lub występu bez żadnych rekwizytów (45 minut).

Lekcja 3

1. Dzieci mogą przypomnieć sobie to, co wymyśliły na poprzedniej lekcji. Zrobić ostatnią próbę przed występem (10 minut);
2. Grupy odgrywają swoje scenki (25 minut);
3. Podsumowanie n. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Sztuka teatralna (spektakl)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna opowieści mitologiczne z różnych stron świata.

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DO CZEGO JEST NAM POTRZEBNY CZASOWNIK?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- wprowadzenie terminu: czasownik;
- kształcenie umiejętności rozpoznawania czasowników;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- N. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Lista załączników:

Do czego nam potrzebny czasownik.pdf

Do czego nam potrzebny czasownik.docx

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZASOWNIK MA OSOBĘ, LICZBĘ I RODZAJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z koniugacją czasownika (osoba, liczba, rodzaj);
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania czasowników w zdaniach;
- rozwijanie wyobraźni;
- budowanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- karta pracy zamieszczona w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Czasownik ma osobę, liczbę i rodzaj wersja edytowalna.docx

Czasownik ma osobę, liczbę i rodzaj.pdf

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRIOCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci otrzymują kopie wybranych baśni z książki "125 baśni do opowiadania dzieciom" W. Kopalińskiego. Następnie czytają i opowiadają je innym.

Cele:

- rozwijanie umiejętności opowiadania;
- rozwijanie współpracy;
- zapoznanie dzieci z baśniami z całego świata.

Potrzebne materiały:

- książka: W. Kopaliński, "125 baśni do opowiadania dzieciom".

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zabawy w Griotów - Grioci to w zawodowi opowiadacze. To właśnie dzięki nim ludzie mają wiedzę o tym, co się działo kiedyś. Grioci zapamiętywali różne historie, aby opowiadać je innym. Było to w czasach, kiedy ludzie nie znali jeszcze pisma, ale także później opowiadacze historii nie zaginęli. Nawet w dzisiejszych czasach w odległych krajach spotkać można zawodowych opowiadaczy historii (5 minut);
2. N. dzieli uczniów na pary, rozdaje wybrane baśnie ze "125 baśni do opowiadania dzieciom". Każda para otrzymuje jedną (5 minut);
3. Dzieci czytają po cichu swoje baśnie, a następnie zastanawiają się, jak mogłyby je opowiedzieć innym (15 minut);
4. Dzieci, w parach, po kolei opowiadają swoją baśń reszcie klasy. N. podsumowuje występ każdej pary. N. omawia występ każdej opowiadającej pary, zwracając uwagę przede wszystkim na rzeczy, które się udały oraz podając problem, który powinno się przezwyciężyć (15 minut);
5. Omówienie ćwiczenia: opowieści i samych baśni. N. zwraca uwagę na takie zagadnienia jak: świat czarno-biały, bohaterowie, walka dobra ze złem, fantastyka, motyw wędrówki, motyw zwycięstwa miłości, sprawiedliwości i dobra. Pojęcia: czas nieokreślony (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.32.2 : dziecko potrafi sformułować przesłanie baśni

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Bertuccio.pdf

Dziewczyna i trzech zalotników.pdf

Czarny baranek.pdf

Bremeńscy muzykanci.pdf

Jeppa w Północnym Kraju.pdf

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRIOCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci otrzymują kopie wybranych baśni z książki "125 baśni do opowiadania dzieciom" W. Kopalińskiego. Następnie czytają i opowiadają je innym.

Cele:

- rozwijanie umiejętności opowiadania;
- rozwijanie współpracy;
- zapoznanie dzieci z baśniami z całego świata.

Potrzebne materiały:

- książka: W. Kopaliński, "125 baśni do opowiadania dzieciom".

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zabawy w Griotów - Grioci to w zawodowi opowiadacze. To właśnie dzięki nim ludzie mają wiedzę o tym, co się działo kiedyś. Grioci zapamiętywali różne historie, aby opowiadać je innym. Było to w czasach, kiedy ludzie nie znali jeszcze pisma, ale także później opowiadacze historii nie zaginęli. Nawet w dzisiejszych czasach w odległych krajach spotkać można zawodowych opowiadaczy historii (5 minut);
2. N. dzieli uczniów na pary, rozdaje wybrane baśnie ze "125 baśni do opowiadania dzieciom". Każda para otrzymuje jedną (5 minut);
3. Dzieci czytają po cichu swoje baśnie, a następnie zastanawiają się, jak mogłyby je opowiedzieć innym (15 minut);
4. Dzieci, w parach, po kolei opowiadają swoją baśń reszcie klasy. N. podsumowuje występ każdej pary. N. omawia występ każdej opowiadającej pary, zwracając uwagę przede wszystkim na rzeczy, które się udały oraz podając problem, który powinno się przezwyciężyć (15 minut);
5. Omówienie ćwiczenia: opowieści i samych baśni. N. zwraca uwagę na takie zagadnienia jak: świat czarno-biały, bohaterowie, walka dobra ze złem, fantastyka, motyw wędrówki, motyw zwycięstwa miłości, sprawiedliwości i dobra. Pojęcia: czas nieokreślony (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.32.2 : dziecko potrafi sformułować przesłanie baśni

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Bertuccio.pdf

Dziewczyna i trzech zalotników.pdf

Czarny baranek.pdf

Bremeńscy muzykanci.pdf

Jeppa w Północnym Kraju.pdf

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRIOCI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci otrzymują kopie wybranych baśni z książki "125 baśni do opowiadania dzieciom" W. Kopalińskiego. Następnie czytają i opowiadają je innym.

Cele:

- rozwijanie umiejętności opowiadania;
- rozwijanie współpracy;
- zapoznanie dzieci z baśniami z całego świata.

Potrzebne materiały:

- książka: W. Kopaliński, "125 baśni do opowiadania dzieciom".

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zabawy w Griotów - Grioci to w zawodowi opowiadacze. To właśnie dzięki nim ludzie mają wiedzę o tym, co się działo kiedyś. Grioci zapamiętywali różne historie, aby opowiadać je innym. Było to w czasach, kiedy ludzie nie znali jeszcze pisma, ale także później opowiadacze historii nie zaginęli. Nawet w dzisiejszych czasach w odległych krajach spotkać można zawodowych opowiadaczy historii (5 minut);
2. N. dzieli uczniów na pary, rozdaje wybrane baśnie ze "125 baśni do opowiadania dzieciom". Każda para otrzymuje jedną (5 minut);
3. Dzieci czytają po cichu swoje baśnie, a następnie zastanawiają się, jak mogłyby je opowiedzieć innym (15 minut);
4. Dzieci, w parach, po kolei opowiadają swoją baśń reszcie klasy. N. podsumowuje występ każdej pary. N. omawia występ każdej opowiadającej pary, zwracając uwagę przede wszystkim na rzeczy, które się udały oraz podając problem, który powinno się przezwyciężyć (15 minut);
5. Omówienie ćwiczenia: opowieści i samych baśni. N. zwraca uwagę na takie zagadnienia jak: świat czarno-biały, bohaterowie, walka dobra ze złem, fantastyka, motyw wędrowni, motyw zwycięstwa miłości, sprawiedliwości i dobra. Pojęcia: czas nieokreślony (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.32.2 : dziecko potrafi sformułować przesłanie baśni

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Lista załączników:

Bertuccio.pdf

Dziewczyna i trzech zalotników.pdf

Czarny baranek.pdf

Bremeńscy muzykanci.pdf

Jeppa w Północnym Kraju.pdf

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAŚNIOPISARZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci wymyślają baśniowe postacie, przygody, a w końcu wspólnie piszą krótkie historyjki.

Cele:

- rozbudzenie kreatywności dzieci;
- dokładne omówienie elementów baśni;
- rozwijanie umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej;
- rozwijanie umiejętności improwizacji;
- rozwijanie umiejętności ekspresji.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru;
- flamastry.

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. prosi dzieci o napisanie baśni. W tym celu dzieci muszą wykonać różne ćwiczenia, rozpoczynając od pracy metodą dramy. Wybrane dzieci na chwilę stają się złym stworem z najbardziej znanych baśni (15 minut):
 - Babą Jagą z "Jasia i Małgosi", która cieszy się, że za chwilę zje Jasia i Małgosię;
 - Złą czarownicą, która jabłkiem otruła właśnie Królową Śnieżkę;
 - wilkiem, który właśnie zjadł Czerwonego Kapturka;
2. Dzieci mogą także wymyślić innego złego bohatera i odegrać go (30 minut);

Lekcja 2 i 3.

1. N. prosi dzieci o przygotowanie krótkiego opisu złego bohatera (15 minut);
2. N. zwraca się do uczniów z propozycją burzy mózgów. Uczniowie i uczennice starają się wymienić jak najwięcej baśniowych bohaterów (5 minut);
3. N. prosi dzieci o narysowanie bohatera swojej baśni (15 minut);
4. Dzieci opisują, kim jest bohater ich baśni: jak wygląda? Kim jest? Czy jest młody czy stary? Bohater baśni może być złym lub dobrym bohaterem (15 minut);
5. N. przypomina dzieciom, jak pracuje się metodą drzewa myśli. Dzieli dzieci na grupy, a każda grupa ma wymyślić przygody bohatera, który wyrusza w świat, aby:
 - Znaleźć lekarstwo dla chorej mamy;
 - Zdobyć królewską koronę i zostać królem;
 - Zaprzyjaźnić się ze złym smokiem;
 - Odnaleźć królową, która uwięziona jest w labiryncie;
 - Odnaleźć żabę, która po pocałowaniu zamieni się w królową (30 minut);
6. Każda grupa opowiada o swoich pomysłach (5 minut);
7. N. podsumowuje wykonane ćwiczenie (5 minut);

Lekcja 4

1. Dzieci dzielą się na grupy 5-6-osobowe. Każde dziecko ma kartkę i długopis. Zapisuje na kartce pierwsze zdanie historii. Następnie podaje kartkę dalej - kolejne dziecko dopisuje drugie zdanie do tej historyjki. W tym samym czasie uzupełniane są opowieści wszystkich uczniów. Historia kończy się, gdy kartka z tekstem dotrze do swojego właściciela - wówczas dopisuje on ostatnie zdanie, które zakończy historię (20 minut);
2. Dzieci prezentują historie, które powstały w ramach tego ćwiczenia (15 minut);
3. N. podsumowuje ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAŚNIOPISARZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci wymyślają baśniowe postacie, przygody, a w końcu wspólnie piszą krótkie historyjki.

Cele:

- rozbudzenie kreatywności dzieci;
- dokładne omówienie elementów baśni;
- rozwijanie umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej;
- rozwijanie umiejętności improwizacji;
- rozwijanie umiejętności ekspresji.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru;
- flamastry.

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. prosi dzieci o napisanie baśni. W tym celu dzieci muszą wykonać różne ćwiczenia, rozpoczynając od pracy metodą dramy. Wybrane dzieci na chwilę stają się złym stworem z najbardziej znanych baśni (15 minut):
 - Babą Jagą z "Jasia i Małgosi", która cieszy się, że za chwilę zje Jasia i Małgosię;
 - Złą czarownicą, która jabłkiem otruła właśnie Królową Śnieżkę;
 - wilkiem, który właśnie zjadł Czerwonego Kapturka;
2. Dzieci mogą także wymyślić innego złego bohatera i odegrać go (30 minut);

Lekcja 2 i 3.

1. N. prosi dzieci o przygotowanie krótkiego opisu złego bohatera (15 minut);
2. N. zwraca się do uczniów z propozycją burzy mózgów. Uczniowie i uczennice starają się wymienić jak najwięcej baśniowych bohaterów (5 minut);
3. N. prosi dzieci o narysowanie bohatera swojej baśni (15 minut);
4. Dzieci opisują, kim jest bohater ich baśni: jak wygląda? Kim jest? Czy jest młody czy stary? Bohater baśni może być złym lub dobrym bohaterem (15 minut);
5. N. przypomina dzieciom, jak pracuje się metodą drzewa myśli. Dzieli dzieci na grupy, a każda grupa ma wymyślić przygody bohatera, który wyrusza w świat, aby:
 - Znaleźć lekarstwo dla chorej mamy;
 - Zdobyć królewską koronę i zostać królem;
 - Zaprzyjaźnić się ze złym smokiem;
 - Odnaleźć królową, która uwięziona jest w labiryncie;
 - Odnaleźć żabę, która po pocałowaniu zamieni się w królową (30 minut);
6. Każda grupa opowiada o swoich pomysłach (5 minut);
7. N. podsumowuje wykonane ćwiczenie (5 minut);

Lekcja 4

1. Dzieci dzielą się na grupy 5-6-osobowe. Każde dziecko ma kartkę i długopis. Zapisuje na kartce pierwsze zdanie historii. Następnie podaje kartkę dalej - kolejne dziecko dopisuje drugie zdanie do tej historyjki. W tym samym czasie uzupełniane są opowieści wszystkich uczniów. Historia kończy się, gdy kartka z tekstem dotrze do swojego właściciela - wówczas dopisuje on ostatnie zdanie, które zakończy historię (20 minut);
2. Dzieci prezentują historie, które powstały w ramach tego ćwiczenia (15 minut);
3. N. podsumowuje ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAŚNIOPISARZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci wymyślają baśniowe postacie, przygody, a w końcu wspólnie piszą krótkie historyjki.

Cele:

- rozbudzenie kreatywności dzieci;
- dokładne omówienie elementów baśni;
- rozwijanie umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej;
- rozwijanie umiejętności improwizacji;
- rozwijanie umiejętności ekspresji.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru;
- flamastry.

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. prosi dzieci o napisanie baśni. W tym celu dzieci muszą wykonać różne ćwiczenia, rozpoczynając od pracy metodą dramy. Wybrane dzieci na chwilę stają się złym stworem z najbardziej znanych baśni (15 minut):
 - Babą Jagą z "Jasia i Małgosi", która cieszy się, że za chwilę zje Jasia i Małgosię;
 - Złą czarownicą, która jabłkiem otruła właśnie Królową Śnieżkę;
 - wilkiem, który właśnie zjadł Czerwonego Kapturka;
2. Dzieci mogą także wymyślić innego złego bohatera i odegrać go (30 minut);

Lekcja 2 i 3.

1. N. prosi dzieci o przygotowanie krótkiego opisu złego bohatera (15 minut);
2. N. zwraca się do uczniów z propozycją burzy mózgów. Uczniowie i uczennice starają się wymienić jak najwięcej baśniowych bohaterów (5 minut);
3. N. prosi dzieci o narysowanie bohatera swojej baśni (15 minut);
4. Dzieci opisują, kim jest bohater ich baśni: jak wygląda? Kim jest? Czy jest młody czy stary? Bohater baśni może być złym lub dobrym bohaterem (15 minut);
5. N. przypomina dzieciom, jak pracuje się metodą drzewa myśli. Dzieli dzieci na grupy, a każda grupa ma wymyślić przygody bohatera, który wyrusza w świat, aby:
 - Znaleźć lekarstwo dla chorej mamy;
 - Zdobyć królewską koronę i zostać królem;
 - Zaprzyjaźnić się ze złym smokiem;
 - Odnaleźć królową, która uwięziona jest w labiryncie;
 - Odnaleźć żabę, która po pocałowaniu zamieni się w królową (30 minut);
6. Każda grupa opowiada o swoich pomysłach (5 minut);
7. N. podsumowuje wykonane ćwiczenie (5 minut);

Lekcja 4

1. Dzieci dzielą się na grupy 5-6-osobowe. Każde dziecko ma kartkę i długopis. Zapisuje na kartce pierwsze zdanie historii. Następnie podaje kartkę dalej - kolejne dziecko dopisuje drugie zdanie do tej historyjki. W tym samym czasie uzupełniane są opowieści wszystkich uczniów. Historia kończy się, gdy kartka z tekstem dotrze do swojego właściciela - wówczas dopisuje on ostatnie zdanie, które zakończy historię (20 minut);
2. Dzieci prezentują historie, które powstały w ramach tego ćwiczenia (15 minut);
3. N. podsumowuje ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAŚNIOPISARZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci wymyślają baśniowe postacie, przygody, a w końcu wspólnie piszą krótkie historyjki.

Cele:

- rozbudzenie kreatywności dzieci;
- dokładne omówienie elementów baśni;
- rozwijanie umiejętności pracy samodzielnej;
- rozwijanie umiejętności pracy grupowej;
- rozwijanie umiejętności improwizacji;
- rozwijanie umiejętności ekspresji.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru;
- flamastry.

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. prosi dzieci o napisanie baśni. W tym celu dzieci muszą wykonać różne ćwiczenia, rozpoczynając od pracy metodą dramy. Wybrane dzieci na chwilę stają się złym stworem z najbardziej znanych baśni (15 minut):
 - Babą Jagą z "Jasia i Małgosi", która cieszy się, że za chwilę zje Jasia i Małgosię;
 - Złą czarownicą, która jabłkiem otruła właśnie Królową Śnieżkę;
 - wilkiem, który właśnie zjadł Czerwonego Kapturka;
2. Dzieci mogą także wymyślić innego złego bohatera i odegrać go (30 minut);

Lekcja 2 i 3.

1. N. prosi dzieci o przygotowanie krótkiego opisu złego bohatera (15 minut);
2. N. zwraca się do uczniów z propozycją burzy mózgów. Uczniowie i uczennice starają się wymienić jak najwięcej baśniowych bohaterów (5 minut);
3. N. prosi dzieci o narysowanie bohatera swojej baśni (15 minut);
4. Dzieci opisują, kim jest bohater ich baśni: jak wygląda? Kim jest? Czy jest młody czy stary? Bohater baśni może być złym lub dobrym bohaterem (15 minut);
5. N. przypomina dzieciom, jak pracuje się metodą drzewa myśli. Dzieli dzieci na grupy, a każda grupa ma wymyślić przygody bohatera, który wyrusza w świat, aby:
 - Znaleźć lekarstwo dla chorej mamy;
 - Zdobyć królewską koronę i zostać królem;
 - Zaprzyjaźnić się ze złym smokiem;
 - Odnaleźć królową, która uwięziona jest w labiryncie;
 - Odnaleźć żabę, która po pocałowaniu zamieni się w królową (30 minut);
6. Każda grupa opowiada o swoich pomysłach (5 minut);
7. N. podsumowuje wykonane ćwiczenie (5 minut);

Lekcja 4

1. Dzieci dzielą się na grupy 5-6-osobowe. Każde dziecko ma kartkę i długopis. Zapisuje na kartce pierwsze zdanie historii. Następnie podaje kartkę dalej - kolejne dziecko dopisuje drugie zdanie do tej historyjki. W tym samym czasie uzupełniane są opowieści wszystkich uczniów. Historia kończy się, gdy kartka z tekstem dotrze do swojego właściciela - wówczas dopisuje on ostatnie zdanie, które zakończy historię (20 minut);
2. Dzieci prezentują historie, które powstały w ramach tego ćwiczenia (15 minut);
3. N. podsumowuje ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SŁUCHOWISKA; TWORZYMY GRĘ O PINOKIU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą grę planszową inspirowaną przygodami Pinokia.

Cele:

- poznanie tekstu lektury;
- zapoznanie z bajką muzyczną;
- trening kreatywności;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupie;
- rozwój zdolności manualnych.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny przeczytać historię Pinokia (przynajmniej we fragmentach);
- książka "Pinokio";
- komputer z dostępem do internetu;
- duży arkusz papieru lub karton;

- materiały plastyczne: farby, kredki, kolorowy papier, plastelina;
- kostki do gry;
- pionki do gry - przyniesione lub zrobione przez dzieci.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci słuchają bajki muzycznej "Pinokio" (45 minut);
<http://www.youtube.com/watch?v=SR7Vb9YaTPw>
<http://www.youtube.com/watch?v=QumKWeFR5Ag>
<http://www.youtube.com/watch?v=cLLOGVCXYi4>
<http://www.youtube.com/watch?v=bT6qKdcPQ5A>

LEKCJA 2

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5-osobowych, tworzą grę planszową inspirowaną "Pinokiem". Gra powinna mieć przynajmniej 50 pól, w tym 10 pól, które przeszkadzają Pinokiewi w dojściu do mety - cofają go o kilka pól do tyłu oraz 5 pól, które pomagają Pinokiewi posuwać się do przodu - przesuwają go o kilka pól. Pionki będą poruszać się po planszy zgodnie z rzutem kostką (30 minut);
2. Grupy prezentują swoje gry (10 minut);
3. Podsumowanie (5 minut).

LEKCJA 3

1. Każda grupa gra w stworzoną przez siebie grę (15 minut);
2. Dzieci wymieniają się grami - grają w grę stworzoną przez inną grupę (15 minut);
3. Cała klasa gra w grę, która polega na wymienianiu wydarzeń z opowieści o Pinokiu. Dzieci kolejno mówią coś, co spotkało Pinokia. Osoba, która nie potrafi tego zrobić - odpada z dalszej gry. Wydarzenia wymieniane przez uczniów nie mogą się powtarzać (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SŁUCHOWISKA; TWORZYMY GRĘ O PINOKIU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą grę planszową inspirowaną przygodami Pinokia.

Cele:

- poznanie tekstu lektury;
- zapoznanie z bajką muzyczną;
- trening kreatywności;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupie;
- rozwój zdolności manualnych.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny przeczytać historię Pinokia (przynajmniej we fragmentach);
- książka "Pinokio";
- komputer z dostępem do internetu;
- duży arkusz papieru lub karton;

- materiały plastyczne: farby, kredki, kolorowy papier, plastelina;
- kostki do gry;
- pionki do gry - przyniesione lub zrobione przez dzieci.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci słuchają bajki muzycznej "Pinokio" (45 minut);
<http://www.youtube.com/watch?v=SR7Vb9YaTPw>
<http://www.youtube.com/watch?v=QumKWeFR5Ag>
<http://www.youtube.com/watch?v=cLLOGVCXYi4>
<http://www.youtube.com/watch?v=bT6qKdcPQ5A>

LEKCJA 2

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5-osobowych, tworzą grę planszową inspirowaną "Pinokiem". Gra powinna mieć przynajmniej 50 pól, w tym 10 pól, które przeszkadzają Pinokiewi w dojściu do mety - cofają go o kilka pól do tyłu oraz 5 pól, które pomagają Pinokiewi posuwać się do przodu - przesuwają go o kilka pól. Pionki będą poruszać się po planszy zgodnie z rzutem kostką (30 minut);
2. Grupy prezentują swoje gry (10 minut);
3. Podsumowanie (5 minut).

LEKCJA 3

1. Każda grupa gra w stworzoną przez siebie grę (15 minut);
2. Dzieci wymieniają się grami - grają w grę stworzoną przez inną grupę (15 minut);
3. Cała klasa gra w grę, która polega na wymienianiu wydarzeń z opowieści o Pinokiu. Dzieci kolejno mówią coś, co spotkało Pinokia. Osoba, która nie potrafi tego zrobić - odpada z dalszej gry. Wydarzenia wymieniane przez uczniów nie mogą się powtarzać (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SŁUCHOWISKA; TWORZYMY GRĘ O PINOKIU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą grę planszową inspirowaną przygodami Pinokia.

Cele:

- poznanie tekstu lektury;
- zapoznanie z bajką muzyczną;
- trening kreatywności;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupie;
- rozwój zdolności manualnych.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny przeczytać historię Pinokia (przynajmniej we fragmentach);
- książka "Pinokio";
- komputer z dostępem do internetu;
- duży arkusz papieru lub karton;

- materiały plastyczne: farby, kredki, kolorowy papier, plastelina;
- kostki do gry;
- pionki do gry - przyniesione lub zrobione przez dzieci.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci słuchają bajki muzycznej "Pinokio" (45 minut);
<http://www.youtube.com/watch?v=SR7Vb9YaTPw>
<http://www.youtube.com/watch?v=QumKWeFR5Ag>
<http://www.youtube.com/watch?v=cLLOGVCXYi4>
<http://www.youtube.com/watch?v=bT6qKdcPQ5A>

LEKCJA 2

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5-osobowych, tworzą grę planszową inspirowaną "Pinokiem". Gra powinna mieć przynajmniej 50 pól, w tym 10 pól, które przeszkadzają Pinokiewi w dojściu do mety - cofają go o kilka pól do tyłu oraz 5 pól, które pomagają Pinokiewi posuwać się do przodu - przesuwają go o kilka pól. Pionki będą poruszać się po planszy zgodnie z rzutem kostką (30 minut);
2. Grupy prezentują swoje gry (10 minut);
3. Podsumowanie (5 minut).

LEKCJA 3

1. Każda grupa gra w stworzoną przez siebie grę (15 minut);
2. Dzieci wymieniają się grami - grają w grę stworzoną przez inną grupę (15 minut);
3. Cała klasa gra w grę, która polega na wymienianiu wydarzeń z opowieści o Pinokiu. Dzieci kolejno mówią coś, co spotkało Pinokia. Osoba, która nie potrafi tego zrobić - odpada z dalszej gry. Wydarzenia wymieniane przez uczniów nie mogą się powtarzać (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY LIST DO PINOKIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci piszą list do Pinokia, wymieniają się listami, a następnie, wcielając się w Pinokia, odpowiadają.

Cele:

- zapoznanie dzieci z cechami listu;
- doskonalenie umiejętności pisania tekstów.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny wcześniej przeczytać "Pinokia".

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą pisać listy. Przypomina najważniejsze zasady pisania listów (np: pisownia wielką literą zaimków, formuła powitania i zakończenia, pisownia dat)

- Dzieci dobierają się w pary (10 minut);
2. Dzieci piszą oficjalny listy do Pinokia;

Jedna osoba z pary pisze list do Pinokia, w którym ostrzega go przed wszystkimi niebezpieczeństwami, które mogą go spotkać, np.

- wracaj do domu, Dżepetto się martwi;
- pieniądze nie rosną na drzewach;
- uważaj na rozbójników etc.

Druga osoba z pary pisze list, w którym zachęca Pinokia do dobrego zachowania, aby mógł stać się prawdziwym chłopcem:

- Dżepetto za Tobą tęskni;
- zawsze mów prawdę, inaczej Twój nos będzie się wydłużać;
- pamiętaj o nauce;
- nie musisz się ciągle bawić etc. (15 minut);

3. Dzieci wymieniają się listami. Piszą krótkie odpowiedzi w imieniu Pinokia (10 minut);
4. Prezentacja wybranych listów przed klasą. Dzieci czytają listy i odpowiedzi na głos (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.4 : dziecko potrafi stworzyć list oficjalny

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PINOKIO - HISTORIA PRAWDZIWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają różnice pomiędzy opowieścią realistyczną i fantastyczną. Starają się opowiedzieć wspólnie prawdziwą historię Pinokia.

Cele:

- dzieci poznają różnice pomiędzy fantastyką a realizmem;
- dzieci poznają dokładniej historię Pinokia;
- dzieci ćwiczą kreatywność.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. N. prosi klasę o podanie 30 najważniejszych wydarzeń z historii o Pinokiu. N. zapisuje wszystko na tablicy, ewentualnie uzupełnia listę wydarzeń, jeżeli sądzi, że coś na niej powinno się jeszcze znaleźć (9 minut);
2. Klasa dzieli się na grupy 5-6-osobowe. Jedna osoba powinna zostać wyznaczona jako

- sekretarz - będzie robić notatki (1 minuta);
3. Każda grupa pracuje osobno. Każda grupa stara się opowiedzieć historię o Pinokiu, tym razem jednak ta historia powinna być realna! (35 minut).

ZASADY:

Uczniowie i uczennice kolejno opowiadają po jednym wydarzeniu z Pinokia. Jeżeli takie wydarzenie jest realne - dzieci odpowiadają: Tak, to możliwe. Jeśli jednak, wydarzenie jest niemożliwe, dzieci powinny głośno protestować, mówiąc: Nie, to nie mogło się stać! To niemożliwe! To absurd! Co za pomysł! Kto to widział? Nie, nie, nigdy w to nie uwierzę. Głośne narzekanie jest częścią tej zabawy i nie należy się go bać. Jeżeli dziecko opowiedziało wydarzenie z Pinokia, ale inne dzieci zaprotestowały, że historia jest niewiarygodna - dziecko zobowiązane jest do takiego przerobienia opowiadanego właśnie wydarzenia, aby historia stała się realna. Oczywiście efekt końcowy tej zabawy będzie znacznie odbiegać od treści książki. Kolejne osoby będą musiały opowiadać historię, która jest spójna z opowieściami poprzednich dzieci. Im dalej - tym historie będą mieć mniej wspólnego z treścią książki: np. Pinokio nie będzie zrobiony z drewna - bo przecież drewniane kukiełki nie mogą ani mówić, ani chodzić.

LEKCJA 2

1. Każda grupa zapisuje stworzoną przez siebie historię (20 minut);
2. Grupy prezentują efekty swojej pracy (10 minut);
3. Po każdej historii - klasa mówi: taka historia mogła się wydarzyć (5 minut);
4. Podsumowanie. W tym miejscu n. może podkreślić różnice pomiędzy realizmem i fantastyką. Dzieci mogą wypowiedzieć się, czy ciekawsze są historie realne czy nierealne oraz czy łatwo zmienić bajkę w prawdopodobną historię (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Opowiadanie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PINOKIO - HISTORIA PRAWDZIWA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają różnice pomiędzy opowieścią realistyczną i fantastyczną. Starają się opowiedzieć wspólnie prawdziwą historię Pinokia.

Cele:

- dzieci poznają różnice pomiędzy fantastyką a realizmem;
- dzieci poznają dokładniej historię Pinokia;
- dzieci ćwiczą kreatywność.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. N. prosi klasę o podanie 30 najważniejszych wydarzeń z historii o Pinokiu. N. zapisuje wszystko na tablicy, ewentualnie uzupełnia listę wydarzeń, jeżeli sądzi, że coś na niej powinno się jeszcze znaleźć (9 minut);
2. Klasa dzieli się na grupy 5-6-osobowe. Jedna osoba powinna zostać wyznaczona jako

- sekretarz - będzie robić notatki (1 minuta);
3. Każda grupa pracuje osobno. Każda grupa stara się opowiedzieć historię o Pinokiu, tym razem jednak ta historia powinna być realna! (35 minut).

ZASADY:

Uczniowie i uczennice kolejno opowiadają po jednym wydarzeniu z Pinokia. Jeżeli takie wydarzenie jest realne - dzieci odpowiadają: Tak, to możliwe. Jeśli jednak, wydarzenie jest niemożliwe, dzieci powinny głośno protestować, mówiąc: Nie, to nie mogło się stać! To niemożliwe! To absurd! Co za pomysł! Kto to widział? Nie, nie, nigdy w to nie uwierzę. Głośne narzekanie jest częścią tej zabawy i nie należy się go bać. Jeżeli dziecko opowiedziało wydarzenie z Pinokia, ale inne dzieci zaprotestowały, że historia jest niewiarygodna - dziecko zobowiązane jest do takiego przerobienia opowiadanego właśnie wydarzenia, aby historia stała się realna. Oczywiście efekt końcowy tej zabawy będzie znacznie odbiegać od treści książki. Kolejne osoby będą musiały opowiadać historię, która jest spójna z opowieściami poprzednich dzieci. Im dalej - tym historii będą mieć mniej wspólnego z treścią książki: np. Pinokio nie będzie zrobiony z drewna - bo przecież drewniane kukiełki nie mogą ani mówić, ani chodzić.

LEKCJA 2

1. Każda grupa zapisuje stworzoną przez siebie historię (20 minut);
2. Grupy prezentują efekty swojej pracy (10 minut);
3. Po każdej historii - klasa mówi: taka historia mogła się wydarzyć (5 minut);
4. Podsumowanie. W tym miejscu n. może podkreślić różnice pomiędzy realizmem i fantastyką. Dzieci mogą wypowiedzieć się, czy ciekawsze są historie realne czy nierealne oraz czy łatwo zmienić bajkę w prawdopodobną historię (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Opowiadanie

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PINOKIO - GAZETKA SZKOLNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci pracują w grupach techniką projektową, tworzą gazetki o Pinokiu.

Cele:

- zapoznanie z różnymi gazetami i czasopismami;
- poznanie cech charakterystycznych wybranej gazety lub czasopisma;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów w różnych stylistykach;
- zapoznanie z tekstem lektury;
- ćwiczenie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności prezentacyjnych;
- ćwiczenie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- "Pinokio", w wersji papierowej lub elektronicznej;
- gazety i czasopisma - różnego rodzaju;

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do drukarki;
- dostęp do skanera (opcjonalnie).

Przebieg:

LEKCJA 1

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom gazety i czasopisma (1 minuta);
2. Dzieci zapoznają się z gazetami i czasopismami (4 minuty);
3. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, wybierają dowolny tytuł i przygotowują prezentację na jego temat. Zadanie polega na tym, aby wymyślić jak najwięcej pytań, a potem udzielić na nie odpowiedzi (20 minut);
Przykładowe pytania, które dzieci mogą sobie zadać, to:
 - czy gazeta podzielona jest na działy?
 - czy artykuły są krótkie czy długie?
 - czy teksty są ilustrowane?
 - czy jest dużo reklam?
4. Grupy prezentują wybrany przez siebie tytuł przed klasą (10 minut);
5. Podsumowanie - która gazeta lub czasopismo podobały nam się najbardziej i dlaczego? Jeśli nie zostało to powiedziane do tej pory, N. powinien wytłumaczyć różnice między gazetą i czasopismem. N. może także wyjaśnić inne problemy lub wątpliwości, które pojawiły się w czasie pracy grupowej (10 minut).

LEKCJA 2, LEKCJA 3

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, tworzą gazetkę o przygodach Pinokia. Pracują na komputerach. W każdej gazetce powinny znaleźć się następujące elementy:
 - mapka związana z podróżami Pinokia;
 - ogłoszenie zachęcające dzieci do nauki;
 - reklama cyrku;
 - artykuł inspirowany przygodami Pinokia - opis jego przygód;
 - artykuł oceniający zachowanie bohatera;
 - artykuł porównujący jedną z przygód bohatera z życiem ucznia;
 - jedna ilustracja;
 - konkurs dla czytelników, związany z Pinokiem (35 minut);
2. Grupy prezentują wybrane prace przed klasą (10 minut).

LEKCJA 4

1. Dzieci projektują logo własnej gazety (10 minut);
2. Dzieci wprowadzają ostatnie poprawki w tekstach, materiałach (10 minut);
3. Drukują wszystkie przygotowane materiały, a następnie łączą je ze sobą w taki sposób, aby powstała gazetka (10 minut);
4. Grupy prezentują swoje gazetki (10 minut);

5. Podsumowanie ćwiczenia (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PINOKIO - GAZETKA SZKOLNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci pracują w grupach techniką projektową, tworzą gazetki o Pinokiu.

Cele:

- zapoznanie z różnymi gazetami i czasopismami;
- poznanie cech charakterystycznych wybranej gazety lub czasopisma;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów w różnych stylistykach;
- zapoznanie z tekstem lektury;
- ćwiczenie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności prezentacyjnych;
- ćwiczenie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- "Pinokio", w wersji papierowej lub elektronicznej;
- gazety i czasopisma - różnego rodzaju;

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do drukarki;
- dostęp do skanera (opcjonalnie).

Przebieg:

LEKCJA 1

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom gazety i czasopisma (1 minuta);
2. Dzieci zapoznają się z gazetami i czasopismami (4 minuty);
3. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, wybierają dowolny tytuł i przygotowują prezentację na jego temat. Zadanie polega na tym, aby wymyślić jak najwięcej pytań, a potem udzielić na nie odpowiedzi (20 minut);
Przykładowe pytania, które dzieci mogą sobie zadać, to:
 - czy gazeta podzielona jest na działy?
 - czy artykuły są krótkie czy długie?
 - czy teksty są ilustrowane?
 - czy jest dużo reklam?
4. Grupy prezentują wybrany przez siebie tytuł przed klasą (10 minut);
5. Podsumowanie - która gazeta lub czasopismo podobały nam się najbardziej i dlaczego? Jeśli nie zostało to powiedziane do tej pory, N. powinien wytłumaczyć różnice między gazetą i czasopismem. N. może także wyjaśnić inne problemy lub wątpliwości, które pojawiły się w czasie pracy grupowej (10 minut).

LEKCJA 2, LEKCJA 3

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, tworzą gazetkę o przygodach Pinokia. Pracują na komputerach. W każdej gazetce powinny znaleźć się następujące elementy:
 - mapka związana z podróżami Pinokia;
 - ogłoszenie zachęcające dzieci do nauki;
 - reklama cyrku;
 - artykuł inspirowany przygodami Pinokia - opis jego przygód;
 - artykuł oceniający zachowanie bohatera;
 - artykuł porównujący jedną z przygód bohatera z życiem ucznia;
 - jedna ilustracja;
 - konkurs dla czytelników, związany z Pinokiem (35 minut);
2. Grupy prezentują wybrane prace przed klasą (10 minut).

LEKCJA 4

1. Dzieci projektują logo własnej gazety (10 minut);
2. Dzieci wprowadzają ostatnie poprawki w tekstach, materiałach (10 minut);
3. Drukują wszystkie przygotowane materiały, a następnie łączą je ze sobą w taki sposób, aby powstała gazetka (10 minut);
4. Grupy prezentują swoje gazetki (10 minut);

5. Podsumowanie ćwiczenia (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PINOKIO - GAZETKA SZKOLNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci pracują w grupach techniką projektową, tworzą gazetki o Pinokiu.

Cele:

- zapoznanie z różnymi gazetami i czasopismami;
- poznanie cech charakterystycznych wybranej gazety lub czasopisma;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów w różnych stylistykach;
- zapoznanie z tekstem lektury;
- ćwiczenie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności prezentacyjnych;
- ćwiczenie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- "Pinokio", w wersji papierowej lub elektronicznej;
- gazety i czasopisma - różnego rodzaju;

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do drukarki;
- dostęp do skanera (opcjonalnie).

Przebieg:

LEKCJA 1

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom gazety i czasopisma (1 minuta);
2. Dzieci zapoznają się z gazetami i czasopismami (4 minuty);
3. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, wybierają dowolny tytuł i przygotowują prezentację na jego temat. Zadanie polega na tym, aby wymyślić jak najwięcej pytań, a potem udzielić na nie odpowiedzi (20 minut);
Przykładowe pytania, które dzieci mogą sobie zadać, to:
 - czy gazeta podzielona jest na działy?
 - czy artykuły są krótkie czy długie?
 - czy teksty są ilustrowane?
 - czy jest dużo reklam?
4. Grupy prezentują wybrany przez siebie tytuł przed klasą (10 minut);
5. Podsumowanie - która gazeta lub czasopismo podobały nam się najbardziej i dlaczego? Jeśli nie zostało to powiedziane do tej pory, N. powinien wytłumaczyć różnice między gazetą i czasopismem. N. może także wyjaśnić inne problemy lub wątpliwości, które pojawiły się w czasie pracy grupowej (10 minut).

LEKCJA 2, LEKCJA 3

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, tworzą gazetkę o przygodach Pinokia. Pracują na komputerach. W każdej gazetce powinny znaleźć się następujące elementy:
 - mapka związana z podróżami Pinokia;
 - ogłoszenie zachęcające dzieci do nauki;
 - reklama cyrku;
 - artykuł inspirowany przygodami Pinokia - opis jego przygód;
 - artykuł oceniający zachowanie bohatera;
 - artykuł porównujący jedną z przygód bohatera z życiem ucznia;
 - jedna ilustracja;
 - konkurs dla czytelników, związany z Pinokiem (35 minut);
2. Grupy prezentują wybrane prace przed klasą (10 minut).

LEKCJA 4

1. Dzieci projektują logo własnej gazety (10 minut);
2. Dzieci wprowadzają ostatnie poprawki w tekstach, materiałach (10 minut);
3. Drukują wszystkie przygotowane materiały, a następnie łączą je ze sobą w taki sposób, aby powstała gazetka (10 minut);
4. Grupy prezentują swoje gazetki (10 minut);

5. Podsumowanie ćwiczenia (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PINOKIO - GAZETKA SZKOLNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci pracują w grupach techniką projektową, tworzą gazetki o Pinokiu.

Cele:

- zapoznanie z różnymi gazetami i czasopismami;
- poznanie cech charakterystycznych wybranej gazety lub czasopisma;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów w różnych stylistykach;
- zapoznanie z tekstem lektury;
- ćwiczenie umiejętności pracy zespołowej;
- ćwiczenie umiejętności prezentacyjnych;
- ćwiczenie umiejętności pracy projektowej.

Potrzebne materiały:

- "Pinokio", w wersji papierowej lub elektronicznej;
- gazety i czasopisma - różnego rodzaju;

- komputery z dostępem do internetu;
- dostęp do drukarki;
- dostęp do skanera (opcjonalnie).

Przebieg:

LEKCJA 1

1. N. pokazuje uczniom i uczennicom gazety i czasopisma (1 minuta);
2. Dzieci zapoznają się z gazetami i czasopismami (4 minuty);
3. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, wybierają dowolny tytuł i przygotowują prezentację na jego temat. Zadanie polega na tym, aby wymyślić jak najwięcej pytań, a potem udzielić na nie odpowiedzi (20 minut);
Przykładowe pytania, które dzieci mogą sobie zadać, to:
 - czy gazeta podzielona jest na działy?
 - czy artykuły są krótkie czy długie?
 - czy teksty są ilustrowane?
 - czy jest dużo reklam?
4. Grupy prezentują wybrany przez siebie tytuł przed klasą (10 minut);
5. Podsumowanie - która gazeta lub czasopismo podobały nam się najbardziej i dlaczego? Jeśli nie zostało to powiedziane do tej pory, N. powinien wytłumaczyć różnice między gazetą i czasopismem. N. może także wyjaśnić inne problemy lub wątpliwości, które pojawiły się w czasie pracy grupowej (10 minut).

LEKCJA 2, LEKCJA 3

1. Dzieci, pracując w grupach 4-5 osobowych, tworzą gazetkę o przygodach Pinokia. Pracują na komputerach. W każdej gazetce powinny znaleźć się następujące elementy:
 - mapka związana z podróżami Pinokia;
 - ogłoszenie zachęcające dzieci do nauki;
 - reklama cyrku;
 - artykuł inspirowany przygodami Pinokia - opis jego przygód;
 - artykuł oceniający zachowanie bohatera;
 - artykuł porównujący jedną z przygód bohatera z życiem ucznia;
 - jedna ilustracja;
 - konkurs dla czytelników, związany z Pinokiem (35 minut);
2. Grupy prezentują wybrane prace przed klasą (10 minut).

LEKCJA 4

1. Dzieci projektują logo własnej gazety (10 minut);
2. Dzieci wprowadzają ostatnie poprawki w tekstach, materiałach (10 minut);
3. Drukują wszystkie przygotowane materiały, a następnie łączą je ze sobą w taki sposób, aby powstała gazetka (10 minut);
4. Grupy prezentują swoje gazetki (10 minut);

5. Podsumowanie ćwiczenia (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.4.3 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować ogłoszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Komp-VI.4.4 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować zaproszenie (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZAS TERAŹNIEJSZY CZASOWNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z koniugacją czasownika (czas teraźniejszy);
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania form gramatycznych w zdaniach;
- budowanie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- w zadaniu nr 1 N. odtwarza komentarz sportowy - <https://www.youtube.com/watch?v=-otWRm7sWxw>

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.15.2 : dziecko zna funkcje wykorzystania różnych form przypadków, liczb, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Czas teraźniejszy czasownika.pdf

Czas teraźniejszy czasownika wersja edytowalna.docx

29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OSOBOWE I NIEOSOBOWE FORMY CZASOWNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z nieosobowymi formami czasownika;
- kształcenie umiejętności tworzenia form nieosobowych i ich rozpoznawania w tekście;
- budowanie bazy leksykalnej;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Lista załączników:

Osobowe i niesobowe formy czasownika.pdf

Osobowe i niesobowe formy czasownika wersja edytowalna.docx

30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZAS PRZESZŁY I PRZYSZŁY CZASOWNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z koniugacją czasownika (czas przeszły i przyszły);
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania form gramatycznych w zdaniach;
- budowanie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Lista załączników:

Czas przeszły i przyszły czasownika.docx

31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK ROZMAWIAĆ TRZEBA Z PSEM?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja porusza tematy związane z obroną praw zwierząt, problemami zwierząt bezdomnych, uczy empatii i szacunku.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji wierszy;
- wzbudzanie empatii;
- uświadomienie sensu praw zwierząt i konieczności ich dobrego traktowania.

Potrzebne materiały:

- prezentacja multimedialna (w załączniku);
- wiersze o zwierzętach (w załącznikach);
- komputer z dostępem do internetu dla N.

Przebieg:

Lekcja 1.

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat zwierząt: jakie posiadają, jakie chcieliby/chciałyby mieć, jak należy opiekować się zwierzętami itp. N. może pokazać śmieszne filmy/kreskówki o zwierzętach, np.: <http://www.aleklipy.pl/view/6837/simon-s-cat-pobudka.html> (Simon's Cat - Pobudka) (10 minut);
2. Jakie to zwierzęta? N. pokazuje prezentację multimedialną, dzieci odgadują imiona zwierząt znanych z kultury popularnej. Spis zwierząt ujętych w prezentacji znajduje się w załączniku (10 minut);
3. N. rozdaje wiersze Barbary Borzymowskiej i Justyny Wawrzyniak (załącznik). Chętne dzieci czytają teksty na głos (10 minut);
4. Analiza i interpretacja wierszy. N. prosi o wyliczenie radości, jakie daje pies. Zadaje pytania: Jakie cechy psów są pokazane w wierszach? Jak zmienia się życie człowieka, gdy ma psa? (5 minut);
5. Bezdomne i opuszczone. N. pokazuje dowolną stronę internetową o adopcji zwierząt, np.: http://www.schronisko.krakow.pl/Adopcje/ZWIERZAKI_DO_ADOPCJI/ i rozdaje tekst Barbary Borzymowskiej "Schronisko niechcianych uczuć" (załącznik nr 2). Wybrane dziecko czyta głośno wiersz (10 minut);

Lekcja 2.

1. Analiza i interpretacja wiersza: Jak wygląda schronisko? Jakie zwierzęta tam przebywają? Wypiszcie słowa, które określają uczucia zwierząt przebywających w schronisku. Jakie są zalety adopcji? (10 minut);
2. N. wyświetla tekst Ustawy o ochronie zwierząt (http://prawo.lego.pl/prawo/ustawa-z-dnia-21-sierpnia-1997-r-o-ochronie-zwierzat/rozdzial-2_zwierzat...). Głośno odczytuje niektóre paragrafy, tłumaczy, dlaczego tak ważna jest owa ustawa. Zwraca szczególną uwagę na słowa: "Art. 1.1. Zwierzę, jako istota żyjąca, zdolna do odczuwania cierpienia, nie jest rzeczą. Człowiek jest mu winien poszanowanie, ochronę i opiekę" (10 minut);
3. Dzieci tłumaczą, co rozumieją przez te słowa (10 minut);
4. Uczniowie i uczennice tworzą w parach "10 przykazań postępowania ze zwierzęciem". Głośno odczytują swoje przykazania. N. dopowiada, komentuje (10 minut).
5. Zadanie domowe: Opisz swoje zwierzę lub takie, które chciałbyś/chciałybyś mieć. (N. wyjaśnia, co wchodzi w skład opisu zwierzęcia, daje wskazówki, jak wykonać zadanie) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Analiza tekstu

Instruktaż

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.24.1 : dziecko potrafi rozpoznać wers zwrotkę, rym, rytm, refren

Pol-IV-VI.24.2 : dziecko potrafi rozpoznać i odróżnić wiersz rymowany od nierymowanego

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.42.1 : dziecko potrafi przekazać intencje tekstu czytając na głos

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Przed-VI.2.11 : dziecko potrafi wskazać, jakie czyny są karalne i opowiedzieć własnymi słowami,

dlaczego są one zabronione

Przed-VI.2.7 : dziecko potrafi wskazać zachowania agresywne i zachowania niezgodne z prawem

Lista załączników:

Spis zwierząt do prezentacji.pdf

Załącznik nr 1.docx

Zgadnij, jak mam na imię.pdf

Załącznik nr 1.docx

Zgadnij, jak mam na imię wersja edytowalna.pptx

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK ROZMAWIAĆ TRZEBA Z PSEM?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja porusza tematy związane z obroną praw zwierząt, problemami zwierząt bezdomnych, uczy empatii i szacunku.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji wierszy;
- wzbudzanie empatii;
- uświadomienie sensu praw zwierząt i konieczności ich dobrego traktowania.

Potrzebne materiały:

- prezentacja multimedialna (w załączniku);
- wiersze o zwierzętach (w załącznikach);
- komputer z dostępem do internetu dla N.

Przebieg:

Lekcja 1.

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat zwierząt: jakie posiadają, jakie chcieliby/chciałyby mieć, jak należy opiekować się zwierzętami itp. N. może pokazać śmieszne filmy/kreskówki o zwierzętach, np.: <http://www.aleklipy.pl/view/6837/simon-s-cat-pobudka.html> (Simon's Cat - Pobudka) (10 minut);
2. Jakie to zwierzęta? N. pokazuje prezentację multimedialną, dzieci odgadują imiona zwierząt znanych z kultury popularnej. Spis zwierząt ujętych w prezentacji znajduje się w załączniku (10 minut);
3. N. rozdaje wiersze Barbary Borzymowskiej i Justyny Wawrzyniak (załącznik). Chętne dzieci czytają teksty na głos (10 minut);
4. Analiza i interpretacja wierszy. N. prosi o wyliczenie radości, jakie daje pies. Zadaje pytania: Jakie cechy psów są pokazane w wierszach? Jak zmienia się życie człowieka, gdy ma psa? (5 minut);
5. Bezdomne i opuszczone. N. pokazuje dowolną stronę internetową o adopcji zwierząt, np.: http://www.schronisko.krakow.pl/Adopcje/ZWIERZAKI_DO_ADOPCJI/ i rozdaje tekst Barbary Borzymowskiej "Schronisko niechcianych uczuć" (załącznik nr 2). Wybrane dziecko czyta głośno wiersz (10 minut);

Lekcja 2.

1. Analiza i interpretacja wiersza: Jak wygląda schronisko? Jakie zwierzęta tam przebywają? Wypiszcie słowa, które określają uczucia zwierząt przebywających w schronisku. Jakie są zalety adopcji? (10 minut);
2. N. wyświetla tekst Ustawy o ochronie zwierząt (http://prawo.lego.pl/prawo/ustawa-z-dnia-21-sierpnia-1997-r-o-ochronie-zwierzat/rozdzial-2_zwierzat...). Głośno odczytuje niektóre paragrafy, tłumaczy, dlaczego tak ważna jest owa ustawa. Zwraca szczególną uwagę na słowa: "Art. 1.1. Zwierzę, jako istota żyjąca, zdolna do odczuwania cierpienia, nie jest rzeczą. Człowiek jest mu winien poszanowanie, ochronę i opiekę" (10 minut);
3. Dzieci tłumaczą, co rozumieją przez te słowa (10 minut);
4. Uczniowie i uczennice tworzą w parach "10 przykazań postępowania ze zwierzęciem". Głośno odczytują swoje przykazania. N. dopowiada, komentuje (10 minut).
5. Zadanie domowe: Opisz swoje zwierzę lub takie, które chciałbyś/chciałybyś mieć. (N. wyjaśnia, co wchodzi w skład opisu zwierzęcia, daje wskazówki, jak wykonać zadanie) (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Analiza tekstu

Instruktaż

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.24.1 : dziecko potrafi rozpoznać wers zwrotkę, rym, rytm, refren

Pol-IV-VI.24.2 : dziecko potrafi rozpoznać i odróżnić wiersz rymowany od nierymowanego

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.42.1 : dziecko potrafi przekazać intencje tekstu czytając na głos

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Przed-VI.2.11 : dziecko potrafi wskazać, jakie czyny są karalne i opowiedzieć własnymi słowami,

dlatego są one zabronione

Przed-VI.2.7 : dziecko potrafi wskazać zachowania agresywne i zachowania niezgodne z prawem

Lista załączników:

Spis zwierząt do prezentacji.pdf

Załącznik nr 1.docx

Zgadnij, jak mam na imię.pdf

Załącznik nr 1.docx

Zgadnij, jak mam na imię wersja edytowalna.pptx

33 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WOLONTARIUSZ POTRZEBNY OD ZARAZ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Zadanie ma na celu przybliżenie dzieciom zagadnienia wolontariatu, zachęcenie ich do takiej formy spędzania wolnego czasu, uświadomienie problemów społecznych, które się z nim wiążą. Zadanie realizowane na dwóch kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- poznanie terminu wolontariat;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania tekstów informacyjnych i reklamowych;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością;
- uwrażliwienie na problemy społeczne.

Potrzebne materiały:

- internet do wyszukania słownika języka polskiego i filmów na stronie www.youtube.pl;

- kartki A4 (w dwóch kolorach) do przyklejenia na tablicy;
- kolorowe karteczki;
- kartki z tekstem z lukami przygotowanym przez N.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta, czy dzieci wiedzą, co oznacza użyte w temacie słowo "wolontariat". Wyjaśnia, że ta lekcja poświęcona będzie tym, którzy zajmują się wolontariatem (5 minut);
2. N. korzysta z internetowego Słownika Języka Polskiego PWN (www.swppwn.pl) i odczytuje definicję słowa „wolontariat”. Następnie komentuje z dziećmi definicję, by przekonać się, czy jest ona w pełni zrozumiała. Podkreśla dwa kluczowe określenia: „praca społeczna” i „bezpłatna”. Pyta, kto może zostać wolontariuszem i kto wolontariatu potrzebuje. Zwraca uwagę, że wolontariat jest potrzebny nie tylko w Polsce, ale na całym świecie. Prosi, aby uczniowie wymienili instytucje/miejsca/obszary geograficzne, w których wolontariusze są wręcz niezbędni (15 minut);
3. Dzieci samodzielnie sporządzają notatki w zeszytach. N. prosi, aby kilkoro odczytało swoje definicje (10 minut);
4. N. odtwarza film (<http://www.youtube.com/watch?v=Yiww8WD7Ws4>). N. informuje, że celem nakręcenia filmu było rozpowszechnienie wolontariatu, że to film reklamujący tę formę spędzania czasu. Pyta: Co na to wskazywało? Spodziewamy się, że dzieci zwrócą uwagę np. na: uśmiechnięte twarze wolontariuszy, kolorowe zdjęcia, pozytywną atmosferę filmu, pokazywanie wolontariuszy przy pracy (15 minut);

Lekcja 2

1. N. rozdaje kolorowe karteczki (każde dziecko otrzymuje jedną). Informuje, że zobaczą dwa filmy (<http://www.youtube.com/watch?v=E3t4yJvR-fE&list=PL34B1734CDD20A654>, <http://www.youtube.com/watch?v=mYgnqACkYtw>). Zadaniem każdego dziecka będzie wypisanie na karteczce jednej korzyści, jaka płynie z wolontariatu dla ludzi go potrzebujących lub jednej korzyści, jaka płynie z wolontariatu dla wolontariusza, czyli "co z tego ma wolontariusz?" Każde dziecko wypisuje swoją, jedną korzyść (10 minut);
2. Następnie prosimy dzieci, aby podchodziły do tablic i przyklejały swoje „korzyści”. Tablice są dwie: na jednej są korzyści dla potrzebujących, na drugiej - dla wolontariuszy. Dzieci same muszą zakwalifikować, do której grupy przypisać swoją korzyść. W trakcie zadania głośno czytamy korzyści. Po wykonaniu tego zadania prosimy, aby każde dziecko samodzielnie wybrało po trzy korzyści z każdej grupy i wpisało je do zeszytu (20 minut);
3. N. daje każdemu dziecku kartkę z przygotowanym tekstem (załącznik). Prosi o

- samodzielne wypełnienie luk w tekście. Dzieci głośno odczytują swoje teksty (10 minut);
4. Zadanie domowe: zrób zdjęcie miejsca/tabliczki w Twojej okolicy, które kojarzy ci się z wolontariatem. Ma być to miejsce, w którym widzisz szansę na rozwój wolontariatu (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Film

Wykład

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub

reklamowy

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Przed-VI.4.10 : dziecko potrafi wyjaśnić, czym jest wolontariat

Przed-VI.4.11 : dziecko potrafi wskazać korzyści z wolontariatu dla społeczeństwa oraz dla pojedynczej osoby (wolontariusza)

Lista załączników:

Tekst o wolonatriacie wersja edytowalna.docx

Tekst o wolonatriacie.pdf

34 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WOLONTARIUSZ POTRZEBNY OD ZARAZ!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Zadanie ma na celu przybliżenie dzieciom zagadnienia wolontariatu, zachęcenie ich do takiej formy spędzania wolnego czasu, uświadomienie problemów społecznych, które się z nim wiążą. Zadanie realizowane na dwóch kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- poznanie terminu wolontariat;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania tekstów informacyjnych i reklamowych;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością;
- uwrażliwienie na problemy społeczne.

Potrzebne materiały:

- internet do wyszukania słownika języka polskiego i filmów na stronie www.youtube.pl;

- kartki A4 (w dwóch kolorach) do przyklejenia na tablicy;
- kolorowe karteczki;
- kartki z tekstem z lukami przygotowanym przez N.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. pyta, czy dzieci wiedzą, co oznacza użyte w temacie słowo "wolontariat". Wyjaśnia, że ta lekcja poświęcona będzie tym, którzy zajmują się wolontariatem (5 minut);
2. N. korzysta z internetowego Słownika Języka Polskiego PWN (www.swppwn.pl) i odczytuje definicję słowa „wolontariat”. Następnie komentuje z dziećmi definicję, by przekonać się, czy jest ona w pełni zrozumiała. Podkreśla dwa kluczowe określenia: „praca społeczna” i „bezpłatna”. Pyta, kto może zostać wolontariuszem i kto wolontariatu potrzebuje. Zwraca uwagę, że wolontariat jest potrzebny nie tylko w Polsce, ale na całym świecie. Prosi, aby uczniowie wymienili instytucje/miejsca/obszary geograficzne, w których wolontariusze są wręcz niezbędni (15 minut);
3. Dzieci samodzielnie sporządzają notatki w zeszytach. N. prosi, aby kilkoro odczytało swoje definicje (10 minut);
4. N. odtwarza film (<http://www.youtube.com/watch?v=Yiww8WD7Ws4>). N. informuje, że celem nakręcenia filmu było rozpowszechnienie wolontariatu, że to film reklamujący tę formę spędzania czasu. Pyta: Co na to wskazywało? Spodziewamy się, że dzieci zwrócą uwagę np. na: uśmiechnięte twarze wolontariuszy, kolorowe zdjęcia, pozytywną atmosferę filmu, pokazywanie wolontariuszy przy pracy (15 minut);

Lekcja 2

1. N. rozdaje kolorowe karteczki (każde dziecko otrzymuje jedną). Informuje, że zobaczą dwa filmy (<http://www.youtube.com/watch?v=E3t4yJvR-fE&list=PL34B1734CDD20A654>, <http://www.youtube.com/watch?v=mYgnqACkYtw>). Zadaniem każdego dziecka będzie wypisanie na karteczce jednej korzyści, jaka płynie z wolontariatu dla ludzi go potrzebujących lub jednej korzyści, jaka płynie z wolontariatu dla wolontariusza, czyli "co z tego ma wolontariusz?" Każde dziecko wypisuje swoją, jedną korzyść (10 minut);
2. Następnie prosimy dzieci, aby podchodziły do tablic i przyklejały swoje „korzyści”. Tablice są dwie: na jednej są korzyści dla potrzebujących, na drugiej - dla wolontariuszy. Dzieci same muszą zakwalifikować, do której grupy przypisać swoją korzyść. W trakcie zadania głośno czytamy korzyści. Po wykonaniu tego zadania prosimy, aby każde dziecko samodzielnie wybrało po trzy korzyści z każdej grupy i wpisało je do zeszytu (20 minut);
3. N. daje każdemu dziecku kartkę z przygotowanym tekstem (załącznik). Prosi o

- samodzielne wypełnienie luk w tekście. Dzieci głośno odczytują swoje teksty (10 minut);
4. Zadanie domowe: zrób zdjęcie miejsca/tabliczki w Twojej okolicy, które kojarzy ci się z wolontariatem. Ma być to miejsce, w którym widzisz szansę na rozwój wolontariatu (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Film

Wykład

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub

reklamowy

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Przed-VI.4.10 : dziecko potrafi wyjaśnić, czym jest wolontariat

Przed-VI.4.11 : dziecko potrafi wskazać korzyści z wolontariatu dla społeczeństwa oraz dla pojedynczej osoby (wolontariusza)

Lista załączników:

Tekst o wolonatriacie wersja edytowalna.docx

Tekst o wolonatriacie.pdf

35 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ROBIMY AKCJĘ CHARYTATYWNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na zaplanowaniu akcji charytatywnej, którą klasa zorganizuje i włączy w nią społeczność szkolną. Stanowi praktyczne dopełnienie lekcji poprzednich. Zadanie realizowane na dwóch kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie umiejętności organizacji;
- doskonalenie umiejętności koordynacji działań;
- doskonalenie umiejętności planowania;
- wzbudzanie empatii;
- dostrzeganie konieczności pomocy innym.

Przebieg:

1. N. powraca do tematu wolontariatu, akcji charytatywnych. Zwraca szczególną uwagę na

tematy poruszane na poprzednich lekcjach - prawa zwierząt. Proponuje uczniom i uczennicom organizację akcji wspierającej jakieś schronisko lub inną instytucję zajmującą się bezdomnymi zwierzętami (5 minut);

2. Burza mózgów – jakie działania należy podjąć, by akcja się udała? Wnioski zapisujemy na tablicy w formie mapy myśli. Dzieci mogą np. zorganizować pieczenie ciast (w domach) i sprzedaż na dużej przerwie w szkole; rozdawać naklejki tym, którzy dokarmią jedno bezdomne zwierzę i sfotografują to (potem można stworzyć wystawę takich zdjęć w szkole); zorganizować aukcję; zorganizować zbiórkę np. puszek, starych koców, misek dla schroniska, zorganizować sprzedaż różnych (niepotrzebnych sprzedajacemu, a potrzebnych kupującemu) przedmiotów – „pchli targ”. Uczniowie i uczennice wybierają (np. przez głosowanie) formę swojej akcji charytatywnej (10 minut);

3. Dzieci planują działania (możliwa praca w grupach) (45 minut):

a. Reklama – plakaty, szkolna strona internetowa, ulotki, reklama w gazetce szkolnej;

b. Zaangażowanie dyrekcji szkoły i innych nauczycieli – ogłoszenia o organizacji przedsięwzięcia w innych klasach, może specjalna nagroda dyrektora szkoły (np. książka);

c. Działania właściwe, np. kto piecze ciasto, kto zbiera koce itd.;

Uczniowie i uczennice powinni podzielić się rolami. Każdy będzie robił to, w czym czuje się najlepiej. Lekcja poświęcona jest planowaniu, a więc większość zadań dzieci będą wykonywać w ramach pracy domowej. Cenne będzie tu zaangażowanie rodziców/opiekunów;

4. Prezentacja prac grupowych - tworzenie "banku" pomysłów. Spisanie pomysłów na tablicy (20 minut);

5. Na koniec N. mówi o innych, znanych akcjach (np. zbieranie nakrętek, Góra grosza itd.), organizacjach, które zajmują się działalnością charytatywną (fundacje). N. porusza tu problemy związane z chorobami, biedą ludzi i zwierząt (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Burza mózgów
Projekt (badawczy)
Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu
Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała
Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie
Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej
Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy
Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat
Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić
Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja
Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama
Przed-VI.4.10 : dziecko potrafi wyjaśnić, czym jest wolontariat
Przed-VI.4.11 : dziecko potrafi wskazać korzyści z wolontariatu dla społeczeństwa oraz dla pojedynczej osoby (wolontariusza)
Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne
Przed-VI.5.8 : dziecko potrafi wskazać swoje mocne i słabe strony
Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



36 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ROBIMY AKCJĘ CHARYTATYWNĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na zaplanowaniu akcji charytatywnej, którą klasa zorganizuje i włączy w nią społeczność szkolną. Stanowi praktyczne dopełnienie lekcji poprzednich. Zadanie realizowane na dwóch kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie umiejętności organizacji;
- doskonalenie umiejętności koordynacji działań;
- doskonalenie umiejętności planowania;
- wzbudzanie empatii;
- dostrzeganie konieczności pomocy innym.

Przebieg:

1. N. powraca do tematu wolontariatu, akcji charytatywnych. Zwraca szczególną uwagę na

tematy poruszane na poprzednich lekcjach - prawa zwierząt. Proponuje uczniom i uczennicom organizację akcji wspierającej jakieś schronisko lub inną instytucję zajmującą się bezdomnymi zwierzętami (5 minut);

2. Burza mózgów – jakie działania należy podjąć, by akcja się udała? Wnioski zapisujemy na tablicy w formie mapy myśli. Dzieci mogą np. zorganizować pieczenie ciast (w domach) i sprzedaż na dużej przerwie w szkole; rozdawać naklejki tym, którzy dokarmią jedno bezdomne zwierzę i sfotografują to (potem można stworzyć wystawę takich zdjęć w szkole); zorganizować aukcję; zorganizować zbiórkę np. puszek, starych koców, misek dla schroniska, zorganizować sprzedaż różnych (niepotrzebnych sprzedajacemu, a potrzebnych kupującemu) przedmiotów – „pchli targ”. Uczniowie i uczennice wybierają (np. przez głosowanie) formę swojej akcji charytatywnej (10 minut);

3. Dzieci planują działania (możliwa praca w grupach) (45 minut):

a. Reklama – plakaty, szkolna strona internetowa, ulotki, reklama w gazetce szkolnej;

b. Zaangażowanie dyrekcji szkoły i innych nauczycieli – ogłoszenia o organizacji przedsięwzięcia w innych klasach, może specjalna nagroda dyrektora szkoły (np. książka);

c. Działania właściwe, np. kto piecze ciasto, kto zbiera koce itd.;

Uczniowie i uczennice powinni podzielić się rolami. Każdy będzie robił to, w czym czuje się najlepiej. Lekcja poświęcona jest planowaniu, a więc większość zadań dzieci będą wykonywać w ramach pracy domowej. Cenne będzie tu zaangażowanie rodziców/opiekunów;

4. Prezentacja prac grupowych - tworzenie "banku" pomysłów. Spisanie pomysłów na tablicy (20 minut);

5. Na koniec N. mówi o innych, znanych akcjach (np. zbieranie nakrętek, Góra grosza itd.), organizacjach, które zajmują się działalnością charytatywną (fundacje). N. porusza tu problemy związane z chorobami, biedą ludzi i zwierząt (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Burza mózgów
Projekt (badawczy)
Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach
W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu
Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała
Pol-IV-VI.38.9 : dziecko potrafi stworzyć ogłoszenie
Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej
Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy
Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat
Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić
Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja
Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama
Przed-VI.4.10 : dziecko potrafi wyjaśnić, czym jest wolontariat
Przed-VI.4.11 : dziecko potrafi wskazać korzyści z wolontariatu dla społeczeństwa oraz dla pojedynczej osoby (wolontariusza)
Przed-VI.5.1 : dziecko potrafi zorganizować wraz z rówieśnikami wydarzenie szkolne
Przed-VI.5.8 : dziecko potrafi wskazać swoje mocne i słabe strony
Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



37 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: AKT MOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z aktem mowy;
- kształcenie kultury języka;
- doskonalenie umiejętności pracy dramą;
- doskonalenie umiejętności argumentowania.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- N. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Psych-IV-VI.2.4 : dziecko wie, co to komunikacja niewerbalna i potrafi się nią posługiwać

Lista załączników:

Akt mowy.pdf

Akt mowy wersja edytowalna.docx

38 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TRUDNE BEZOKOLICZNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają sposób tworzenia trudnych bezokoliczników (zakończenia -ść i -źć).

Cele:

- utrwalenie informacji na temat osobowych i nieosobowych form czasownika;
- zapoznanie ze sposobem tworzenia bezokoliczników;
- kształtowanie umiejętności tworzenia bezokoliczników;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Trudne bezokoliczniki" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).

Przebieg:

1. N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "Trudne bezokoliczniki". N. czyta z niego pierwsze

- polecenie. Dzieci zaznaczają bezokoliczniki. Następnie n. pyta dzieci, czym są osobowe i bezosobowe formy czasownika. Dzieci przypominają sobie definicję obu zwrotów, podają przykłady tych form czasownika (10 minut);
2. N. analizuje fragment dotyczący pisowni trudnych bezokoliczników. Następnie dzieci wykonują ćwiczenia nr 2 i 3. N. sprawdza poprawność ich wykonania na forum klasy. Dzieci podają jakie czasowniki wymyśliły i jakie formy przyjmują ich bezokoliczniki (20 minut);
 3. Dzieci wykonują ćwiczenie nr 4. Po zakończeniu pracy n. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia (10 minut);
 4. N. lub wybrana osoba z klasy podsumowuje temat zajęć i przypomina zasady pisowni bezokoliczników o trudnych zakończeniach (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Lista załączników:

Trudne bezokoliczniki.pdf

Trudne bezokoliczniki wersja edytowalna.docx

39 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZASOWNIK - CZAS PRZESZŁY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci powtarzają wiadomości na temat czasownika, ćwiczą jego odmianę w czasie przeszłym.

Cele:

- utrwalenie wiadomości na temat czasownika;
- doskonalenie umiejętności odmieniania czasownika;
- doskonalenie umiejętności zabawy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "Czasowniki w czasie przeszłym" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);
- wydrukowane materiały z pliku "Czasowniki w czasie przeszłym - gra" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).

Przebieg:

1. N. zapisuje na środku tablicy dowolny czasownik (np. "moknąć"). Zadaniem dzieci jest znalezienie oraz zapisanie jak największej liczby czasowników w różnych osobach, czasach i rodzajach. N. zadaje dzieciom pytanie: Czy zapisywanie czasowników bywa trudne? Dzieci wypowiadają się na forum klasy (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy z pliku "Czasowniki w czasie przeszłym". N. analizuje wraz z klasą zasadę tworzenia czasowników zakończonych na -ać w czasie przeszłym. Zadaniem dzieci jest dokonanie odmiany podanych czasowników (ćwiczenie nr 1). N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (10 minut);
3. Następnie dzieci wykonują ćwiczenie nr 2, polegające na uzupełnieniu zdań czasownikami podanymi w nawiasach. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (5 minut);
4. N. dzieli dzieci na grupy 4-5-osobowe. Każdej osobie z grupy rozdaje karty z pliku "Czasowniki w czasie przeszłym - gra". Dzieci grają w grupach. N. w razie konieczności rozwiązuje problemy lub pomaga grupom (20 minut).

Zasady gry

Zasady gry oparte są na popularnej grze w państwa-miasta. Jedna osoba z grupy mówi w pamięci alfabet, pozostałe w dowolnym momencie mówią: stop! Następnie ta osoba wybiera jaki czasownik na daną literę będą odmieniać. Każda osoba z grupy uzupełnia planszę, odmieniając czasowniki w sposób przewidziany w każdej kolumnie.

Punktacja

Osoba, która poda na starcie czasownik zakończony na -ać, otrzymuje 1 punkt. Osoba, która pierwsza skończy odmieniać czasownik, uzyskuje 1 punkt. Następnie dzieci sprawdzają zapisane odmiany. Za każdy poprawnie odmieniony wyraz uzyskują 1 punkt (niepoprawnie - 0 punktów). Wygrywa osoba, która pod koniec rozgrywki zdobędzie najwięcej punktów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Łańcuch skojarzeń

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Lista załączników:

Czasowniki w czasie przeszłym gra.pdf

Czasowniki w czasie przeszłym.pdf

40 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISOWNIA "NIE" Z CZASOWNIKAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie zasady pisowni partykuły "nie" z czasownikami;
- zastosowanie poznanych wiadomości w praktyce;
- dbanie o poprawność ortograficzną pisanego tekstu własnego.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.4 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o zapisie „nie” z rzeczownikami, przymiotnikami i czasownikami,

Lista załączników:

Czasowniki pisownia.docx

41 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PODRÓŻOWAĆ JAK FOGG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice śledzą trasę przebytą przez F. Fogga.

Cele:

- poznanie trasy F. Fogga;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji w internecie;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla grup.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na osiem grup. Następnie ustala z dziećmi trasę, jaką pokonał Fogg (5 minut):
Z Londynu do Suezu przez Mont Cenis i Brindisi koleją i parostatkiem.
Z Suezu do Bombaju parostatkiem.
Z Bombaju do Kalkuty koleją.

Z Kalkuty do Hongkongu parostatkiem.
Z Hongkongu do Jokohamy parostatkiem.
Z Jokohamy do San Francisco parostatkiem.
Z San Francisco do Nowego Jorku koleją.
Z Nowego Jorku do Londynu parostatkiem i koleją.

2. Każda grupa zajmuje się inną częścią trasy (miastem). Uczniowie i uczennice mają za zadanie:

- a. Zaznaczyć na internetowej mapie świata fragment trasy Fogga.
- b. Sprawdzić, gdzie znajduje się miasto i do jakiego państwa należy.
- c. Znaleźć w internecie trzy wiadomości o mieście.
- d. Znaleźć w internecie dwie ciekawostki o mieście.
- e. Znaleźć w internecie dwa zdjęcia z miasta.

(20 minut);

3. Prezentacja pracy grupowej (20 minut).

Strony internetowe:

<http://www.voyage.pl/>

<http://www.malypodroznik.pl/>

<http://www.koniecswiata.net/co-warto-zobaczyc/>

<http://www.peron4.pl/>

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

42 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DOOKOŁA ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje przeprowadzane metodą moodboard - dzieci szukają informacji na temat wylosowanych krajów i opowiadają o nich. Zadanie realizowane na trzech kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności swobodnej wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności poprawnej wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności szukania niezbędnych informacji.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- drukarka;
- atlasy geograficzne, mapy, encyklopedie, słowniki itp;

- arkusze papieru A3.

Przebieg:

1. Każde dziecko losuje kartkę z nazwą państwa:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Pa%C5%84stwa_%C5%9Bwiata (10 minut);

2. Dzieci pracują samodzielnie metodą moodboard – zbierają informacje na temat wylosowanego państwa (internet, atlasy, encyklopedie, słowniki itd) i wykonują kolaż, pracę plastyczną na kartach A3. Muszą zawrzeć:

- a. informację, na którym kontynencie znajduje się państwo;
- b. informację, jakie miasto jest stolicą państwa;
- c. informację na temat koloru skóry i religii mieszkańców;
- d. jeden fakt historyczny (np. upadek stolicy, wojna itd.);
- e. trzy informacje dla turystów (np.: język urzędowy, waluta, co warto zobaczyć);
- f. trzy ciekawostki;
- g. zdjęcia, fragment mapy.

N. pełni rolę doradczą, podpowiada, koryguje błędy (60 minut);

4. Prezentacja prac. Dzieci omawiają swoje kraje. N. zwraca szczególną uwagę na poprawność językową i wzbogacenie zasobu leksykalnego (50 minut);

5. Organizacja wystawy (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

43 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DOKOŁA ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje przeprowadzane metodą moodboard - dzieci szukają informacji na temat wylosowanych krajów i opowiadają o nich. Zadanie realizowane na trzech kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności swobodnej wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności poprawnej wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności szukania niezbędnych informacji.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- drukarka;
- atlasy geograficzne, mapy, encyklopedie, słowniki itp;

- arkusze papieru A3.

Przebieg:

1. Każde dziecko losuje kartkę z nazwą państwa:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Pa%C5%84stwa_%C5%9Bwiata (10 minut);

2. Dzieci pracują samodzielnie metodą moodboard – zbierają informacje na temat wylosowanego państwa (internet, atlasy, encyklopedie, słowniki itd) i wykonują kolaż, pracę plastyczną na kartach A3. Muszą zawrzeć:

- a. informację, na którym kontynencie znajduje się państwo;
- b. informację, jakie miasto jest stolicą państwa;
- c. informację na temat koloru skóry i religii mieszkańców;
- d. jeden fakt historyczny (np. upadek stolicy, wojna itd.);
- e. trzy informacje dla turystów (np.: język urzędowy, waluta, co warto zobaczyć);
- f. trzy ciekawostki;
- g. zdjęcia, fragment mapy.

N. pełni rolę doradczą, podpowiada, koryguje błędy (60 minut);

4. Prezentacja prac. Dzieci omawiają swoje kraje. N. zwraca szczególną uwagę na poprawność językową i wzbogacenie zasobu leksykalnego (50 minut);

5. Organizacja wystawy (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

44 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DOKOŁA ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje przeprowadzane metodą moodboard - dzieci szukają informacji na temat wylosowanych krajów i opowiadają o nich. Zadanie realizowane na trzech kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności swobodnej wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności poprawnej wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności szukania niezbędnych informacji.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- drukarka;
- atlasy geograficzne, mapy, encyklopedie, słowniki itp;

- arkusze papieru A3.

Przebieg:

1. Każde dziecko losuje kartkę z nazwą państwa:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Pa%C5%84stwa_%C5%9Bwiata (10 minut);

2. Dzieci pracują samodzielnie metodą moodboard – zbierają informacje na temat wylosowanego państwa (internet, atlasy, encyklopedie, słowniki itd) i wykonują kolaż, pracę plastyczną na kartach A3. Muszą zawrzeć:

- a. informację, na którym kontynencie znajduje się państwo;
- b. informację, jakie miasto jest stolicą państwa;
- c. informację na temat koloru skóry i religii mieszkańców;
- d. jeden fakt historyczny (np. upadek stolicy, wojna itd.);
- e. trzy informacje dla turystów (np.: język urzędowy, waluta, co warto zobaczyć);
- f. trzy ciekawostki;
- g. zdjęcia, fragment mapy.

N. pełni rolę doradczą, podpowiada, koryguje błędy (60 minut);

4. Prezentacja prac. Dzieci omawiają swoje kraje. N. zwraca szczególną uwagę na poprawność językową i wzbogacenie zasobu leksykalnego (50 minut);

5. Organizacja wystawy (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

45 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY ZAPROSZENIA, ŻYCZENIA I GRATULACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi wprowadzenie do lektury Alicja w Krainie Czarów i jednocześnie uczy tworzenia tekstów użytkowych.

Cele:

- poznanie form zaproszeń, życzeń i gratulacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu dla par.

Przebieg:

1. N. omawia sytuacje, w których piszemy zaproszenia, życzenia i gratulacje. dzieci wymieniają sytuacje, kiedy oto spotkały się z takimi formami wypowiedzi (10 minut).
2. N. dzieli klasę na pary. Każda para korzysta z linków do stron internetowych, które odnoszą się do zasad tworzenia tekstów. Dzieci czytają wskazówki, a następnie każda para tworzy po jednej z form - zaproszenie, życzenia, gratulacje. Treści muszą odnosić się do lektury, a więc np: dzieci gratulują Alicji przyjęcia u królowej, życzą jej wszystkiego

najlepszego z okazji urodzin, zapraszają na własne urodziny, itd. Wybór tematów należy do N. (25 minut)

3. Dzieci czytają swoje teksty (10 minut)

Linki do stron internetowych:

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=72

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=170:zaproszenie-jak-poprawnie-napisac&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

<http://jaknapisac.net/gratulacje.html>

http://www.przemowienia.pl/poradnik/darmowy_kurs_dla_ciebie/skladanie_gratulacji.html

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=171:zyczenia-jak-napisac-to-co-mamy-na-mysli&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=85

Warianty:

- bardziej efektywna może okazać się praca w grupach. W takim przypadku N. powinien jednak krążyć po sali i zlecać grupom dodatkowe zadania do wykonania, a potem sprawdzać poprawność ich realizacji;
- w ramach dyskusji dydaktycznej (na drugiej lekcji), N. może poruszyć tematy związane z odczuciami czytelniczymi: czym się różni gra paragrafowa od zwykłej książki? Co jest ciekawsze? Jakie są plusy książki? Jakie są plusy gry paragrafowej? Czy taka książka nam się podoba?

Potencjalne problemy:

- **UWAGA:** dzieci nie powinny naginać zasad i czytać rozdziałów, które nie zostały wybrane lub też wracać do poprzednich rozdziałów, jeśli zdarzyło im się wpaść w tarapaty. Wybór należy jednak do N. i może on podjąć inną decyzję, jeżeli uzna, że warto zapoznać dzieci z rozdziałem, którego nie wybrały.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Instruktaż

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.42.3 : dziecko potrafi wprowadzać pauzę podczas czytania

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

46 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY ZAPROSZENIA, ŻYCZENIA I GRATULACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi wprowadzenie do lektury Alicja w Krainie Czarów i jednocześnie uczy tworzenia tekstów użytkowych.

Cele:

- poznanie form zaproszeń, życzeń i gratulacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu dla par.

Przebieg:

1. N. omawia sytuacje, w których piszemy zaproszenia, życzenia i gratulacje. dzieci wymieniają sytuacje, kiedy oto spotkały się z takimi formami wypowiedzi (10 minut).
2. N. dzieli klasę na pary. Każda para korzysta z linków do stron internetowych, które odnoszą się do zasad tworzenia tekstów. Dzieci czytają wskazówki, a następnie każda para tworzy po jednej z form - zaproszenie, życzenia, gratulacje. Treści muszą odnosić się do lektury, a więc np: dzieci gratulują Alicji przyjęcia u królowej, życzą jej wszystkiego

najlepszego z okazji urodzin, zapraszają na własne urodziny, itd. Wybór tematów należy do N. (25 minut)

3. Dzieci czytają swoje teksty (10 minut)

Linki do stron internetowych:

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=72

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=170:zaproszenie-jak-poprawnie-napisac&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

<http://jaknapisac.net/gratulacje.html>

http://www.przemowienia.pl/poradnik/darmowy_kurs_dla_ciebie/skladanie_gratulacji.html

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=171:zyczenia-jak-napisac-to-co-mamy-na-mysli&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=85

Warianty:

- bardziej efektywna może okazać się praca w grupach. W takim przypadku N. powinien jednak krążyć po sali i zlecać grupom dodatkowe zadania do wykonania, a potem sprawdzać poprawność ich realizacji;
- w ramach dyskusji dydaktycznej (na drugiej lekcji), N. może poruszyć tematy związane z odczuciami czytelniczymi: czym się różni gra paragrafowa od zwykłej książki? Co jest ciekawsze? Jakie są plusy książki? Jakie są plusy gry paragrafowej? Czy taka książka nam się podoba?

Potencjalne problemy:

- **UWAGA:** dzieci nie powinny naginać zasad i czytać rozdziałów, które nie zostały wybrane lub też wracać do poprzednich rozdziałów, jeśli zdarzyło im się wpaść w tarapaty. Wybór należy jednak do N. i może on podjąć inną decyzję, jeżeli uzna, że warto zapoznać dzieci z rozdziałem, którego nie wybrały.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Instruktaż

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.42.3 : dziecko potrafi wprowadzać pauzę podczas czytania

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

47 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIENNIK PODRÓŻNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci, pracując w grupach, tworzą projekt: dziennik podróżnika.

Cele:

- lepsze poznanie tekstu lektury;
- ćwiczenie pracy zespołowej;
- poznanie cech dziennika;
- doskonalenie umiejętności pisania tekstów;
- doskonalenie umiejętności prezentacyjnych.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny w domu przeczytać książkę D. Defoe "Przypadki Robinsona Crusoe";
- dzieci mogą także przeczytać wybrane przez N. fragmenty;
- kilka egzemplarzy lektury.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci, pracując metodą burzy mózgów w grupach 4-5-osobowych, starają się przypomnieć sobie jak najwięcej przygód Robinsona Crusoe. Zapisują wszystko na dużych arkuszach papieru (15 minut);
2. Każda grupa wybiera 12 kluczowych wydarzeń (5 minut);
3. Grupy prezentują listę wybranych wydarzeń przed klasą (10 minut);
4. Omówienie tekstu lektury (15 minut).

LEKCJA 2

1. N. wprowadza cechy charakterystyczne dziennika. Zwraca uwagę na różnice i podobieństwa między dziennikiem i pamiętnikiem (10 minut);
2. N. prosi dzieci, aby zwróciły szczególną uwagę na emocje Robinsona - co czuje człowiek, kiedy jest sam. Czy tęskni? Czego może mu brakować? Czy łatwo jest żyć bez innych ludzi? W jakich sytuacjach jest to trudne? (5 minut);
3. Dzieci, pracując w tych samych grupach co na poprzedniej lekcji, starają się opisać wybrane przez siebie wydarzenia w formie dziennika. Pracując nad dziennikiem mogą korzystać z tekstu powieści (30 minut).

LEKCJA 3

1. Dzieci, w tych samych grupach, kontynuują pracę nad tekstem dziennika (20 minut);
2. Grupy prezentują dzienniki. Czytają wybrane wpisy (15 minut);
3. Cała klasa omawia wspólnie ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z
poznanyimi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.2 : dziecko potrafi stworzyć pamiętnik

Pol-IV-VI.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z
wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

48 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIENNIK PODRÓŻNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci, pracując w grupach, tworzą projekt: dziennik podróżnika.

Cele:

- lepsze poznanie tekstu lektury;
- ćwiczenie pracy zespołowej;
- poznanie cech dziennika;
- doskonalenie umiejętności pisania tekstów;
- doskonalenie umiejętności prezentacyjnych.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny w domu przeczytać książkę D. Defoe "Przypadki Robinsona Crusoe";
- dzieci mogą także przeczytać wybrane przez N. fragmenty;
- kilka egzemplarzy lektury.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci, pracując metodą burzy mózgów w grupach 4-5-osobowych, starają się przypomnieć sobie jak najwięcej przygód Robinsona Crusoe. Zapisują wszystko na dużych arkuszach papieru (15 minut);
2. Każda grupa wybiera 12 kluczowych wydarzeń (5 minut);
3. Grupy prezentują listę wybranych wydarzeń przed klasą (10 minut);
4. Omówienie tekstu lektury (15 minut).

LEKCJA 2

1. N. wprowadza cechy charakterystyczne dziennika. Zwraca uwagę na różnice i podobieństwa między dziennikiem i pamiętnikiem (10 minut);
2. N. prosi dzieci, aby zwróciły szczególną uwagę na emocje Robinsona - co czuje człowiek, kiedy jest sam. Czy tęskni? Czego może mu brakować? Czy łatwo jest żyć bez innych ludzi? W jakich sytuacjach jest to trudne? (5 minut);
3. Dzieci, pracując w tych samych grupach co na poprzedniej lekcji, starają się opisać wybrane przez siebie wydarzenia w formie dziennika. Pracując nad dziennikiem mogą korzystać z tekstu powieści (30 minut).

LEKCJA 3

1. Dzieci, w tych samych grupach, kontynuują pracę nad tekstem dziennika (20 minut);
2. Grupy prezentują dzienniki. Czytają wybrane wpisy (15 minut);
3. Cała klasa omawia wspólnie ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z
poznanyimi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.2 : dziecko potrafi stworzyć pamiętnik

Pol-IV-VI.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z
wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

49 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DZIENNIK PODRÓŻNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci, pracując w grupach, tworzą projekt: dziennik podróżnika.

Cele:

- lepsze poznanie tekstu lektury;
- ćwiczenie pracy zespołowej;
- poznanie cech dziennika;
- doskonalenie umiejętności pisania tekstów;
- doskonalenie umiejętności prezentacyjnych.

Potrzebne materiały:

- dzieci powinny w domu przeczytać książkę D. Defoe "Przypadki Robinsona Crusoe";
- dzieci mogą także przeczytać wybrane przez N. fragmenty;
- kilka egzemplarzy lektury.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci, pracując metodą burzy mózgów w grupach 4-5-osobowych, starają się przypomnieć sobie jak najwięcej przygód Robinsona Crusoe. Zapisują wszystko na dużych arkuszach papieru (15 minut);
2. Każda grupa wybiera 12 kluczowych wydarzeń (5 minut);
3. Grupy prezentują listę wybranych wydarzeń przed klasą (10 minut);
4. Omówienie tekstu lektury (15 minut).

LEKCJA 2

1. N. wprowadza cechy charakterystyczne dziennika. Zwraca uwagę na różnice i podobieństwa między dziennikiem i pamiętnikiem (10 minut);
2. N. prosi dzieci, aby zwróciły szczególną uwagę na emocje Robinsona - co czuje człowiek, kiedy jest sam. Czy tęskni? Czego może mu brakować? Czy łatwo jest żyć bez innych ludzi? W jakich sytuacjach jest to trudne? (5 minut);
3. Dzieci, pracując w tych samych grupach co na poprzedniej lekcji, starają się opisać wybrane przez siebie wydarzenia w formie dziennika. Pracując nad dziennikiem mogą korzystać z tekstu powieści (30 minut).

LEKCJA 3

1. Dzieci, w tych samych grupach, kontynuują pracę nad tekstem dziennika (20 minut);
2. Grupy prezentują dzienniki. Czytają wybrane wpisy (15 minut);
3. Cała klasa omawia wspólnie ćwiczenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z
poznanyimi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.2 : dziecko potrafi stworzyć pamiętnik

Pol-IV-VI.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z
wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

50 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LITERY, GŁOSKI, SAMOGŁOSKI, SPÓŁGŁOSKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci powtarzają informacje związane z literami, głoskami i sylabami podczas ćwiczeń i zabaw.

Cele:

- utrwalenie wiadomości związanych z literami i głoskami;
- rozwijanie umiejętności dokonywania podziału na sylaby;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania samogłosek i spółgłosek;
- rozwijanie zdolności tworzenia dla siebie nawzajem materiałów do nauki.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane dla każdego ucznia karty z pliku "Litery, głoski, samogłoski, spółgłoski".

Przebieg:

1. N. przekazuje klasie temat lekcji: powtórzenie wiadomości związanych z literami,

- głoskami, samogłoskami, spółgłoskami i sylabami (fonetyka). N. rozdaje dzieciom karty pracy (5 minut);
2. Każda osoba wykonuje pierwsze zadanie z karty. N. sprawdza poprawność wykonania zadania na forum klasy, wyjaśnia i doprecyzowuje pojęcia. Podaje dzieciom przykłady (10 minut);
 3. Dzieci wykonują ćwiczenie nr 2. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (5 minut);
 4. N. przekazuje dzieciom podstawowe informacje związane z dzieleniem wyrazów na sylaby (podział na tyle sylab, ile samogłosek, oddzielanie podwójnych głosek, dyfton itp.) (5 minut);
 5. Klasa wykonuje ćwiczenie nr 3. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (5 minut);
 6. N. dzieli dzieci na pary. Każda osoba z pary wykonuje ćwiczenie nr 4. Dzieci wymieniają się kartami pracy i dzielą wyrazy na sylaby. Następnie zadaniem każdej pary jest przygotowanie ruchowego przedstawienia 3 wyrazów. Każdej sylabie w wyrazie powinien odpowiadać inny ruch ciała, wybrany przez dzieci. N. sprawdza poprawność wykonania zadania, pary prezentują przedstawienie na forum klasy (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Pogadanka

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.48.3 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o różnicach w wymowie i pisowni samogłosek ustnych i nosowych, spółgłosek twardych i miękkich, dźwięcznych i bezdźwięcznych

Lista załączników:

Litery, głoski wersja edytowalna.docx

Litery, głoski.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



51 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POPRAWNIE DZIELIMY I PRZENOSIMY WYRAZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci uczą się zasad poprawnego dzielenia wyrazów na sylaby i przenoszenia ich do następnych linijek.

Cele:

- przypomnienie wiadomości o samogłosce i jej funkcji w wyrazie;
- doskonalenie umiejętności dzielenia wyrazów na sylaby;
- doskonalenie umiejętności przenoszenia wyrazów do następnych linijek.

Potrzebne materiały:

- zasady dzielenia i karty pracy w załącznikach.

Przebieg:

1. N. czyta zasady dzielenia i przenoszenia wyrazów. Analizuje wraz z dziećmi przykłady (załącznik nr 1) (10 minut);
2. N. wykonuje wraz z dziećmi ćwiczenia (załącznik nr 2) (10 minut);
3. Uczniowie i uczennice dzielą się na grupy – w zależności od tego, ile sylab ma ich imię. Każde

- dziecko musi podzielić swoje imię na sylaby i odnaleźć osoby należące do jego grupy (5 minut);
4. Każda grupa znajduje pięć, sześć wyrazów, które mają o jedną sylabę mniej/ więcej niż liczba sylab w ich imionach. Dzieci zapisują wyrazy, dzielą na sylaby i pokazują sposoby przenoszenia tych wyrazów (10 minut);
 5. N. wypisuje na tablicy sylaby (dowolne, w dowolnej kolejności). Zadanie dla grup polega na ułożeniu z sylab jak największej liczby wyrazów i zapisanie ich (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Lista załączników:

ćwiczenia.docx

Dzielenie i przenoszenie - zasady.docx

52 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia interaktywne.

Cele:

- poznanie zasad ortograficznych;
- ćwiczenie ortografii w praktyce;
- zwiększenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- dzieci powinny mieć konta w serwisie Quizlet;
- linki do testów w serwisie Quizlet;

Pisownia: ó i u

<http://quizlet.com/41262157/pisownia-o-i-u-flash-cards/>

Pisownia: ch, h

<http://quizlet.com/41263748/pisownia-h-i-ch-flash-cards/>

Pisownia: ż i rz

<http://quizlet.com/41264666/pisownia-z-i-rz-flash-cards/>

Pisownia: ą, ę, en, em, on, om

<http://quizlet.com/41265521/pisownia-a-e-en-em-on-om-flash-cards/>

Przebieg:

1. Wprowadzenie przez N. zasad ortograficznych; odmiana, wyjątki (15 minut);
2. Ćwiczenie w serwisie Quizlet. Dzieci logują się do serwisu Quizlet. Następnie starają się poprawnie zapisać słowa, które wyświetlają się na ekranie komputera. Zadanie wstępnie można wykonać w parach (25 minut);
3. Podsumowanie. N. pyta dzieci, jakie słowa sprawiły im trudności. Wyjaśnia ponownie związane z nimi zasady ortograficzne (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

N. może skorzystać z załączników do zadania: dyktanda u, ó, ż, rz, ch, h.

Warianty:

1. Dzieci rozwiązują ćwiczenia w systemie Quizlet. (10 minut)
2. Dzieci wybierają 15 słów spośród tych, które zostały wprowadzone na zajęciach lub wyszukują inne trudne słowa w słownikach. Następnie tworzą opowiadanie z dialogiem, ale nie dłuższe niż pół strony, w którym znajdują się wybrane słowa (10-15 minut);
3. Dzieci w parach robią sobie nawzajem dyktanda; jeżeli dziecko wybrało jakieś słowo ze słownika przed dyktandem, mówi to słowo i pozwala drugiej osobie zapoznać się z pisownią, którą należy dokładnie zapamiętać. W czasie dyktanda nie można będzie już sprawdzić, jak się pisze dane słowo. Dzieci sprawdzają nawzajem swoje prace (10-15 minut).

Dyktando należy powtórzyć dwa lub trzy razy. Dzieci powinny dobrać się w inne pary.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

dyktanda ó u ż rz ch h + ge, gie.docx

53 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia interaktywne.

Cele:

- poznanie zasad ortograficznych;
- ćwiczenie ortografii w praktyce;
- zwiększenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- dzieci powinny mieć konta w serwisie Quizlet;
- linki do testów w serwisie Quizlet;

Pisownia: ó i u

<http://quizlet.com/41262157/pisownia-o-i-u-flash-cards/>

Pisownia: ch, h

<http://quizlet.com/41263748/pisownia-h-i-ch-flash-cards/>

Pisownia: ż i rz

<http://quizlet.com/41264666/pisownia-z-i-rz-flash-cards/>

Pisownia: a, e, en, em, on, om

<http://quizlet.com/41265521/pisownia-a-e-en-em-on-om-flash-cards/>

Przebieg:

1. Wprowadzenie przez N. zasad ortograficznych; odmiana, wyjątki (15 minut);
2. Ćwiczenie w serwisie Quizlet. Dzieci logują się do serwisu Quizlet. Następnie starają się poprawnie zapisać słowa, które wyświetlają się na ekranie komputera. Zadanie wstępnie można wykonać w parach (25 minut);
3. Podsumowanie. N. pyta dzieci, jakie słowa sprawiły im trudności. Wyjaśnia ponownie związane z nimi zasady ortograficzne (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

N. może skorzystać z załączników do zadania: dyktanda u, ó, ż, rz, ch, h.

Warianty:

1. Dzieci rozwiązują ćwiczenia w systemie Quizlet. (10 minut)
2. Dzieci wybierają 15 słów spośród tych, które zostały wprowadzone na zajęciach lub wyszukują inne trudne słowa w słownikach. Następnie tworzą opowiadanie z dialogiem, ale nie dłuższe niż pół strony, w którym znajdują się wybrane słowa (10-15 minut);
3. Dzieci w parach robią sobie nawzajem dyktanda; jeżeli dziecko wybrało jakieś słowo ze słownika przed dyktandem, mówi to słowo i pozwala drugiej osobie zapoznać się z pisownią, którą należy dokładnie zapamiętać. W czasie dyktanda nie można będzie już sprawdzić, jak się pisze dane słowo. Dzieci sprawdzają nawzajem swoje prace (10-15 minut).

Dyktando należy powtórzyć dwa lub trzy razy. Dzieci powinny dobrać się w inne pary.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

dyktanda ó u ż rz ch h + ge, gie.docx

54 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DO CZEGO JEST NAM POTRZEBNY RZECZOWNIK?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- przypomnienie wiadomości na temat rzeczownika;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania rzeczowników w tekście;
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- N. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Lista załączników:

Rzeczownik - karta pracy.docx

55 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia interaktywne.

Cele:

- poznanie zasad ortograficznych;
- ćwiczenie ortografii w praktyce;
- zwiększenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- dzieci powinny mieć konta w serwisie Quizlet;
- linki do testów w serwisie Quizlet;

Pisownia: ó i u

<http://quizlet.com/41262157/pisownia-o-i-u-flash-cards/>

Pisownia: ch, h

<http://quizlet.com/41263748/pisownia-h-i-ch-flash-cards/>

Pisownia: ż i rz

<http://quizlet.com/41264666/pisownia-z-i-rz-flash-cards/>

Pisownia: a, e, en, em, on, om

<http://quizlet.com/41265521/pisownia-a-e-en-em-on-om-flash-cards/>

Przebieg:

1. Wprowadzenie przez N. zasad ortograficznych; odmiana, wyjątki (15 minut);
2. Ćwiczenie w serwisie Quizlet. Dzieci logują się do serwisu Quizlet. Następnie starają się poprawnie zapisać słowa, które wyświetlają się na ekranie komputera. Zadanie wstępnie można wykonać w parach (25 minut);
3. Podsumowanie. N. pyta dzieci, jakie słowa sprawiły im trudności. Wyjaśnia ponownie związane z nimi zasady ortograficzne (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

N. może skorzystać z załączników do zadania: dyktanda u, ó, ż, rz, ch, h.

Warianty:

1. Dzieci rozwiązują ćwiczenia w systemie Quizlet. (10 minut)
2. Dzieci wybierają 15 słów spośród tych, które zostały wprowadzone na zajęciach lub wyszukują inne trudne słowa w słownikach. Następnie tworzą opowiadanie z dialogiem, ale nie dłuższe niż pół strony, w którym znajdują się wybrane słowa (10-15 minut);
3. Dzieci w parach robią sobie nawzajem dyktanda; jeżeli dziecko wybrało jakieś słowo ze słownika przed dyktandem, mówi to słowo i pozwala drugiej osobie zapoznać się z pisownią, którą należy dokładnie zapamiętać. W czasie dyktanda nie można będzie już sprawdzić, jak się pisze dane słowo. Dzieci sprawdzają nawzajem swoje prace (10-15 minut).

Dyktando należy powtórzyć dwa lub trzy razy. Dzieci powinny dobrać się w inne pary.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

dyktanda ó u ż rz ch h + ge, gie.docx

56 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MIT O POWSTANIU ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają mit o powstaniu świata (wg Parandowskiego). Zadanie realizowane na dwóch kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia planu wydarzeń;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności przekładu intersemiotycznego.

Potrzebne materiały:

- materiały do tworzenia kolaży: gazety, kolorowy papier, nożyczki, kleje itp;
- "Mitologia" Parandowskiego - w załączniku.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, czym jest mit. Dyktuje definicję do zeszytów (5 minut);
2. Cała klasa słucha, a n. czyta mit o powstaniu świata ("Mitologia" Parandowskiego w załączniku) (20 minut)
3. Następnie n. dzieli klasę na grupy. Grupy mają za zadanie:
 - Stworzyć plan wydarzeń;
 - Ułożyć krzyżówkę z hasłem: mitologia (pytania do krzyżówki opierają się o treść mitu);
 - Stworzyć kolaż (z gazet, kolorowego papieru, który oddawałby treść mitu) lub przygotować pantomimę, która odda sens mitu.
Praca grupowa trwa 45 minut.
4. Prezentacja pracy grupowej (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda wizualizacji

Techniki:

Pantomima

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Lista załączników:

Mitologia Parandowskiego.pdf

57 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MIT O POWSTANIU ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają mit o powstaniu świata (wg Parandowskiego). Zadanie realizowane na dwóch kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia planu wydarzeń;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności przekładu intersemiotycznego.

Potrzebne materiały:

- materiały do tworzenia kolaży: gazety, kolorowy papier, nożyczki, kleje itp;
- "Mitologia" Parandowskiego - w załączniku.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, czym jest mit. Dyktuje definicję do zeszytów (5 minut);
2. Cała klasa słucha, a n. czyta mit o powstaniu świata ("Mitologia" Parandowskiego w załączniku) (20 minut)
3. Następnie n. dzieli klasę na grupy. Grupy mają za zadanie:
 - Stworzyć plan wydarzeń;
 - Ułożyć krzyżówkę z hasłem: mitologia (pytania do krzyżówki opierają się o treść mitu);
 - Stworzyć kolaż (z gazet, kolorowego papieru, który oddawałby treść mitu) lub przygotować pantomimę, która odda sens mitu.
Praca grupowa trwa 45 minut.
4. Prezentacja pracy grupowej (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda wizualizacji

Techniki:

Pantomima

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące
- Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost
- Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Lista załączników:

Mitologia Parandowskiego.pdf

58 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK ŻYLI BOGOWIE?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci kształcą umiejętność poprawnego wysławiania się, przełamują strach przed publicznymi wystąpieniami.

Cele:

- doskonalenie kompetencji językowych;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności opowiadania przeczytanego tekstu;
- eliminacja tremy wynikającej z publicznych wystąpień.

Potrzebne materiały:

- Dzieci czytają przed lekcją wybrane mity Jana Parandowskiego lub Wandy Markowskiej

Przebieg:

1. Przed lekcją uczniowie i uczennice losowali mity – każdy/każda przeczytał/przeczytała jeden z nich. Proponowane mity: O powstaniu świata, o Prometeuszu, o Syzyfie, o

- Narcyzie, o Dedalu i Ikarze, o 12 pracach Heraklesa (w miarę możliwości należy wybrać tyle mitów, by stworzyć grupy o tej samej liczbie członków).
2. Lekcja opiera się na opowiadaniu. N. dzieli klasę na grupy tak, aby w każdej z nich znalazło się sześcioro dzieci, każde z nich przeczytało inny mit. Dzieci w grupach opowiadają sobie treść mitów. Głównym celem zajęć jest budowanie zasobu leksykalnego i kształcenie poprawności językowej. (40 minut)
 3. Zadanie domowe: Narysuj treść wybranego mitu. W kilku zdaniach uzasadnij, dlaczego wybrałeś/wybrałaś właśnie ten mit (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.42.2 : dziecko potrafi właściwie akcentować wyrazy

Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

59 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PARADA GRECKICH BOGÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Projekt opiera się na prezentacji mody starożytnej i stworzeniu własnego pokazu mody. Zadanie realizowane przez 4 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania charakterystyki;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie metodą projektu;
- pobudzenie wyobraźni, rozwój kreatywności.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia strojów (tkaniny, gazety, ścinki itd.);
- arkusze szarego papieru A3 do stworzenia projektów;
- muzyka (dla DJ-ów);

- kartki do zaproszeń;
- komputery;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną – stroje starożytnej Grecji i Rzymu. Omawia sposób ubioru, modę. Uczniowie i uczennice komentują to, co widzą, zadają pytania (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice piszą charakterystykę zewnętrzną kobiety/mężczyzny z czasów starożytnych. Używają słów zawartych w prezentacji (25 minut);
3. N. tłumaczy, na czym będzie polegał projekt – zorganizowanie pokazu mody (10 minut);
N. dzieli klasę na grupy:
 - a. Projektanci/projektantki – wymyślają kroje i fasony strojów męskich i żeńskich;
 - b. Krawcy i krawczynie – wykonują ubiory zgodnie z projektem. Stroje mogą być „uszyte” z materiałów, kolorowych lub czarno-białych gazet; można dołączać rekwizyty;
 - c. Ekipa choreografów – we współpracy z grupą DJ-ów wymyśla elementy ruchu scenicznego; można wymyślić krótki układ taneczny;
 - d. DJ-e – dobierają muzykę, współpracują z choreografami;
 - e. Ekipa techniczna – przygotowuje scenę, widownię, dba o dostarczenie potrzebnych materiałów i rekwizytów;
 - f. Konferansjerzy, grupa dziennikarska, fotografowie, piszący zaproszenia – przygotowanie tekstu konferansjerki, udokumentowanie projektu (wywiad z projektantem?), fotografowanie przygotowań i samego pokazu, przygotowanie zaproszeń (na komputerach);
4. Uczniowie i uczennice pracują nad projektem przez 90 minut. N. pełni rolę doradczą;
5. Próba generalna – 20 minut;
6. Pokaz mody – 25 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Wych-VI.11.1 : dziecko potrafi zorganizować aktywność ruchową (zabawę, grę) w gronie rówieśników

Wych-VI.23.1 : dziecko potrafi wykonać improwizację ruchową do wybranej muzyki

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi projektować ubiory;
- dziecko potrafi zrobić zdjęcia;
- dziecko potrafi dobrać muzykę do pokazu;
- dziecko potrafi stworzyć krótki układ choreograficzny.

Lista załączników:

Moda starożytna.pdf

Moda starożytna wersja edytowalna.pptx

60 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PARADA GRECKICH BOGÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Projekt opiera się na prezentacji mody starożytnej i stworzeniu własnego pokazu mody. Zadanie realizowane przez 4 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania charakterystyki;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie metodą projektu;
- pobudzenie wyobraźni, rozwój kreatywności.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia strojów (tkaniny, gazety, ścinki itd.);
- arkusze szarego papieru A3 do stworzenia projektów;
- muzyka (dla DJ-ów);

- kartki do zaproszeń;
- komputery;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną – stroje starożytnej Grecji i Rzymu. Omawia sposób ubioru, modę. Uczniowie i uczennice komentują to, co widzą, zadają pytania (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice piszą charakterystykę zewnętrzną kobiety/mężczyzny z czasów starożytnych. Używają słów zawartych w prezentacji (25 minut);
3. N. tłumaczy, na czym będzie polegał projekt – zorganizowanie pokazu mody (10 minut);
N. dzieli klasę na grupy:
 - a. Projektanci/projektantki – wymyślają kroje i fasony strojów męskich i żeńskich;
 - b. Krawcy i krawczynie – wykonują ubiory zgodnie z projektem. Stroje mogą być „uszyte” z materiałów, kolorowych lub czarno-białych gazet; można dołączać rekwizyty;
 - c. Ekipa choreografów – we współpracy z grupą DJ-ów wymyśla elementy ruchu scenicznego; można wymyślić krótki układ taneczny;
 - d. DJ-e – dobierają muzykę, współpracują z choreografami;
 - e. Ekipa techniczna – przygotowuje scenę, widownię, dba o dostarczenie potrzebnych materiałów i rekwizytów;
 - f. Konferansjerzy, grupa dziennikarska, fotografowie, piszący zaproszenia – przygotowanie tekstu konferansjerki, udokumentowanie projektu (wywiad z projektantem?), fotografowanie przygotowań i samego pokazu, przygotowanie zaproszeń (na komputerach);
4. Uczniowie i uczennice pracują nad projektem przez 90 minut. N. pełni rolę doradczą;
5. Próba generalna – 20 minut;
6. Pokaz mody – 25 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Wych-VI.11.1 : dziecko potrafi zorganizować aktywność ruchową (zabawę, grę) w gronie rówieśników

Wych-VI.23.1 : dziecko potrafi wykonać improwizację ruchową do wybranej muzyki

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi projektować ubiory;
- dziecko potrafi zrobić zdjęcia;
- dziecko potrafi dobrać muzykę do pokazu;
- dziecko potrafi stworzyć krótki układ choreograficzny.

Lista załączników:

Moda starożytna.pdf

Moda starożytna wersja edytowalna.pptx

61 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PARADA GRECKICH BOGÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Projekt opiera się na prezentacji mody starożytnej i stworzeniu własnego pokazu mody. Zadanie realizowane przez 4 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania charakterystyki;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie metodą projektu;
- pobudzenie wyobraźni, rozwój kreatywności.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia strojów (tkaniny, gazety, ścinki itd.);
- arkusze szarego papieru A3 do stworzenia projektów;
- muzyka (dla DJ-ów);

- kartki do zaproszeń;
- komputery;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną – stroje starożytnej Grecji i Rzymu. Omawia sposób ubioru, modę. Uczniowie i uczennice komentują to, co widzą, zadają pytania (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice piszą charakterystykę zewnętrzną kobiety/mężczyzny z czasów starożytnych. Używają słów zawartych w prezentacji (25 minut);
3. N. tłumaczy, na czym będzie polegał projekt – zorganizowanie pokazu mody (10 minut);
N. dzieli klasę na grupy:
 - a. Projektanci/projektantki – wymyślają kroje i fasony strojów męskich i żeńskich;
 - b. Krawcy i krawczynie – wykonują ubiory zgodnie z projektem. Stroje mogą być „uszyte” z materiałów, kolorowych lub czarno-białych gazet; można dołączać rekwizyty;
 - c. Ekipa choreografów – we współpracy z grupą DJ-ów wymyśla elementy ruchu scenicznego; można wymyślić krótki układ taneczny;
 - d. DJ-e – dobierają muzykę, współpracują z choreografami;
 - e. Ekipa techniczna – przygotowuje scenę, widownię, dba o dostarczenie potrzebnych materiałów i rekwizytów;
 - f. Konferansjerzy, grupa dziennikarska, fotografowie, piszący zaproszenia – przygotowanie tekstu konferansjerki, udokumentowanie projektu (wywiad z projektantem?), fotografowanie przygotowań i samego pokazu, przygotowanie zaproszeń (na komputerach);
4. Uczniowie i uczennice pracują nad projektem przez 90 minut. N. pełni rolę doradczą;
5. Próba generalna – 20 minut;
6. Pokaz mody – 25 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Wych-VI.11.1 : dziecko potrafi zorganizować aktywność ruchową (zabawę, grę) w gronie rówieśników

Wych-VI.23.1 : dziecko potrafi wykonać improwizację ruchową do wybranej muzyki

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi projektować ubiory;
- dziecko potrafi zrobić zdjęcia;
- dziecko potrafi dobrać muzykę do pokazu;
- dziecko potrafi stworzyć krótki układ choreograficzny.

Lista załączników:

Moda starożytna.pdf

Moda starożytna wersja edytowalna.pptx

62 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PARADA GRECKICH BOGÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Projekt opiera się na prezentacji mody starożytnej i stworzeniu własnego pokazu mody. Zadanie realizowane przez 4 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania charakterystyki;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie metodą projektu;
- pobudzenie wyobraźni, rozwój kreatywności.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia strojów (tkaniny, gazety, ścinki itd.);
- arkusze szarego papieru A3 do stworzenia projektów;
- muzyka (dla DJ-ów);

- kartki do zaproszeń;
- komputery;
- aparat fotograficzny.

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną – stroje starożytnej Grecji i Rzymu. Omawia sposób ubioru, modę. Uczniowie i uczennice komentują to, co widzą, zadają pytania (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice piszą charakterystykę zewnętrzną kobiety/mężczyzny z czasów starożytnych. Używają słów zawartych w prezentacji (25 minut);
3. N. tłumaczy, na czym będzie polegał projekt – zorganizowanie pokazu mody (10 minut);
N. dzieli klasę na grupy:
 - a. Projektanci/projektantki – wymyślają kroje i fasony strojów męskich i żeńskich;
 - b. Krawcy i krawczynie – wykonują ubiory zgodnie z projektem. Stroje mogą być „uszyte” z materiałów, kolorowych lub czarno-białych gazet; można dołączać rekwizyty;
 - c. Ekipa choreografów – we współpracy z grupą DJ-ów wymyśla elementy ruchu scenicznego; można wymyślić krótki układ taneczny;
 - d. DJ-e – dobierają muzykę, współpracują z choreografami;
 - e. Ekipa techniczna – przygotowuje scenę, widownię, dba o dostarczenie potrzebnych materiałów i rekwizytów;
 - f. Konferansjerzy, grupa dziennikarska, fotografowie, piszący zaproszenia – przygotowanie tekstu konferansjerki, udokumentowanie projektu (wywiad z projektantem?), fotografowanie przygotowań i samego pokazu, przygotowanie zaproszeń (na komputerach);
4. Uczniowie i uczennice pracują nad projektem przez 90 minut. N. pełni rolę doradczą;
5. Próba generalna – 20 minut;
6. Pokaz mody – 25 minut.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Wych-VI.11.1 : dziecko potrafi zorganizować aktywność ruchową (zabawę, grę) w gronie rówieśników

Wych-VI.23.1 : dziecko potrafi wykonać improwizację ruchową do wybranej muzyki

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi projektować ubiory;
- dziecko potrafi zrobić zdjęcia;
- dziecko potrafi dobrać muzykę do pokazu;
- dziecko potrafi stworzyć krótki układ choreograficzny.

Lista załączników:

Moda starożytna.pdf

Moda starożytna wersja edytowalna.pptx

63 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BOGOWIE I BOGINIE TEŻ MIELI UCZUCIA...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice wzbogacają zasób leksykalny i uczą się tworzyć charakterystykę wewnętrzną postaci.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki wewnętrznej postaci;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- kartki z cechami (w załączniku).

Przebieg:

1. N. pisze na trzech tablicach słowa: charakter, usposobienie, inteligencja. Przypomina, czym są cechy charakteru, usposobienia i inteligencji oraz jakie są między nimi różnice (5 minut);
2. Następnie N. prosi, aby dzieci losowały kartki z cechami (załącznik) i przyklejały je na

odpowiednią tablicę. Uczniowie i uczennice robią notatki (15 minut);

3. Uczniowie i uczennice wybierają sobie jednego boga lub jedną boginię, których chcą scharakteryzować. Mają za zadanie ułożyć charakterystykę wewnętrzną postaci, używając słów, które znajdują się na tablicy. Zadanie mogą wykonać w parach lub małych grupach (15 minut);

4. Odczytanie wybranych prac (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Lista załączników:

charakterystyka.docx



64 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NAZWY POSPOLITE I WŁASNE RZECZOWNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają rzeczowniki pospolite i własne. N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie nazw własnych i pospolitych;
- doskonalenie znajomości ortografii;
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

Nazwy pospolite i własne.docx

65 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NAZWY POSPOLITE I WŁASNE RZECZOWNIKÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają rzeczowniki pospolite i własne. N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie nazw własnych i pospolitych;
- doskonalenie znajomości ortografii;
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

Nazwy pospolite i własne.docx

66 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ULUBIONY BÓG, ULUBIONA BOGINI. TEKSTY Z ARGUMENTACJĄ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice zbierają argumenty rzeczowe na poparcie swoich tez.

Cele:

- doskonalenie umiejętności gromadzenia argumentów;
- doskonalenie umiejętności popierania tez argumentami rzeczowymi;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- karty szarego papieru dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. prosi, aby uczniowie i uczennice na kartach szarego papieru narysowali swojego ulubionego boga/swoją ulubioną boginię z mitologii (10 minut);
2. Następnie dzieci mają napisać na kartach trzy zalety boga/bogini i podać przykład zachowania, które potwierdza ich zdanie, np. Ares był waleczny, ponieważ... (10 minut);
3. Dzieci łączą się w grupy – członkowie/członkinie grup wybrali/wybrały tego samego

boga/tę samą boginię. Uczniowie i uczennice sprawdzają swoje argumenty, dzielą się uwagami (10 minut);

4. Grupy prezentują swoje argumenty, tworząc teksty o bogach i boginiach (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

67 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MITOLOGICZNE ZWIĄZKI FRAZEOLOGICZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają znaczenie mitologicznych związków frazeologicznych.

Cele:

- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- lista mitologicznych związków frazeologicznych (w załączniku);
- papier, gazety, kredki, flamastry, nożyczki itp. do stworzenia kolaży.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na 3-4 grupy. Każda otrzymuje zestaw mitologicznych związków frazeologicznych. Uczniowie i uczennice zapoznają się ze znaczeniem związków. Następnie wybierają jeden, który przedstawiają w formie kolażu, drugi, z którego układają krzyżówkę z hasłem "związek", i trzeci - przedstawiają go w formie pantomimy (20 minut);

2. Grupy prezentują swoje kolaże (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda wizualizacji

Techniki:

Pantomima

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Związki frazeologiczne.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



68 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RODZAJ I LICZBA RZECZOWNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie rodzajów i liczb rzeczownika;
- doskonalenie umiejętności odmiany rzeczownika przez liczby i rodzaje.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.15.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście formy przypadków, liczb, osób, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.15.2 : dziecko zna funkcje wykorzystania różnych form przypadków, liczb, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Lista załączników:

Rodzaj i liczba rzeczownika.docx

69 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ODMIANA RZECZOWNIKA PRZEZ PRZYPADKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- poznanie przypadków rzeczownika;
- doskonalenie umiejętności deklinowania rzeczownika;
- kształcenie umiejętności poprawnego posługiwania się formami trudnymi w odmianie.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.15.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście formy przypadków, liczb, osób, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.15.2 : dziecko zna funkcje wykorzystania różnych form przypadków, liczb, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Lista załączników:

Rzeczownik odmiana przez przypadki.docx

70 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ODMIANA RZECZOWNIKA PRZEZ PRZYPADKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- poznanie przypadków rzeczownika;
- doskonalenie umiejętności deklinowania rzeczownika;
- kształcenie umiejętności poprawnego posługiwania się formami trudnymi w odmianie.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.15.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście formy przypadków, liczb, osób, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.15.2 : dziecko zna funkcje wykorzystania różnych form przypadków, liczb, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Lista załączników:

Rzeczownik odmiana przez przypadki.docx

71 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POLSKIE KOŁĘDY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na analizie i interpretacji popularnych kołęd, ze szczególnym naciskiem na przypomnienie środków stylistycznych.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów lirycznych;
- powtórzenie środków stylistycznych i funkcji, jakie pełnią w tekstach;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- teksty kołęd: "Przybieżeli do Betlejem", "Lulajże Jezuniu" i "Gore gwiazda Jezusowi";
- "Gore gwiazda Jezusowi" - odtworzenie kołеды ze strony www.youtube.pl

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat tradycji śpiewania kołęd: Czy śpiewają w domach kołеды z rodzicami, dziadkami i babciami? Jakie znają kołеды? Które

podobają im się najbardziej? (5 minut);

2. Rozmowa z uczniami i uczennicami na temat funkcji, jaką pełni kolędowanie (f. sakralna, ale też f. jednocząca rodzinę, wyrażanie radości) (5 minut);

3. Wyjaśnienie etymologii słowa: kolęda (5 minut);

Termin kolęda wywodzi się najprawdopodobniej od łacińskiego calendae (wym. kalende), który oznaczał w dosłownym tłumaczeniu "pierwszy dzień miesiąca". Dawni Słowianie nazywali tak pierwszy dzień roku (pierwotnie utożsamiany z przypadającym na przesilenie zimowe Świętem Godowym, a następnie z dniem Bożego Narodzenia), a także noworoczny upominek. Następnie obyczaj ten przeniesiono wyłącznie na święto Narodzenia Pańskiego, a z czasem kolęda zaczęła oznaczać "wizytę księdza w domu", "pieśń bożonarodzeniową" i "obrzęd ludowy związany z chodzeniem po domach". We współczesnych językach słowiańskich znaczenie ewoluowało, przechodząc od określenia Bożego Narodzenia do jego świętowania, śpiewania pieśni z nim związanych i wreszcie do określenia samej pieśni. Obrzędy ludowe powiązane z okresem Bożego Narodzenia w języku polskim nazywane są kolędowaniem lub kolędą.

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Kol%C4%99da>

4. N. rozdaje uczniom i uczennicom teksty dwóch kolęd: "Przybieżeli do Betlejem" i "Lulajże Jezuniu". Wspólna analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice sporządzają notatki (25 minut):

- Określenie nadawców i odbiorców tekstów.
- Określenie głównej myśli tekstu.
- Wskazanie i nazwanie środków stylistycznych (zdrobnienia, powtórzenia, epitety itd.).
- Wskazanie funkcji, jaką pełnią środki (np. Jezuniu – zdrobnienie - wskazuje na czułość matki).
- Wskazanie odmiennego charakteru kolęd – odmiennego nastroju.

5. Odtworzenie kolędy: "Gore gwiazda Jezusowi". Rozdanie tekstu kolędy (5 minut)

6. Zadanie domowe: Wskaż środki stylistyczne w tekście kolędy "Gore gwiazda Jezusowi" i określ ich funkcję.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.23.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście literackim porównanie, przenośnię, epitet i wyraz dźwiękonaśladowczy

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

kolędy - teksty.docx

72 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TRADYCJE ŚWIĄTECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci, w podziale na grupy, tworzą opracowania tradycji bożonarodzeniowych z różnych stron świata.

Cele:

- zapoznanie z tradycjami świątecznymi z różnych stron świata;
- zapoznanie ze zróżnicowaniem kulturowym;
- rozwijanie umiejętności wyszukiwania informacji;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu (jeden na grupę);
- książki traktujące o tradycjach świątecznych na świecie (min. jedna na grupę).

Przebieg:

1. N. informuje klasę, że będą tworzyć krótkie opisy różnych tradycji bożonarodzeniowych, obecnych w kulturach innych państw. N. dokonuje podziału na kilka grup 4-5-osobowych (5 minut);
2. Każda grupa dysponuje komputerem lub książką opisującą zwyczaje świąteczne. N. rozdaje każdej grupie jeden kraj (np. Anglia/Wielka Brytania, Australia, Argentyna, Grecja, Szwecja, Hiszpania, Indonezja, Kolumbia, Meksyk, USA). Grupy wyszukują informacje na temat zwyczajów świątecznych oraz opracowują ich opis (15 minut);
3. Grupy przedstawiają przygotowane przez siebie informacje. N. wraz z dziećmi może rozpocząć dyskusję na wybrany temat (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę



73 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SYMBOLIKA ŚWIĄT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przypominają sobie wszystkie ważne elementy składające się na Święta Bożego Narodzenia i uczą się o nich opowiadać.

Cele:

- doskonalenie umiejętności wnioskowania;
- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- przygotowane wcześniej przez n. informacje dotyczące symboliki poszczególnych elementów związanych ze świętami.

Przebieg:

Lekcja odbywa się metodą poczty przychodzącej. Każda grupa otrzymuje wiadomości na tematy:

pierwsza gwiazda, choinka (gwiazda na szczycie, światełka, jabłka, orzechy, papierowe łańcuchy, dzwonki, anioły, żywe drzewko), wieczerza (12 potraw, wolne miejsce przy stole, sianko, dzielenie się opłatkiem), prezenty gwiazdkowe. Uczniowie i uczennice czytają w grupach informacje, a następnie tworzą okienka informacyjne. Na ich podstawie pozostałym grupom tłumaczą symbolikę poszczególnych elementów świąt.

Zadanie domowe: Na podstawie informacji, które zdobyłeś/zdobyłaś na dzisiejszej lekcji, ułóż krzyżówkę, której hasłem będą słowa Boże Narodzenie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Poczta przychodząca

Okienko informacyjne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

poczta przychodząca.docx

74 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WIGILIJNE PRZEPISY KULINARNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja doskonali sprawność językową i uczy pisania przepisów kulinarnych.

Cele:

- doskonalenie sprawności językowej;
- poznanie instrukcji/przepisu;
- zwrócenie uwagi na język przepisów kulinarnych.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu.

Przebieg:

1. N. rozmawia z uczniami i uczennicami na temat tradycji Świąt Bożego Narodzenia. Pyta o to, co symbolizuje choinka, sianko pod obrusem itd. Porusza kwestie kulinarne: Co jemy w Wigilię?

Co symbolizują potrawy? (5 minut);

2. Następnie N. pokazuje przepisy kulinarne – może to być książka kucharska lub przepisy z gazet. Analizuje treść i język, jakim pisane są przepisy. Zwraca uwagę na kilka elementów: spis składników, tryb rozkazujący lub użycie bezokoliczników w opisie przyrządzenia (10 minut);

3. N. dzieli klasę na małe grupy (trzyosobowe) i każda z nich tworzy własną wigilijną książkę kucharską. Zadaniem uczniów i uczennic jest znalezienie w internecie wigilijnych przepisów kulinarnych, stworzenie jednego, własnego przepisu, wydrukowanie przepisów i zaprojektowanie graficzne okładki książki kucharskiej (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Pol-IV-VI.15.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście formy przypadków, liczb, osób, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.15.2 : dziecko zna funkcje wykorzystania różnych form przypadków, liczb, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.5.3 : dziecko potrafi rozpoznać instrukcję w tym przepis

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

75 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY KARTKI ŚWIĄTECZNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Celem lekcji jest zapoznanie uczniów i uczennic z językiem stosowanym w życzeniach świątecznych.

Cele:

- zapoznanie z instrukcją pisania tradycyjnych i internetowych kartek świątecznych;
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych;
- doskonalenie umiejętności tworzenia zdań poprawnych pod względem ortograficznym i interpunkcyjnym.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu;
- tradycyjne kartki świąteczne, przyniesione przez dzieci na lekcje.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice razem z n. wypełniają tradycyjne kartki świąteczne. Dzieci uczą się adresować kartki, naklejać znaczki itd. Tu N. kładzie nacisk na językową i graficzną stronę. Sprawdza poprawność ortograficzną i interpunkcyjną (15 minut);
2. Uczniowie i uczennice losują imię i nazwisko jednej osoby w klasie (np. jak podczas „Mikołajków”) i do niej wysyłają e-kartki, np. ze strony <http://kartki4u.eu//index.php?gclid=CPPutorMz7gCFcpb3godGBsAfg>. Mogą wybrać kartkę, ale powinni zapisać życzenia zgodnie z zasadami obowiązującymi przy wysyłaniu kartek tradycyjnych. N. sprawdza, czy zasady zostały zachowane (30 minut).
3. Zadanie domowe: Napisz i zaadresuj tradycyjną kartkę świąteczną do wylosowanej osoby w klasie.

Potencjalne problemy:

- przed lekcją n. powinien się upewnić, czy wszystkie dzieci mają założone adresy mailowe;
- przed lekcją warto też w widocznym miejscu powiesić listę imion, nazwisk i adresów mailowych wszystkich dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków,

menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.2.1 : dziecko potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjno - komunikacyjnych, w tym poczty elektronicznej

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

Pol-IV-VI.5.3 : dziecko potrafi rozpoznać instrukcję w tym przepis

76 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O ŁOŻY DLA VIP-ÓW, CZYLI W GRECKIM TEATRZE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja jest wstępem do cyklu poświęconego teatrowi. Uczniowie i uczennice poznają początki teatru, a następnie, przygotowując się do finałowego przedstawienia, uczą się wyrażać emocje.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z greckim teatrem;
- zapoznanie uczniów i uczennic z kołem emocji;
- doskonalenie umiejętności wyrażania emocji;
- doskonalenie umiejętności pracy dramą.

Potrzebne materiały:

- prezentacja multimedialna;
- koło emocji/uczuć.

Przebieg:

1. N. pyta dzieci, co kojarzy im się z teatrem. Mogą to być zawody, przedmioty, budynki, itp. N. przedstawia i wyjaśnia słownictwo związane z teatrem (np: sufler, rekwizyt, didaskalia, garderoba, scenografia). Dzieci zapisują definicje dwóch, wybranych przez siebie, wyrazów. (ok. 10 minut);
2. N. wprowadza do greckiego teatru – prezentacja multimedialna (ok. 10 minut);
3. N. przedstawia uczniom i uczennicom koło uczuć. Głośno odczytuje nazwy emocji. Uczniowie i uczennice opisują, co widzą na dołączonych buźkach (np. grymas, uśmiech) (ok. 5 minut);
4. N. rozpoczyna dramę - sytuacje stymulowane, np. "Jesteś aktorem w greckim teatrze. Masz zaraz wyjść na scenę, ale nie możesz znaleźć swojej maski. Co robisz?"; "Jesteś chórzystą, ale straciłeś nagle głos. Co robisz?" Zadanie uczniów i uczennic polega na "graniu" twarzą, mają wyrażać emocje (20 minut);
5. Zadanie domowe: Zastanów się, jak powinna wyglądać Twoja maska teatralna. Jaką emocję chciałbyś/chciałabyś nią wyrazić?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Lista załączników:

Teatr grecki wersja edytowalna.pptx

Teatr grecki.pdf

Koło emocji.gif

77 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O BOGACH, BOGINIACH I MASKACH TEATRALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje są kontynuacją poprzednich zajęć. Dzieci przygotowują swoje maski teatralne, a także przypominają sobie mitologiczne historie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- uczniowie i uczennice wykonują maski teatralne z gipsowych bandaży;
- przypominają sobie historie bogów i bogiń greckich;
- doskonałą umiejętność słuchania i czytania;
- opowiadają historie.

Potrzebne materiały:

- gipsowe bandaże;

- wazelina do posmarowania twarzy;
- ręczniki;
- chusteczki higieniczne/waciki do zakrycia oczu;
- miseczki z wodą;
- farby.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice w parach przygotowują maski teatralne. Przepis na maskę: Gipsowe bandaże pociąć na kwadraty o bokach ok. 2 cm. Osoba, dla której przygotowujemy maskę, musi położyć się na ręczniku. Należy posmarować twarz modela wazeliną (im grubiej, tym lepiej), a na oczy położyć chusteczki higieniczne. Następnie kwadraty bandażowe trzeba maczać w wodzie i układać na twarzy tak, aby każdy następny kwadrat nachodził na poprzedni. Osoba z bandażem powinna odczekać, aż maska wyschnie. Trwa to około 15-25 minut. Po wyschnięciu maskę należy odlepić i jeszcze przez pół godziny suszyć, np. na słońcu, w okolicach grzejnika itp. (45 minut);
2. Kiedy schną maski, uczniowie i uczennice czytają wybrane fragmenty "Mitów dla dzieci" Grzegorza Kasdepke. Następnie opowiadają historie, przypominają sobie bogów, boginie, motywy mitologiczne (30 minut);
3. Następnie n. prosi, aby dzieci wybrały sobie jedną emocję i pomalowały maski na wybrane kolory. Każde dziecko wybiera też boga/boginię/innego bohatera mitologicznego, do którego emocja pasuje. N. informuje, że maski będą potrzebne do odgrywania scenek mitologicznych (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Czytanie na głos

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

78 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O BOGACH, BOGINIACH I MASKACH TEATRALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje są kontynuacją poprzednich zajęć. Dzieci przygotowują swoje maski teatralne, a także przypominają sobie mitologiczne historie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- uczniowie i uczennice wykonują maski teatralne z gipsowych bandaży;
- przypominają sobie historie bogów i bogiń greckich;
- doskonałą umiejętność słuchania i czytania;
- opowiadają historie.

Potrzebne materiały:

- gipsowe bandaże;

- wazelina do posmarowania twarzy;
- ręczniki;
- chusteczki higieniczne/waciki do zakrycia oczu;
- miseczki z wodą;
- farby.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice w parach przygotowują maski teatralne. Przepis na maskę: Gipsowe bandaże pociąć na kwadraty o bokach ok. 2 cm. Osoba, dla której przygotowujemy maskę, musi położyć się na ręczniku. Należy posmarować twarz modela wazeliną (im grubiej, tym lepiej), a na oczy położyć chusteczki higieniczne. Następnie kwadraty bandażowe trzeba maczać w wodzie i układać na twarzy tak, aby każdy następny kwadrat nachodził na poprzedni. Osoba z bandażem powinna odczekać, aż maska wyschnie. Trwa to około 15-25 minut. Po wyschnięciu maskę należy odlepić i jeszcze przez pół godziny suszyć, np. na słońcu, w okolicach grzejnika itp. (45 minut);
2. Kiedy schną maski, uczniowie i uczennice czytają wybrane fragmenty "Mitów dla dzieci" Grzegorza Kasdepke. Następnie opowiadają historie, przypominają sobie bogów, boginie, motywy mitologiczne (30 minut);
3. Następnie n. prosi, aby dzieci wybrały sobie jedną emocję i pomalowały maski na wybrane kolory. Każde dziecko wybiera też boga/boginię/innego bohatera mitologicznego, do którego emocja pasuje. N. informuje, że maski będą potrzebne do odgrywania scenek mitologicznych (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Czytanie na głos

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Opowiadanie

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

79 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZE WŁASNE PRZEDSTAWIENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje opierają się na przekładzie intersemiotycznym. Uczniowie i uczennice mają za zadanie napisać własne dialogi do historii mitologicznych i odegrać scenki z przygotowanymi na poprzednich lekcjach maskami, wcielając się w role bogów, bogiń i bohaterów mitologicznych. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności opowiadania historii;
- doskonalenie umiejętności pisania dialogu na podstawie tekstu literackiego;
- doskonalenie umiejętności przekładu intersemiotycznego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- maski zrobione na poprzednich lekcjach.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na 4-5-osobowe grupy. Każda z nich losuje jedną kartkę, na której wypisane są historie mitologiczne (te, które były czytane na poprzedniej lekcji). Dzieci opowiadają sobie tę historię. Potem, dalej w grupach, wypisują cechy bogów, bogiń, bohaterów, bohaterek. Starają się też wczuć w role, np. Zeus musiał być wściekły..., Hera była zadowolona itd. (20 minut);
2. Następne zadanie polega na ułożeniu dialogu (swoimi słowami), by oddać sens mitu. Uczniowie i uczennice układają chronologicznie wydarzenia i piszą dialogi (20 minut);
3. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przygotowali scenki do odegrania. Muszą założyć maski, przećwiczyć dialogi i podzielić role (20 minut);
4. Ostatnia część lekcji polega na odtworzeniu owych historii. Dzieci zakładają przygotowane przez siebie maski i odgrywają scenki, które przygotowały (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyszeusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

80 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZE WŁASNE PRZEDSTAWIENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcje opierają się na przekładzie intersemiotycznym. Uczniowie i uczennice mają za zadanie napisać własne dialogi do historii mitologicznych i odegrać scenki z przygotowanymi na poprzednich lekcjach maskami, wcielając się w role bogów, bogiń i bohaterów mitologicznych. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności opowiadania historii;
- doskonalenie umiejętności pisania dialogu na podstawie tekstu literackiego;
- doskonalenie umiejętności przekładu intersemiotycznego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- maski zrobione na poprzednich lekcjach.

Przebieg:

1. N. dzieli dzieci na 4-5-osobowe grupy. Każda z nich losuje jedną kartkę, na której wypisane są historie mitologiczne (te, które były czytane na poprzedniej lekcji). Dzieci opowiadają sobie tę historię. Potem, dalej w grupach, wypisują cechy bogów, bogiń, bohaterów, bohaterek. Starają się też wczuć w role, np. Zeus musiał być wściekły..., Hera była zadowolona itd. (20 minut);
2. Następne zadanie polega na ułożeniu dialogu (swoimi słowami), by oddać sens mitu. Uczniowie i uczennice układają chronologicznie wydarzenia i piszą dialogi (20 minut);
3. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przygotowali scenki do odegrania. Muszą założyć maski, przećwiczyć dialogi i podzielić role (20 minut);
4. Ostatnia część lekcji polega na odtworzeniu owych historii. Dzieci zakładają przygotowane przez siebie maski i odgrywają scenki, które przygotowały (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyszeusz), olimpiada

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

81 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK CHARLIE ZDOBYŁ FABRYKĘ...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na analizie powieści "Charlie i fabryka czekolady". Dzieci dokonują charakterystyki głównego bohatera. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu literackiego;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji porównawczej filmu i powieści;
- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania w tekstach kultury ponadczasowych wartości (prawda, dobro).

Potrzebne materiały:

- kartki z wypisanymi wydarzeniami;

- film "Charlie i fabryka czekolady".

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat wrażeń z przeczytanej lektury (10 minut);
2. N. przyczepia do tablicy karki z zapisanymi wydarzeniami z powieści. Prosi, aby uczniowie i uczennice ułożyli je w kolejności chronologicznej (15 minut);
3. N. określa wraz z dziećmi czas i miejsce wydarzeń. Dzieci powinny zwrócić uwagę na kontrast między bogactwem fabryki a biedą w domu Charliego (5 minut);
4. Charakterystyka Charliego: N. lub dzieci odczytują fragmenty charakteryzujące bohatera (np.: biedny dom, marzenia o czekoladzie, zachowanie wobec rodziców – nie chciał przyjmować większych porcji jedzenia, chciał oddać im znalezione pieniądze, wobec dziadków i babć – słuchał ich opowieści, był grzeczny w fabryce itd.). Uczniowie i uczennice komentują cechy bohatera, zwracają uwagę na cechy osobowości i charakteru. Tworzą notatki (30 minut);
5. N. pyta: Dlaczego Charlie otrzymuje fabrykę? Co pana Wonkę urzekło w postawie chłopca? (10 minut);
6. Porównanie zakończenia książki i filmu – odczytanie fragmentów ostatniego rozdziału i odtworzenie fragmentu filmu (1:33 min.). Podobieństwa i różnice między filmem a książką. Odpowiedź na pytanie: Co uwydatnił reżyser? Co chciał zaznaczyć? (25 minut);
7. Zadanie domowe: Przygotuj charakterystykę jednego wybranego bohatera dziecięcego powieści.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Spis wydarzeń.docx

82 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK CHARLIE ZDOBYŁ FABRYKĘ...

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na analizie powieści "Charlie i fabryka czekolady". Dzieci dokonują charakterystyki głównego bohatera. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu literackiego;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji porównawczej filmu i powieści;
- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania w tekstach kultury ponadczasowych wartości (prawda, dobro).

Potrzebne materiały:

- kartki z wypisanymi wydarzeniami;

- film "Charlie i fabryka czekolady".

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat wrażeń z przeczytanej lektury (10 minut);
2. N. przyczepia do tablicy karki z zapisanymi wydarzeniami z powieści. Prosi, aby uczniowie i uczennice ułożyli je w kolejności chronologicznej (15 minut);
3. N. określa wraz z dziećmi czas i miejsce wydarzeń. Dzieci powinny zwrócić uwagę na kontrast między bogactwem fabryki a biedą w domu Charliego (5 minut);
4. Charakterystyka Charliego: N. lub dzieci odczytują fragmenty charakteryzujące bohatera (np.: biedny dom, marzenia o czekoladzie, zachowanie wobec rodziców – nie chciał przyjmować większych porcji jedzenia, chciał oddać im znalezione pieniądze, wobec dziadków i babć – słuchał ich opowieści, był grzeczny w fabryce itd.). Uczniowie i uczennice komentują cechy bohatera, zwracają uwagę na cechy osobowości i charakteru. Tworzą notatki (30 minut);
5. N. pyta: Dlaczego Charlie otrzymuje fabrykę? Co pana Wonkę urzekło w postawie chłopca? (10 minut);
6. Porównanie zakończenia książki i filmu – odczytanie fragmentów ostatniego rozdziału i odtworzenie fragmentu filmu (1:33 min.). Podobieństwa i różnice między filmem a książką. Odpowiedź na pytanie: Co uwydatnił reżyser? Co chciał zaznaczyć? (25 minut);
7. Zadanie domowe: Przygotuj charakterystykę jednego wybranego bohatera dziecięcego powieści.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Spis wydarzeń.docx

83 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NAGRODA SPOTYKA TYLKO GRZECZNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci charakteryzują drugoplanowych bohaterów i bohaterki, odczytują pozytywne i negatywne elementy w tekstach kultury.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności odczytywania pozytywnych i negatywnych wartości w tekstach kultury;
- doskonalenie umiejętności analizy porównawczej filmu i książki;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- film "Charlie i fabryka czekolady".

Przebieg:

1. Dzieci dobierają się w grupy w zależności od tego, jakiego bohatera/bohaterkę wybrały (Mike Teavee, Veruca Salt, Violet Beauregarde, Augustus Gloop). Czytają fragmenty tekstu powieści i charakteryzują bohaterów (10 minut);
2. Następnie n. odtwarza fragment filmu (np. scenę) pokazujący postać nr 1 (kolejność jest dowolna). Uczniowie i uczennice z grupy I omawiają z pomocą n. fragment filmu i książki, charakteryzując bohatera/bohaterkę. N. kładzie nacisk na negatywne cechy postaci. Schemat ten powtarza przy innych grupach (30 minut);
3. Zebranie informacji: 10 grzechów, które popełniły niegrzeczne dzieci – burza mózgów (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat
- Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić
- Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost
- Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

84 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W FABRYCE PANA WONKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą plan wydarzeń do fragmentów powieści "Charlie i fabryka czekolady" oraz charakteryzują pana Wonkę.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki bohatera;
- doskonalenie umiejętności tworzenia planu wydarzeń;
- doskonalenie umiejętności tworzenia wypowiedzi z uzasadnieniem;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- film "Charlie i fabryka czekolady".

Przebieg:

1. N. odczytuje fragmenty książki charakteryzujące pana Wonkę i odtwarza fragmenty filmu, w których pokazany jest bohater. Uczniowie i uczennice zapisują cechy wyglądu, charakteru i osobowości pana Wonki (15 minut);
2. Zebranie informacji – uczniowie i uczennice powinni dojść do wniosku, że pan Wonka był dziwakiem o dobrym sercu – oddaje fabrykę najbardziej wartościowemu Charliemu (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice tworzą plan wizyty w fabryce czekolady – wymieniają, co widział Charlie, gdzie był, jakie miejsca zwiedził (10 minut);
4. Tworzenie wypowiedzi z uzasadnieniem: Która część fabryki podobała mi się najbardziej? Podaj dwa argumenty. Odczytanie opinii wybranych uczniów i uczennic (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat
- Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)
- Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych
- Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost
- Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)
- Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

85 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYĆ W BIEDZIE. O RELACJACH POKOLENIOWYCH W RODZINIE CHARLIEGO

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice charakteryzują relacje rodzinne w domu Charliego.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki pośredniej bohaterów;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji obrazu filmowego;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania wartości w tekstach kultury;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- film "Charlie i fabryka czekolady";
- karta zadań (załącznik).

Przebieg:

1. N. odtwarza fragmenty filmu – dom rodziny Charliego (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice opisują:
 - a. Wygląd domu;
 - b. Wygląd mieszkańców;
 - c. Życie mieszkańców (np.: brak jedzenia, ciasnota, spanie dziadków i babć w jednym łóżku) (15 minut);
3. Burza mózgów: Co łączy tę rodzinę? Dzieci powinny zauważyć takie wartości jak: miłość, szacunek, wsparcie, pomoc, akceptacja itp. (10 minut);
4. Uzupełnienie zdań (załącznik). Odczytanie wypowiedzi uczniów i uczennic (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome

obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Lista załączników:

Wartości i rodzina.docx

86 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAŚŃ Z MORAŁEM I HAPPY ENDEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przypominają sobie cechy baśni literackiej i filmowej.

Cele:

- powtórzenie cech gatunkowych baśni;
- doskonalenie umiejętności odszukiwania cech gatunkowych baśni w tekstach literackich i filmowych;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- film "Charlie i fabryka czekolady".

Przebieg:

1. Przypomnienie tytułów znanych baśni, również filmowych (5 minut);
2. Odczytanie (przypomnienie) definicji baśni. Burza mózgów. Wypisanie cech baśni na tablicy: realne elementy (wydarzenia, postacie) łączą się z nierealnymi, dobro walczy (i wygrywa) ze złem, brak określonego czasu i miejsca akcji, pojawia się motyw wędrowki, moment

grozy/niepewności (10 minut);

3. Dopasowanie elementów baśni do powieści, np.: Charlie zostaje wynagrodzony, Charlie wędruje przez fantastyczną krainę czekolady itd. (10 minut);

4. Przypomnienie fragmentów filmu – odtworzenie scen w fabryce (np. z Umpa-Lumpa) (10 minut);

5. Rozmowa z uczniami i uczennicami na temat: Jak tworzy się baśń filmową? Uczniowie i uczennice (z pomocą N.) wskazują np. na: wygląd pana Wonki, podróż windą, historię Umpa-Lumpów, złe postępowanie dzieci, szczęśliwe zakończenie itd. (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego

(scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.32.2 : dziecko potrafi sformułować przesłanie baśni

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

87 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISOWNIA "NIE" Z RZECZOWNIKAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Historia i społeczeństwo

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają zasady pisowni "nie" z rzeczownikami.

Cele:

- poznanie zasad pisowni "nie" z rzeczownikami;
- doskonalenie umiejętności pisania "nie" z rzeczownikami.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku;
- słowniki języka polskiego dla każdej pary.

Przebieg:

1. N. przedstawia zasadę ortograficzną: „Nie” z rzeczownikami piszemy łącznie, np.: niebezpieczeństwo, niechęć, niecnota, niedokładność, nieobecność. Dzieci zapisują zasadę do zeszytu (5 minut);
2. Praca w parach. Dzieci otrzymują słowniki języka polskiego. Muszą znaleźć pięć

- rzeczowników, które zaczynają się na „nie”. Wypisują je i układają zdania z wyrazami (10 minut);
3. N. zapisuje wyrazy na tablicy: porozumienie, bezpieczeństwo, szczęście, prawda, porządek, uprzejmość. Dzieci zapisują w zeszytach zdania z wyrazami, ale muszą ułożyć wyraz przeciwny z „nie”, np. nieporozumienie (10 minut);
 4. Wypełnienie kart pracy – "nie" z rzeczownikami odczasownikowymi (10 minut);
 5. N. przedstawia drugą zasadę ortograficzną: Jeżeli „nie” przeciwstawia sobie dwa rzeczowniki, piszemy je rozdzielnie, np. Lubię nie Sandrę, ale Marysię (5 minut);
 6. Dzieci układają po trzy zdania z „nie” z rzeczownikiem pisanym rozdzielnie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.48.4 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o zapisie „nie” z rzeczownikami, przymiotnikami i czasownikami,

Lista załączników:

Pisownia z rzeczownikami.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



88 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DO CZEGO JEST NAM POTRZEBNY PRZYMIOTNIK?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z częścią mowy - przymiotnikiem;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania przymiotników w zdaniach;
- budowanie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku;
- przygotowane przez N. kartki z czasownikami, rzeczownikami i przymiotnikami.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Lista załączników:

Przymiotnik.pdf

Przymiotnik wersja edytowalna.docx

89 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ODMIANA PRZYMIOTNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z deklinacją przymiotnika;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania form gramatycznych w zdaniach;
- budowanie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. decyduje, które ćwiczenia będą wykonywane w parach, grupach, samodzielnie itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Pantomima

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.15.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście formy przypadków, liczb, osób, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.15.2 : dziecko zna funkcje wykorzystania różnych form przypadków, liczb, czasów i rodzajów gramatycznych

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Lista załączników:
odmiana przymiotnika.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



90 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RÓŻNE SPOSOBY POROZUMIEWANIA SIĘ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia.

Cele:

- zapoznanie z niewerbalnymi elementami komunikacji;
- kształcenie umiejętności poruszania się w świecie znaków i symboli;
- uświadomienie istnienia języków niewerbalnych.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Psych-IV-VI.2.4 : dziecko wie, co to komunikacja niewerbalna i potrafi się nią posługiwać

Lista załączników:

Różne sposoby porozumiewania się.docx

91 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PLAN WYDARZEŃ NA PODSTAWIE PRZYGÓD MIKOŁAJKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą plan wydarzeń na podstawie wybranych opowiadań Mikołajka.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia planu wydarzeń;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania podstawowych kategorii teoretycznoliterackich w tekście (np. narrator);
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- karty pracy grup zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na pięć grup. Każda z nich otrzymuje tekst jednego opowiadania, które zostało wcześniej przez n. podzielone na fragmenty:

- Grupa I – Zabawa w kowbojów;
 - Grupa II – Futbol;
 - Grupa III – Fajny bukiet;
 - Grupa IV – Tomcio Paluch;
 - Grupa V – Wizytacja;
- Grupy wypełniają karty pracy (25 minut);
2. Prezentacja prac grup (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.40.1 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan ramowy wypowiedzi

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

teksty opowiadań.rtf

Plan wydarzeń Mikołajek.docx

92 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MIKOŁAJEK I SPÓŁKA - CHARAKTERYSTYKA BOHATERÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice dokonują charakterystyki bohaterów "Przygód Mikołajka" i porównują tekst literacki z filmem fabularnym.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów literackich;
- doskonalenie umiejętności analizy filmu;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- kartki zamieszczone w załączniku;
- odtwarzacz DVD.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice wypisują na tablicy imiona wszystkich bohaterów: Alcest, Gotfryd, Mikołajek, Ananiasz, Rufus, Euzebiusz, Kleofas (5 minut);
2. Następnie n. przykleja do tablicy zdania (załącznik) dotyczące bohaterów i prosi, aby uczniowie i uczennice przyklejali karteczki do każdej z postaci (10 minut);
3. Podział klasy na 7 grup. Każda dokonuje charakterystyki wybranego bohatera. Uczniowie i uczennice na podstawie wydarzeń widocznych na karteczkach muszą dopisać cechy wyglądu, charakteru i osobowości (15 minut);
4. Projekcja filmu (do siódmej minuty) – Jak film charakteryzuje bohaterów? Omówienie podobieństw i różnic. Ujęcie wniosków w formie tabeli (25 minut);
5. Drama – każda grupa przygotowuje, a następnie odgrywa wybraną scenkę (przygodę bohatera), starając się pokazać jego cechy (30 minut);
6. Zadanie domowe: Przeczytaj jeszcze raz opowiadania "Najmilsza pamiątka" i "Witamy pana ministra". Zwróć szczególną uwagę na życie szkolne Mikołajka i jego kolegów (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Film

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)
- Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi
- Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury
- Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)
- Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Charakterystyka bohaterów Mikołajek.docx

93 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MIKOŁAJEK I SPÓŁKA - CHARAKTERYSTYKA BOHATERÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice dokonują charakterystyki bohaterów "Przygód Mikołajka" i porównują tekst literacki z filmem fabularnym.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów literackich;
- doskonalenie umiejętności analizy filmu;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- kartki zamieszczone w załączniku;
- odtwarzacz DVD.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice wypisują na tablicy imiona wszystkich bohaterów: Alcest, Gotfryd, Mikołajek, Ananiasz, Rufus, Euzebiusz, Kleofas (5 minut);
2. Następnie n. przykleja do tablicy zdania (załącznik) dotyczące bohaterów i prosi, aby uczniowie i uczennice przyklejali karteczki do każdej z postaci (10 minut);
3. Podział klasy na 7 grup. Każda dokonuje charakterystyki wybranego bohatera. Uczniowie i uczennice na podstawie wydarzeń widocznych na karteczkach muszą dopisać cechy wyglądu, charakteru i osobowości (15 minut);
4. Projekcja filmu (do siódmej minuty) – Jak film charakteryzuje bohaterów? Omówienie podobieństw i różnic. Ujęcie wniosków w formie tabeli (25 minut);
5. Drama – każda grupa przygotowuje, a następnie odgrywa wybraną scenkę (przygodę bohatera), starając się pokazać jego cechy (30 minut);
6. Zadanie domowe: Przeczytaj jeszcze raz opowiadania "Najmilsza pamiątka" i "Witamy pana ministra". Zwróć szczególną uwagę na życie szkolne Mikołajka i jego kolegów (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Film

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)
- Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi
- Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury
- Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)
- Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Charakterystyka bohaterów Mikołajek.docx

94 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MIKOŁAJEK - FILM I KSIĄŻKA. NA CZYM POLEGA EKSPANIZACJA?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na porównaniu fragmentów filmu i książki o przygodach Mikołajka. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy porównawczej książki i filmu;
- poznanie pojęcia: ekranizacja;
- doskonalenie umiejętności tworzenia storyboardów.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz DVD;
- arkusze A3 szarego papieru, kredki, ołówki, flamastry;
- dowolny słownik terminów filmowych;
- karty pracy dla grup - w załączniku.

Przebieg:

1. N. odtwarza fragmenty filmu (sceny z fotografem – początek i koniec filmu, spotkanie Mikołajka z Jadwinią, wizyta Mikołajka i kolegów w kwiaciarni, wizyta pana ministra w szkole) (15 minut);
2. Następnie n. dzieli klasę na cztery grupy. Każdej daje kartę pracy. Praca w grupach – każda nad innym fragmentem książki i filmu (15 minut);
3. Prezentacja pracy grupowej. Wspólne wnioski: Skąd biorą się różnice? Czy reżyser może tak postępować? Dyskusja/debata (20 minut);
4. Ekranizacja – wyjaśnienie terminu. Korzystanie ze słowników terminów filmowych (5 minut);
5. Nasza propozycja zmian – rysowanie storyboardów w tych samych grupach (25 minut);
6. Prezentacja pracy grupowej (wystawa) (10 minut).

Potencjalne problemy:

- uwaga przed lekcją: uczniowie i uczennice świetnie pamiętają teksty opowiadań.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Lista załączników:

Ekranizacja Mikołajka.docx

95 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MIKOŁAJEK - FILM I KSIĄŻKA. NA CZYM POLEGA EKSPANIZACJA?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na porównaniu fragmentów filmu i książki o przygodach Mikołajka. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy porównawczej książki i filmu;
- poznanie pojęcia: ekranizacja;
- doskonalenie umiejętności tworzenia storyboardów.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz DVD;
- arkusze A3 szarego papieru, kredki, ołówki, flamastry;
- dowolny słownik terminów filmowych;
- karty pracy dla grup - w załączniku.

Przebieg:

1. N. odtwarza fragmenty filmu (sceny z fotografem – początek i koniec filmu, spotkanie Mikołajka z Jadwinią, wizyta Mikołajka i kolegów w kwiaciarni, wizyta pana ministra w szkole) (15 minut);
2. Następnie n. dzieli klasę na cztery grupy. Każdej daje kartę pracy. Praca w grupach – każda nad innym fragmentem książki i filmu (15 minut);
3. Prezentacja pracy grupowej. Wspólne wnioski: Skąd biorą się różnice? Czy reżyser może tak postępować? Dyskusja/debata (20 minut);
4. Ekranizacja – wyjaśnienie terminu. Korzystanie ze słowników terminów filmowych (5 minut);
5. Nasza propozycja zmian – rysowanie storyboardów w tych samych grupach (25 minut);
6. Prezentacja pracy grupowej (wystawa) (10 minut).

Potencjalne problemy:

- uwaga przed lekcją: uczniowie i uczennice świetnie pamiętają teksty opowiadań.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Lista załączników:

Ekranizacja Mikołajka.docx

96 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OBCY TO KTO?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Punktem wyjścia do rozmowy na temat stereotypów jest analiza opowiadania Dżdżo.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu prozatorskiego (charakterystyka bohaterów, interpretacja zakończenia);
- poznanie pojęcia: stereotyp;
- poznanie stereotypów narodowych.

Potrzebne materiały:

- tekst opowiadania Dżdżo;
- "Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych" lub "Słownik języka polskiego";
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat opowiadania Dżdżo. Dzieci oceniają zachowanie Mikołajka i jego kolegów, a także interpretują zakończenie opowiadania (10 minut);
2. Budowa definicji stereotypu. Uczniowie i uczennice szukają znaczenia leksemu w słownikach multimedialnych – Słowniku wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych lub w Słowniku języka polskiego. Zapisują tę definicję w zeszytach (5 minut);
3. Prezentacja multimedialna na temat stereotypów narodowych (10 minut);
4. Samodzielne zebranie informacji na temat wybranego stereotypu. Uczniowie i uczennice szukają informacji w internecie. N. podaje strony (15 minut);
5. Zadanie domowe: Przygotuj krótką prezentację multimedialną na temat wybranego stereotypu, korzystając z informacji zebranych na lekcji (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Analiza tekstu
Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne
Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy
Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)
Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Stereotypy.pptx

97 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZYSŁOWIA Z RÓŻNYCH STRON ŚWIATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z terminem "przysłowie". Poznają przysłowia z różnych stron świata.

Cele:

- zapoznanie z pojęciem "przysłowie";
- rozwijanie umiejętności interpretowania przysłów;
- rozwijanie umiejętności korzystania ze słownika frazeologicznego;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- wzbogacenie słownictwa.

Potrzebne materiały:

- wydrukowana karta "Przysłowia z różnych stron świata";
- słowniki frazeologiczne.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć: będą zajmować się przysłowiami z różnych stron świata. N. zadaje klasie pytanie, co oznacza słowo przysłowie? Następnie pyta dzieci, jakie znają przysłowia. Dzieci zapisują podane przysłowia w zeszyte (5 minut);
2. Klasa wraz z n. stara się podać znaczenia zapisanych przysłów (5 minut);
3. N. dzieli klasę na 6 grup. Każdej grupie rozdaje 8 przysłów (2 kraje) z załączonego do zadania pliku. Zadaniem każdej grupy jest rozszyfrowanie ich znaczenia (10 minut);
4. Dzieci podają swoje propozycje na forum klasy. N. wraz z całą klasą rozmawia na temat przedstawionych przysłów (5-10 minut);
5. N. zaprasza dzieci do zabawy - walki na frazeologie. Każda grupa ma do dyspozycji słownik frazeologiczny. Dzieci mają za zadanie znaleźć interesujący ich związek frazeologiczny, zapisać go na małej kartce papieru, zmiąć ją i rzucić w stronę innej grupy. Grupa, w którą rzucono, ma za zadanie przeczytać dany związek i spróbować zapisać, jakie może być jego znaczenie. Grupy zapisują i rzucają do siebie kawałkami papieru, podliczenie punktów nastąpi na końcu (10 minut);
6. Podsumowanie, podliczenie punktów. Każda poprawnie rozwiązana kartka daje grupie 1 punkt. Niepoprawnie rozwiązana karta nie daje punktów. Wygrywa drużyna, która uzyska najwięcej punktów (5-10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w

wypowiedzi

Lista załączników:

przysłowia z różnych stron świata.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



98 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia interaktywne.

Cele:

- poznanie zasad ortograficznych;
- ćwiczenie ortografii w praktyce;
- zwiększenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- dzieci powinny mieć konta w serwisie Quizlet;
- linki do testów w serwisie Quizlet;

Pisownia: ó i u

<http://quizlet.com/41262157/pisownia-o-i-u-flash-cards/>

Pisownia: ch, h

<http://quizlet.com/41263748/pisownia-h-i-ch-flash-cards/>

Pisownia: ż i rz

<http://quizlet.com/41264666/pisownia-z-i-rz-flash-cards/>

Pisownia: ą, ę, en, em, on, om

<http://quizlet.com/41265521/pisownia-a-e-en-em-on-om-flash-cards/>

Przebieg:

1. Wprowadzenie przez N. zasad ortograficznych; odmiana, wyjątki (15 minut);
2. Ćwiczenie w serwisie Quizlet. Dzieci logują się do serwisu Quizlet. Następnie starają się poprawnie zapisać słowa, które wyświetlają się na ekranie komputera. Zadanie wstępnie można wykonać w parach (25 minut);
3. Podsumowanie. N. pyta dzieci, jakie słowa sprawiły im trudności. Wyjaśnia ponownie związane z nimi zasady ortograficzne (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

N. może skorzystać z załączników do zadania: dyktanda u, ó, ż, rz, ch, h.

Warianty:

1. Dzieci rozwiązują ćwiczenia w systemie Quizlet. (10 minut)
2. Dzieci wybierają 15 słów spośród tych, które zostały wprowadzone na zajęciach lub wyszukują inne trudne słowa w słownikach. Następnie tworzą opowiadanie z dialogiem, ale nie dłuższe niż pół strony, w którym znajdują się wybrane słowa (10-15 minut);
3. Dzieci w parach robią sobie nawzajem dyktanda; jeżeli dziecko wybrało jakieś słowo ze słownika przed dyktandem, mówi to słowo i pozwala drugiej osobie zapoznać się z pisownią, którą należy dokładnie zapamiętać. W czasie dyktanda nie można będzie już sprawdzić, jak się pisze dane słowo. Dzieci sprawdzają nawzajem swoje prace (10-15 minut).

Dyktando należy powtórzyć dwa lub trzy razy. Dzieci powinny dobrać się w inne pary.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

dyktanda ó u ż rz ch h + ge, gie.docx

99 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: STOPNIOWANIE PRZYMIOTNIKA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie ze sposobami stopniowania przymiotnika;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania form gramatycznych w zdaniach;
- doskonalenie znajomości ortografii;
- budowanie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. decyduje, które ćwiczenia będą wykonywane w parach, grupach, samodzielnie itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.46.1 : dziecko potrafi stosować poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych

Pol-IV-VI.47.1 : dziecko potrafi poprawnie stopniować przymiotniki i przysłówki

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Lista załączników:

Stopniowanie przymiotnika.docx

100 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SZKOŁA DA SIĘ LUBIĆ. JAK W NIEJ FUNKCJONOWAĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja omawia szkolne przygody Mikołajka i doskonali umiejętność charakterystyki bohaterów. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki porównawczej bohaterów;
- doskonalenie umiejętności pracy z filmem;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów literackich.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz DVD;
- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi ogląda wybrane fragmenty filmu i czyta wybrane fragmenty książki. Wyboru dokonuje n., ale powinny być to te, które pokazują życie szkolne, relacje bohaterów z panią nauczycielką (20 minut);
2. Następnie n. wieszka w widocznym miejscu kadr z filmu przedstawiający panią nauczycielkę i prosi uczniów i uczennice, aby wokoło wpisywali cechy pani (zewnętrzne i wewnętrzne). W ten sposób tworzą jej charakterystykę (15 minut);
3. Pani nauczycielka i Rosół – porównanie bohaterów. Wypełnienie kart pracy (10 minut);
4. Podział klasy na kilka grup. Każda z nich opisuje stosunek poszczególnych bohaterów do szkoły, do nauki. Szczególną uwagę należy zwrócić na Kleofasa, którego wszyscy lubią, i Ananiasza, którego nie lubi nikt (należy podać przyczyny takiej sytuacji). Warto także oprzeć się na opowiadaniu "Dzienniczki". N. zwraca szczególną uwagę na to, że uczniowie nie mają złych intencji, ale często bywają rozkojarzeni i zajmują się wieloma sprawami, a nie nauką (20 minut);
5. Moja szkoła marzeń - tworzenie opisu. Każde dziecko opisuje swoją szkołę marzeń. Uczniowie i uczennice samodzielnie w zeszytach piszą 5-8 zdań. Następnie wybrani uczniowie/uczennice odczytują swoje opisy (15 minut);
6. Podsumowanie - szkolny savoir-vivre. N. omawia zwroty grzecznościowe obowiązujące w szkole (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Lista załączników:

Pani nauczycielka i Rosół.docx

101 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SZKOŁA DA SIĘ LUBIĆ. JAK W NIEJ FUNKCJONOWAĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja omawia szkolne przygody Mikołajka i doskonali umiejętność charakterystyki bohaterów. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki porównawczej bohaterów;
- doskonalenie umiejętności pracy z filmem;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów literackich.

Potrzebne materiały:

- odtwarzacz DVD;
- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. wraz z dziećmi ogląda wybrane fragmenty filmu i czyta wybrane fragmenty książki. Wyboru dokonuje n., ale powinny być to te, które pokazują życie szkolne, relacje bohaterów z panią nauczycielką (20 minut);
2. Następnie n. wieszka w widocznym miejscu kadr z filmu przedstawiający panią nauczycielkę i prosi uczniów i uczennice, aby wokoło wpisywali cechy pani (zewnętrzne i wewnętrzne). W ten sposób tworzą jej charakterystykę (15 minut);
3. Pani nauczycielka i Rosół – porównanie bohaterów. Wypełnienie kart pracy (10 minut);
4. Podział klasy na kilka grup. Każda z nich opisuje stosunek poszczególnych bohaterów do szkoły, do nauki. Szczególną uwagę należy zwrócić na Kleofasa, którego wszyscy lubią, i Ananiasza, którego nie lubi nikt (należy podać przyczyny takiej sytuacji). Warto także oprzeć się na opowiadaniu "Dzienniczki". N. zwraca szczególną uwagę na to, że uczniowie nie mają złych intencji, ale często bywają rozkojarzeni i zajmują się wieloma sprawami, a nie nauką (20 minut);
5. Moja szkoła marzeń - tworzenie opisu. Każde dziecko opisuje swoją szkołę marzeń. Uczniowie i uczennice samodzielnie w zeszytach piszą 5-8 zdań. Następnie wybrani uczniowie/uczennice odczytują swoje opisy (15 minut);
6. Podsumowanie - szkolny savoir-vivre. N. omawia zwroty grzecznościowe obowiązujące w szkole (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Lista załączników:

Pani nauczycielka i Rosół.docx

102 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEKCJA O KINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja jest wstępem do cyklu rozważań o kinie, a także początkiem edukacji filmowej. Zadanie n. polega na tym, aby kształtować wrażliwość, uświadomić, że małe kina są istotną częścią kultury. Na tej lekcji n. stawia również na wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Cele:

- uczniowie i uczennice znają tekst Gałczyńskiego i potrafią go zinterpretować;
- dostrzegają różnice między "małym" kinem a multipleksem;
- swobodnie wypowiadają się na temat kina.

Potrzebne materiały:

- nagranie "Małe kina" - muz. Tomasz Aleksander, sł. Konstanty Ildefons Gałczyński, wyk. Marzanna Bachowska [<http://www.youtube.com/watch?v=ob8znXjB0KM>]

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od odtworzenia nagrania "Małe kina" - muz. Tomasz Aleksander, sł. Konstanty Ildefons Gałczyński, wyk. Marzanna Bachowska (<http://www.youtube.com/watch?v=ob8znXjB0KM>); (5 minut)
2. Następnie n. rozdaje tekst wiersza Gałczyńskiego, który różni się od wykonania muzycznego. Zadaje pytania: Jaki stosunek ma osoba mówiąca do spędzania czasu w kinie? Co najbardziej jej się podoba? Co oznacza słowo: „zakiniony”?
Spodziewamy się, że dzieci zauważą pozytywny, nawet melancholijny stosunek osoby mówiącej do kina. Najbardziej podoba jej się klimat, pewna aura. „Zakiniony” to zauroczony kinem, zafascynowany filmem; (10 minut)
3. N. rozmawia z dziećmi na temat tego, jakie kina znają, do jakich chodzą itd. Prosi, aby każde napisało na kartce jedno słowo/wyrażenie, które kojarzy mu się z kinem. Następnie dzieli tablicę na dwie części – na jednej pisze: Małe kina, na drugiej – Multipleksy. (Tu w razie potrzeby należy wyjaśnić słowo multipleks). Zadaniem dzieci jest dopasowanie słów do charakteru kina. Należy się spodziewać, że część słów będzie pasować do obu tych kategorii. Jednak ważne, aby zwrócili uwagę na to, że w małych kinach nie kupujemy popcornu, nie ma siedzeń lotniczych, często nie wyświetla się filmów w technologii 3D, przychodzi na pokazy znacznie mniej osób, kinom takim zależy bardziej na artyzmie, a nie na komercji. Duże kina to te, w których jest wiele sal, można w zasadzie przechodzić z jednej do drugiej oglądając filmy po kolei, można jeść popcorn, często można korzystać z innych form rozrywki, kina takie znajdują się w galeriach handlowych, przynoszą duże dochody właścicielom, wyświetlają głównie filmy dochodowe.(20 minut)
4. Rozmawiamy o tym, jak należy zachować się w kinie.(10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.24.1 : dziecko potrafi rozpoznać wers zwrotkę, rym, rytm, refren

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z
poznаныmi tekstami kultury

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

103 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LEKCJA W KINIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja ma przypominać wizytę w kinie, a uczennice i uczniowie powinni mieć poczucie, że znajdują się na pierwszym pokazie filmowym.

Cele:

- zapoznanie z początkami kina;
- zapoznanie z postaciami Edisona i braci Lumiere;
- wprowadzenie pojęcia kina niemego i kadru;
- poznanie pierwszych filmów kina niemego.

Potrzebne materiały:

- pierwsze filmy braci Lumiere: "Wjazd pociągu na stację...", "Wyjście robotników z fabryki", "Polewacz polany", "Śniadanie";
- prezentacja multimedialna;
- fikcyjne banknoty/monety.

Przebieg:

1. Sala lekcyjna powinna być przygotowana do pierwszego pokazu filmowego. N. przygotowuje miejsce, w którym sprzedaje się bilety, dzieci płacą za nie fikcyjnymi banknotami/monetami. Sala lekcyjna jest zaciemniona, krzesła ustawione w rzędy jak w kinie. N. pokazuje pierwsze filmy braci Lumiere. Są to: "Wjazd pociągu na stację...", "Wyjście robotników z fabryki", "Polewacz polany", "Śniadanie". Po każdym filmie dyskutuje z uczniami i uczennicami, co widzieli/widziały. Stara się tak zadawać pytania, aby dzieci same dotarły do odpowiedzi;
2. Powinny pojawić się następujące przemyślenia:
 - filmy są scenami z codziennego życia, przedstawiają typowe sytuacje;
 - film "Wjazd pociągu..." wywołał panikę w kinie;
 - film "Polewacz..." zawiera elementy komizmu, miał być śmieszny;
 - kamera jest statyczna, nie porusza się, nie śledzi bohaterów;
 - bohaterowie patrzą w kamerę, są zaintrygowani;
 - filmy są czarno-białe.
3. Po dyskusji n. pokazuje prezentację multimedialną o początkach kina, przedstawia wynalazki Edisona i postacie braci Lumiere. Prezentacja kończy się definicją kadru. N. pokazuje także, czym jest kadr, robiąc zdjęcie klasy, a potem prosząc, aby uczniowie i uczennice sami wykonali kilka zdjęć. Ostatnia część może także stanowić zadanie domowe

Potencjalne problemy:

- prezentacja multimedialna dołączona do lekcji ma za zadanie zachęcić dzieci do samodzielnego poszukiwania wiedzy, pokazać procesy i przemiany zachodzące w kulturze. Jednak ze względu na dużą liczbę informacji nie należy wymagać, aby uczniowie i uczennice starali się zapamiętać każdą z nich.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Lista załączników:

Prehistoria i narodziny kina.pptx

104 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O GATUNKACH FILMOWYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Zajęcia pokazują różnice między poszczególnymi gatunkami filmowymi, porządkują wiedzę na ich temat, a także dają szansę na samodzielne poszukiwanie informacji o gatunkach w internecie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z cechami gatunków filmowych;
- uporządkowanie wiedzy na temat gatunków;
- doskonalenie umiejętności korzystania z różnych źródeł wiedzy;
- doskonalenie umiejętności tworzenia kolaży zdjęciowych;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- przygotowane wcześniej e-maile z informacjami na temat gatunków;

- karty papieru (gdy chcemy zrobić wystawę).

Przebieg:

1. Poczta przychodząca. N. dzieli klasę na 7 grup. Każda z nich otrzymuje trzy e-maile, w których są informacje o określonych gatunkach filmowych. Wiadomości muszą zawierać informacje dotyczące np.: charakterystycznych bohaterów, przedmiotów, najczęstszych miejsc akcji itp. Trzeci mail powinien być wyłącznie ilustracją gatunku, może to być kadr filmowy, zdjęcie bohatera, pleneru itp. Uczniowie i uczennice muszą zgadnąć, o jaki gatunek chodzi;(20 minut)
2. Wspólne wypełnienie tabelki. Każda z grup wypełnia swoją część. Przykładowa tabela w załączniku; (25 minut)
3. Tworzenie kolaży w grupach. N. prosi, aby grupy wymieniły się gatunkami. W ten sposób każda grupa ma "nowy gatunek". Uczniowie i uczennice szukają w internecie informacji (zdjęć bohaterów, kadrów itd.) i tworzą własny kolaż. Może to być kolaż tworzony na komputerze, ale uczniowie i uczennice mogą też wydrukować materiały i nakleić je na duże karty papieru. Druga opcja daje szansę pokazania prac w sali lekcyjnej, np w formie wystawy (45 minut).

Przydatne linki:

<http://www.filmweb.pl/search/film>

<http://www.filmweb.pl/rankings/film/country/genre/59>

<http://fdb.pl/ranking/gatunek/27>

<http://animowany.pl/>

<http://fdb.pl/ranking/gatunek/65>

<http://esensja.stopklatka.pl/film/publicystyka/tekst.html?id=17282>

<http://www.fantasy.dmkhost.net/filmy/>

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Techniki:

Poczta przychodząca

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Tabela wypełniona.docx

maile dla grup.docx

105 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O GATUNKACH FILMOWYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Zajęcia pokazują różnice między poszczególnymi gatunkami filmowymi, porządkują wiedzę na ich temat, a także dają szansę na samodzielne poszukiwanie informacji o gatunkach w internecie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z cechami gatunków filmowych;
- uporządkowanie wiedzy na temat gatunków;
- doskonalenie umiejętności korzystania z różnych źródeł wiedzy;
- doskonalenie umiejętności tworzenia kolaży zdjęciowych;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupach.

Potrzebne materiały:

- przygotowane wcześniej e-maile z informacjami na temat gatunków;

- karty papieru (gdy chcemy zrobić wystawę).

Przebieg:

1. Poczta przychodząca. N. dzieli klasę na 7 grup. Każda z nich otrzymuje trzy e-maile, w których są informacje o określonych gatunkach filmowych. Wiadomości muszą zawierać informacje dotyczące np.: charakterystycznych bohaterów, przedmiotów, najczęstszych miejsc akcji itp. Trzeci mail powinien być wyłącznie ilustracją gatunku, może to być kadr filmowy, zdjęcie bohatera, pleneru itp. Uczniowie i uczennice muszą zgadnąć, o jaki gatunek chodzi; (20 minut)
2. Wspólne wypełnienie tabelki. Każda z grup wypełnia swoją część. Przykładowa tabela w załączniku; (25 minut)
3. Tworzenie kolaży w grupach. N. prosi, aby grupy wymieniły się gatunkami. W ten sposób każda grupa ma "nowy gatunek". Uczniowie i uczennice szukają w internecie informacji (zdjęć bohaterów, kadrów itd.) i tworzą własny kolaż. Może to być kolaż tworzony na komputerze, ale uczniowie i uczennice mogą też wydrukować materiały i nakleić je na duże karty papieru. Druga opcja daje szansę pokazania prac w sali lekcyjnej, np w formie wystawy (45 minut).

Przydatne linki:

<http://www.filmweb.pl/search/film>

<http://www.filmweb.pl/rankings/film/country/genre/59>

<http://fdb.pl/ranking/gatunek/27>

<http://animowany.pl/>

<http://fdb.pl/ranking/gatunek/65>

<http://esensja.stopklatka.pl/film/publicystyka/tekst.html?id=17282>

<http://www.fantasy.dmkhost.net/filmy/>

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Techniki:

Poczta przychodząca

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Tabela wypełniona.docx

maile dla grup.docx

106 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ASTERIKS I OBELIKS NA OLIMPIADZIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja wzbogaca zasób leksykalny, doskonali umiejętność analizy obrazu filmowego i pisania charakterystyki bohaterów filmowych.

Cele:

- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji filmu;
- doskonalenie umiejętności pisania charakterystyki;
- powtórzenie wiadomości na temat olimpiady.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

1. N. odtwarza fragmenty filmu ("Asterix na olimpiadzie", reż. F. Forestier, T. Langmann, 1, 57 min, 2008). Szczególny nacisk należy położyć na sceny z olimpiady, które pokazują nie tylko cechy wyglądu, ale też charakteru, umysłowości i usposobienia bohaterów (20 min);
2. Wspólne wypełnienie kart pracy (w załączniku) (10 min);
3. Praca w parach/samodzielna/w grupach. Układanie zdań z cechami – piszemy charakterystykę (15 minut).

Potencjalne problemy:

- lekcja ma położyć również nacisk na wzbogacenie zasobu leksykalnego. N. stara się, aby uczniowie i uczennice posługiwali się synonimami, np.: Obeliks - otyły, duży, puszysty, lubi jeść itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.9.2 : [starożytność] dziecko rozumie pojęcia takie jak: bogowie olimpijscy (Zeus, Atena, Apollo), mity (Herakles, Odyseusz), olimpiada

- Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada
- Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)
- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Lista załączników:

Asteriks i Obeliks karta pracy.pdf

Asteriks i Obeliks karta pracy wersja edytowalna.docx

107 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KIM BYLI STAROŻYTNI GRECY, RZYMIANIE I WIKINGOWIE?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N. prowadzi lekcję metodą wizualizacji (moodboard), dzieląc klasę na trzy grupy. Każda z nich przygotowuje własne plakaty na temat starożytnego świata.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pracy metodą moodboard;
- powtórzenie wiadomości na temat starożytnych kultur;
- doskonalenie zdolności wizualizacji;
- doskonalenie umiejętności opowiadania;
- doskonalenie umiejętności samodzielnego tworzenia notatek.

Potrzebne materiały:

- 3 komputery z dostępem do internetu;
- trzy duże arkusze papieru;
- lista stron internetowych, z których dzieci mogą korzystać;
- gazety o tematyce historycznej;
- encyklopedie/leksykony.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na trzy grupy. Każdej z nich przydziela temat: starożytna Grecja, starożytny Rzym, Wikingowie (przedstawiciele grup mogą losować temat). Każda z grup powinna mieć dostęp do internetu (jeden komputer na grupę). Następnie N. prosi o wykonanie plakatów zgodnych z zadanymi tematami. Na plakatach mogą znaleźć się zdjęcia, wycinki z gazet, wydruki ze stron internetowych, skopiowane definicje, rysunki itp. Uczniowie i uczennice mają również dostęp do gazet o tematyce historycznej, encyklopedii, leksykonów itp. (2 minuty);
2. Praca w grupach. Członkowie i członkinie grup dzielą się pracą - jedni szukają informacji w internecie i drukują je, inni przeglądają gazety i encyklopedie, jeszcze inni są "artystami" - naklejają materiały na kartki i tworzą kompozycję całości (20 minut);
3. Po wykonaniu zadania członkowie grup prezentują temat - pokazują pozostałym, co znajduje się na ich plakatach, opowiadają, czego się dowiedzieli i wskazują źródła (20 minut);
4. Zadanie domowe: sporządź w zeszycie notatkę, której tematem będzie wybrana, przedstawiona na lekcji kultura starożytna (3 minuty).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda wizualizacji

Techniki:

Moodboard

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.8.3 : [ogólne] dziecko potrafi podać przykłady różnych źródeł historycznych

Hist-VI.9.3 : [starożytność] dziecko potrafi opisać życie w Atenach peryklejskich, korzystając z pojęć: teatr, filozofia, bogowie olimpijscy, mity, olimpiada

Hist-VI.9.4 : [starożytność] dziecko potrafi scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu, korzystając z pojęć takich jak: prawo rzymskie, drogi, wodociągi

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

108 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK STWORZYĆ FILM ANIMOWANY?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja ta jest pierwszą, która ma za zadanie wprowadzić uczniów i uczennice w świat animacji. Ma także przypomnieć, czym jest kadrowanie i jak powinno się świadomie robić zdjęcia. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- przypomnienie wiadomości na temat kadrowania;
- zapoznanie z animacją rysunkową i lalkową;
- zapoznanie z zasadami animacji.

Potrzebne materiały:

- aparat fotograficzny/aparaty fotograficzne w telefonach komórkowych;
- sprzęt do odtworzenia filmów animowanych.

Przebieg:

1. N. przypomina wiadomości na temat kadrowania: dobór odpowiednich tematów, wypełnienie tematem kadru, by zwrócić uwagę na to, co najważniejsze, asymetria. Można także pokazać siatkę podziału kadru i wskazać tzw. gorące punkty. Warto również pokazać przykłady źle zrobionych zdjęć, np. z „uciętymi” fragmentami, które powinny znaleźć się w kadrze (10 minut);
2. Następnie N. prosi, aby uczniowie i uczennice przypomnieli sobie kadrowanie w praktyce. To ćwiczenie można wykonać aparatami, które często są w telefonach komórkowych. Dobrze, aby sfotografowały siebie nawzajem, detal (może to być np. przedmiot w klasie), grupę itd. Jeżeli istnieje taka możliwość, warto pokazać, jak działa aparat fotograficzny: Jak włącza się i wyłącza aparat fotograficzny? Jak podglądać zrobione zdjęcia? Jak usuwać niedobre zdjęcia? Jak wyłączyć lampę błyskową? (25 minut);
3. N. opowiada, czym jest film animowany, pokazuje animację rysunkową i lalkową na wybranych przykładach. Tu można wykorzystać dowolne filmy, np. z płyty "Antologia polskiej animacji dla dzieci" (35 minut);
4. N. zwraca uwagę, że na jedną sekundę filmu przypada aż 24-27 klatek, a więc zdjęć, które odtwarzane w odpowiedniej szybkości dają wrażenie ruchu. Mówi również o zasadach animacji (20 minut):
 - wyprzedzanie – stosowane, by przygotować odbiorcę na ruch. Każde działanie poprzedzone jest przygotowaniem do niego, np. człowiek, żeby podskoczyć, najpierw musi zgiąć nogi;
 - inscenizacja – skierowanie wzroku widza w zamierzone miejsce i takie pokierowanie akcją, by dla odbiorcy stało się jasne, co jest najważniejsze w ujęciu. Doprowadzić do tego można poprzez odpowiednie umiejscowienie postaci, użycie światła lub cienia i odpowiednią pozycję kamery;
 - taktowanie – czas ruchu musi odnosić się zarówno do praw fizyki, jak i do historii opowiadanej przez animację. Obiekty pojawiają się zgodnie z prawami fizyki, np. masa określa prędkość i wpływ obiektu na pozostałe elementy sceny. Teatralne taktowanie jest związane raczej z doświadczeniami wyniesionymi z tej dziedziny sztuki;
 - wyolbrzymienie – atrakcyjne dla widza jest przedstawianie przejawionych ruchów;
 - urok – postać musi być prawdziwa i interesująca.

Zadanie domowe nr 1: Wymyśl postać (człowieka lub zwierzę), którą chciałbyś/chciałabyś zaanimować. Narysuj szkic tego bohatera/bohaterki. Opisz jej cechy charakterystyczne oraz jak postrzegają ją inni.

Zadanie domowe nr 2: Opisz w kilku zdaniach swojego ulubionego/ulubioną bohatera/bohaterkę filmu animowanego. Skup się na wyglądzie postaci, ulubionych czynnościach, cechach szczególnych.

Potencjalne problemy:

- należy założyć, że nie wszystkie dzieci będą miały aparaty fotograficzne wbudowane w telefony komórkowe. Dlatego dobrym pomysłem jest podzielenie zespołu na grupy. Każda z nich dostaje np. listę przedmiotów, które powinna sfotografować. Każde dziecko wykonuje wtedy jedno zdjęcie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Film

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.5 : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest film animowany (rysunkowy i lalkowy);
- dziecko rozumie podstawowe zasady tworzenia filmów animowanych;
- dziecko potrafi kadrować.

109 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK STWORZYĆ FILM ANIMOWANY?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja ta jest pierwszą, która ma za zadanie wprowadzić uczniów i uczennice w świat animacji. Ma także przypomnieć, czym jest kadrowanie i jak powinno się świadomie robić zdjęcia. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- przypomnienie wiadomości na temat kadrowania;
- zapoznanie z animacją rysunkową i lalkową;
- zapoznanie z zasadami animacji.

Potrzebne materiały:

- aparat fotograficzny/aparaty fotograficzne w telefonach komórkowych;
- sprzęt do odtworzenia filmów animowanych.

Przebieg:

1. N. przypomina wiadomości na temat kadrowania: dobór odpowiednich tematów, wypełnienie tematem kadru, by zwrócić uwagę na to, co najważniejsze, asymetria. Można także pokazać siatkę podziału kadru i wskazać tzw. gorące punkty. Warto również pokazać przykłady źle zrobionych zdjęć, np. z „uciętymi” fragmentami, które powinny znaleźć się w kadrze (10 minut);
2. Następnie N. prosi, aby uczniowie i uczennice przypomnieli sobie kadrowanie w praktyce. To ćwiczenie można wykonać aparatami, które często są w telefonach komórkowych. Dobrze, aby sfotografowały siebie nawzajem, detal (może to być np. przedmiot w klasie), grupę itd. Jeżeli istnieje taka możliwość, warto pokazać, jak działa aparat fotograficzny: Jak włącza się i wyłącza aparat fotograficzny? Jak podglądać zrobione zdjęcia? Jak usuwać niedobre zdjęcia? Jak wyłączyć lampę błyskową? (25 minut);
3. N. opowiada, czym jest film animowany, pokazuje animację rysunkową i lalkową na wybranych przykładach. Tu można wykorzystać dowolne filmy, np. z płyty "Antologia polskiej animacji dla dzieci" (35 minut);
4. N. zwraca uwagę, że na jedną sekundę filmu przypada aż 24-27 klatek, a więc zdjęć, które odtwarzane w odpowiedniej szybkości dają wrażenie ruchu. Mówi również o zasadach animacji (20 minut):
 - wyprzedzanie – stosowane, by przygotować odbiorcę na ruch. Każde działanie poprzedzone jest przygotowaniem do niego, np. człowiek, żeby podskoczyć, najpierw musi zgiąć nogi;
 - inscenizacja – skierowanie wzroku widza w zamierzone miejsce i takie pokierowanie akcją, by dla odbiorcy stało się jasne, co jest najważniejsze w ujęciu. Doprowadzić do tego można poprzez odpowiednie umiejscowienie postaci, użycie światła lub cienia i odpowiednią pozycję kamery;
 - taktowanie – czas ruchu musi odnosić się zarówno do praw fizyki, jak i do historii opowiedzianej przez animację. Obiekty pojawiają się zgodnie z prawami fizyki, np. masa określa prędkość i wpływ obiektu na pozostałe elementy sceny. Teatralne taktowanie jest związane raczej z doświadczeniami wyniesionymi z tej dziedziny sztuki;
 - wyolbrzymienie – atrakcyjne dla widza jest przedstawianie przejawskrawionych ruchów;
 - urok – postać musi być prawdziwa i interesująca.

Zadanie domowe nr 1: Wymyśl postać (człowieka lub zwierzę), którą chciałbyś/chciałabyś zaanimować. Narysuj szkic tego bohatera/bohaterki. Opisz jej cechy charakterystyczne oraz jak postrzegają ją inni.

Zadanie domowe nr 2: Opisz w kilku zdaniach swojego ulubionego/ulubioną bohatera/bohaterkę filmu animowanego. Skup się na wyglądzie postaci, ulubionych czynnościach, cechach szczególnych.

Potencjalne problemy:

- należy założyć, że nie wszystkie dzieci będą miały aparaty fotograficzne wbudowane w telefony komórkowe. Dlatego dobrym pomysłem jest podzielenie zespołu na grupy. Każda z nich dostaje np. listę przedmiotów, które powinna sfotografować. Każde dziecko wykonuje wtedy jedno zdjęcie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Film

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.5 : dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest film animowany (rysunkowy i lalkowy);
- dziecko rozumie podstawowe zasady tworzenia filmów animowanych;
- dziecko potrafi kadrować.

110 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ WŁASNY FILM ANIMOWANY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Na lekcjach uczniowie i uczennice mają za zadanie nakręcić krótkie, kilkusekundowe filmy animowane wg własnych pomysłów. Choć na całe zadanie przeznaczone są cztery godziny lekcyjne, można podzielić je tak, aby wpisywały się w tygodniowy plan zajęć. Uczniowie i uczennice mogą w dowolnym momencie przerwać pracę i np. wrócić do niej następnego dnia.

Cele:

- zapoznanie z techniką animacji rysunkowej;
- doskonalenie umiejętności rysowania;
- zapoznanie z programami komputerowymi umożliwiającymi animację.

Potrzebne materiały:

- stoły do animacji (inaczej: dysk animacyjny) – prosty stół z wyciętą dziurą, w której umieszczona jest szyba z pleksi;

- lampy jarzeniowe w oprawkach – taką lampę umieszcza się pod stołem, tak aby podświetlić kartkę papieru, na której rysowane są obrazki;
- metalowe bolce – trzy metalowe bolce podtrzymują papier, żeby się nie ruszał;
- laptop, skaner – najpierw skanujemy obrazek, później wrzucamy go do programu komputerowego, np. Corel, Flash, możemy także używać aparatów cyfrowych lub kamery poklatkowej;
- papier, kredki i ołówki.

Przebieg:

1. Kolejne cztery lekcje powinny być poświęcone stworzeniu krótkiej animacji. N. ma w IV klasie dwie możliwości: albo skorzysta z gotowych aplikacji, np. <http://www.ticklypictures.com/> albo http://goanimate.com/videos/04_IU5-Nw-vM, na których można tworzyć własne animacje (tu dzieci mogą pracować np. w parach), albo zdecyduje, że uczniowie i uczennice nakręcą własną animację.
2. Zadanie zostanie wykonane, gdy uczniowie stworzą animację trwającą do ok. 10-15 sekund. To spory wysiłek. Można poprosić, aby część rysunków została wykonana w domu. Warto także pracować w małych grupach. Najlepiej, aby animacja była dość prosta – może to być rysunek zwierzęcia lub człowieka, który przemieszcza się w jakimś określonym kierunku. Można spróbować dodać do tego napis (jak w komiksach lub filmach niemych). O tym, jak przygotować się lepiej do lekcji, N. przeczyta tu: <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-zrobic-plik-gif> i <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-stworzyc-krotki-film-animowany>
3. Czynności, które powinny wykonać dzieci:
 - rysunki zwierząt (kolejne rysunki przedstawiają fazy ruchu, np: pies biegnie);
 - ustawić stół animacyjny i zrobić zdjęcia kolejnym rysunkom;
 - zgrać zdjęcia do komputera;
 - złożyć zdjęcia w prostym programie, np: Windows Movie Maker.

Potencjalne problemy:

- przed przystąpieniem do zajęć n. powinien zapoznać się ze wskazanymi stronami/poradnikami, a także zapoznać się z dowolnym programem do tworzenia prostych animacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć własną, krótką animację.

111 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ WŁASNY FILM ANIMOWANY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Na lekcjach uczniowie i uczennice mają za zadanie nakręcić krótkie, kilkusekundowe filmy animowane wg własnych pomysłów. Choć na całe zadanie przeznaczone są cztery godziny lekcyjne, można podzielić je tak, aby wpisywały się w tygodniowy plan zajęć. Uczniowie i uczennice mogą w dowolnym momencie przerwać pracę i np. wrócić do niej następnego dnia.

Cele:

- zapoznanie z techniką animacji rysunkowej;
- doskonalenie umiejętności rysowania;
- zapoznanie z programami komputerowymi umożliwiającymi animację.

Potrzebne materiały:

- stoły do animacji (inaczej: dysk animacyjny) – prosty stół z wyciętą dziurą, w której umieszczona jest szyba z pleksi;

- lampy jarzeniowe w oprawkach – taką lampę umieszcza się pod stołem, tak aby podświetlić kartkę papieru, na której rysowane są obrazki;
- metalowe bolce – trzy metalowe bolce podtrzymują papier, żeby się nie ruszał;
- laptop, skaner – najpierw skanujemy obrazek, później wrzucamy go do programu komputerowego, np. Corel, Flash, możemy także używać aparatów cyfrowych lub kamery poklatkowej;
- papier, kredki i ołówki.

Przebieg:

1. Kolejne cztery lekcje powinny być poświęcone stworzeniu krótkiej animacji. N. ma w IV klasie dwie możliwości: albo skorzysta z gotowych aplikacji, np. <http://www.ticklypictures.com/> albo http://goanimate.com/videos/04_IU5-Nw-vM, na których można tworzyć własne animacje (tu dzieci mogą pracować np. w parach), albo zdecyduje, że uczniowie i uczennice nakręcą własną animację.
2. Zadanie zostanie wykonane, gdy uczniowie stworzą animację trwającą do ok. 10-15 sekund. To spory wysiłek. Można poprosić, aby część rysunków została wykonana w domu. Warto także pracować w małych grupach. Najlepiej, aby animacja była dość prosta – może to być rysunek zwierzęcia lub człowieka, który przemieszcza się w jakimś określonym kierunku. Można spróbować dodać do tego napis (jak w komiksach lub filmach niemych). O tym, jak przygotować się lepiej do lekcji, N. przeczyta tu: <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-zrobic-plik-gif> i <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-stworzyc-krotki-film-animowany>
3. Czynności, które powinny wykonać dzieci:
 - rysunki zwierząt (kolejne rysunki przedstawiają fazy ruchu, np: pies biegnie);
 - ustawić stół animacyjny i zrobić zdjęcia kolejnym rysunkom;
 - zgrać zdjęcia do komputera;
 - złożyć zdjęcia w prostym programie, np: Windows Movie Maker.

Potencjalne problemy:

- przed przystąpieniem do zajęć n. powinien zapoznać się ze wskazanymi stronami/poradnikami, a także zapoznać się z dowolnym programem do tworzenia prostych animacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć własną, krótką animację.

112 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ WŁASNY FILM ANIMOWANY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Na lekcjach uczniowie i uczennice mają za zadanie nakręcić krótkie, kilkusekundowe filmy animowane wg własnych pomysłów. Choć na całe zadanie przeznaczone są cztery godziny lekcyjne, można podzielić je tak, aby wpisywały się w tygodniowy plan zajęć. Uczniowie i uczennice mogą w dowolnym momencie przerwać pracę i np. wrócić do niej następnego dnia.

Cele:

- zapoznanie z techniką animacji rysunkowej;
- doskonalenie umiejętności rysowania;
- zapoznanie z programami komputerowymi umożliwiającymi animację.

Potrzebne materiały:

- stoły do animacji (inaczej: dysk animacyjny) – prosty stół z wyciętą dziurą, w której umieszczona jest szyba z pleksi;

- lampy jarzeniowe w oprawkach – taką lampę umieszcza się pod stołem, tak aby podświetlić kartkę papieru, na której rysowane są obrazki;
- metalowe bolce – trzy metalowe bolce podtrzymują papier, żeby się nie ruszał;
- laptop, skaner – najpierw skanujemy obrazek, później wrzucamy go do programu komputerowego, np. Corel, Flash, możemy także używać aparatów cyfrowych lub kamery poklatkowej;
- papier, kredki i ołówki.

Przebieg:

1. Kolejne cztery lekcje powinny być poświęcone stworzeniu krótkiej animacji. N. ma w IV klasie dwie możliwości: albo skorzysta z gotowych aplikacji, np. <http://www.ticklypictures.com/> albo http://goanimate.com/videos/04_IU5-Nw-vM, na których można tworzyć własne animacje (tu dzieci mogą pracować np. w parach), albo zdecyduje, że uczniowie i uczennice nakręcą własną animację.
2. Zadanie zostanie wykonane, gdy uczniowie stworzą animację trwającą do ok. 10-15 sekund. To spory wysiłek. Można poprosić, aby część rysunków została wykonana w domu. Warto także pracować w małych grupach. Najlepiej, aby animacja była dość prosta – może to być rysunek zwierzęcia lub człowieka, który przemieszcza się w jakimś określonym kierunku. Można spróbować dodać do tego napis (jak w komiksach lub filmach niemych). O tym, jak przygotować się lepiej do lekcji, N. przeczyta tu: <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-zrobic-plik-gif> i <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-stworzyc-krotki-film-animowany>
3. Czynności, które powinny wykonać dzieci:
 - rysunki zwierząt (kolejne rysunki przedstawiają fazy ruchu, np: pies biegnie);
 - ustawić stół animacyjny i zrobić zdjęcia kolejnym rysunkom;
 - zgrać zdjęcia do komputera;
 - złożyć zdjęcia w prostym programie, np: Windows Movie Maker.

Potencjalne problemy:

- przed przystąpieniem do zajęć n. powinien zapoznać się ze wskazanymi stronami/poradnikami, a także zapoznać się z dowolnym programem do tworzenia prostych animacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć własną, krótką animację.

113 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ WŁASNY FILM ANIMOWANY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Na lekcjach uczniowie i uczennice mają za zadanie nakręcić krótkie, kilkusekundowe filmy animowane wg własnych pomysłów. Choć na całe zadanie przeznaczone są cztery godziny lekcyjne, można podzielić je tak, aby wpisywały się w tygodniowy plan zajęć. Uczniowie i uczennice mogą w dowolnym momencie przerwać pracę i np. wrócić do niej następnego dnia.

Cele:

- zapoznanie z techniką animacji rysunkowej;
- doskonalenie umiejętności rysowania;
- zapoznanie z programami komputerowymi umożliwiającymi animację.

Potrzebne materiały:

- stoły do animacji (inaczej: dysk animacyjny) – prosty stół z wyciętą dziurą, w której umieszczona jest szyba z pleksi;

- lampy jarzeniowe w oprawkach – taką lampę umieszcza się pod stołem, tak aby podświetlić kartkę papieru, na której rysowane są obrazki;
- metalowe bolce – trzy metalowe bolce podtrzymują papier, żeby się nie ruszał;
- laptop, skaner – najpierw skanujemy obrazek, później wrzucamy go do programu komputerowego, np. Corel, Flash, możemy także używać aparatów cyfrowych lub kamery poklatkowej;
- papier, kredki i ołówki.

Przebieg:

1. Kolejne cztery lekcje powinny być poświęcone stworzeniu krótkiej animacji. N. ma w IV klasie dwie możliwości: albo skorzysta z gotowych aplikacji, np. <http://www.ticklypictures.com/> albo http://goanimate.com/videos/04_IU5-Nw-vM, na których można tworzyć własne animacje (tu dzieci mogą pracować np. w parach), albo zdecyduje, że uczniowie i uczennice nakręcą własną animację.
2. Zadanie zostanie wykonane, gdy uczniowie stworzą animację trwającą do ok. 10-15 sekund. To spory wysiłek. Można poprosić, aby część rysunków została wykonana w domu. Warto także pracować w małych grupach. Najlepiej, aby animacja była dość prosta – może to być rysunek zwierzęcia lub człowieka, który przemieszcza się w jakimś określonym kierunku. Można spróbować dodać do tego napis (jak w komiksach lub filmach niemych). O tym, jak przygotować się lepiej do lekcji, N. przeczyta tu: <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-zrobic-plik-gif> i <http://spec.pl/komputery-i-internet/grafika-i-multimedia/jak-stworzyc-krotki-film-animowany>
3. Czynności, które powinny wykonać dzieci:
 - rysunki zwierząt (kolejne rysunki przedstawiają fazy ruchu, np: pies biegnie);
 - ustawić stół animacyjny i zrobić zdjęcia kolejnym rysunkom;
 - zgrać zdjęcia do komputera;
 - złożyć zdjęcia w prostym programie, np: Windows Movie Maker.

Potencjalne problemy:

- przed przystąpieniem do zajęć n. powinien zapoznać się ze wskazanymi stronami/poradnikami, a także zapoznać się z dowolnym programem do tworzenia prostych animacji.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.4.9 : dziecko potrafi przygotować proste animacje i prezentacje multimedialne

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć własną, krótką animację.

114 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MUSICAL I FILM MUZYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja pokazuje cechy gatunku na przykładzie popularnego filmu "W rytmie hip-hopu". Stanowi także przypomnienie/uzupełnienie tematyki lekcji wf-u. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z cechami gatunku filmowego - musical, film taneczny;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów filmowych;
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego.

Potrzebne materiały:

- komputer do odtworzenia prezentacji i fragmentów filmu;
- karty pracy - w załączniku;
- ewentualnie internet do odtworzenia filmów.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od prezentacji multimedialnej na temat musicalu i filmu tanecznego (20 minut);
2. N. rozdaje karty pracy, po czym ogląda wybrane fragmenty filmu "W rytmie hip-hopu" (reż. T. Carter, 1,52 minuty, 2001 rok). Fragmenty można dobrać dowolnie, trzeba jednak pamiętać, by charakteryzowały bohaterów. Następnie n. wraz z uczniami i uczennicami wypełnia karty pracy (40 minut);
3. N. próbuje stworzyć z uczniami i uczennicami krótki, prosty układ hip-hop. Uczniowie i uczennice poznali już podstawowe kroki na lekcjach wychowania fizycznego w klasie IV. Pomocne mogą być także filmy:
<http://www.youtube.com/watch?v=0insfY2CHVo>
<http://www.youtube.com/watch?v=I772otWXhC4>
(30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Film
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Wych-VI.10.1 : dziecko potrafi wykonać prosty układ gimnastyczny

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe kroki hip-hop i potrafi je wykonać (samodzielnie, w parze, w kręgu itp.).

Lista załączników:

Musical.pptx

Karta pracy.docx

115 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MUSICAL I FILM MUZYCZNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja pokazuje cechy gatunku na przykładzie popularnego filmu "W rytmie hip-hopu". Stanowi także przypomnienie/uzupełnienie tematyki lekcji wf-u. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie z cechami gatunku filmowego - musical, film taneczny;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów filmowych;
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego.

Potrzebne materiały:

- komputer do odtworzenia prezentacji i fragmentów filmu;
- karty pracy - w załączniku;
- ewentualnie internet do odtworzenia filmów.

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od prezentacji multimedialnej na temat musicalu i filmu tanecznego (20 minut);
2. N. rozdaje karty pracy, po czym ogląda wybrane fragmenty filmu "W rytmie hip-hopu" (reż. T. Carter, 1,52 minuty, 2001 rok). Fragmenty można dobrać dowolnie, trzeba jednak pamiętać, by charakteryzowały bohaterów. Następnie n. wraz z uczniami i uczennicami wypełnia karty pracy (40 minut);
3. N. próbuje stworzyć z uczniami i uczennicami krótki, prosty układ hip-hop. Uczniowie i uczennice poznali już podstawowe kroki na lekcjach wychowania fizycznego w klasie IV. Pomocne mogą być także filmy:
<http://www.youtube.com/watch?v=0insfY2CHVo>
<http://www.youtube.com/watch?v=I772otWXhC4>
(30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Film
Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa
W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Wych-VI.10.1 : dziecko potrafi wykonać prosty układ gimnastyczny

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe kroki hip-hop i potrafi je wykonać (samodzielnie, w parze, w kręgu itp.).

Lista załączników:

Musical.pptx

Karta pracy.docx

116 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNE PLAKATY FILMOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na analizie znanych plakatów filmowych oraz uświadomieniu ich funkcji. Dzieci rozwijają wyobraźnię i tworzą własne plakaty filmowe.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy tekstów kultury;
- uwrażliwienie na rolę perswazyjną plakatu filmowego;
- podkreślenie różnic między sztukiem a kiczem.

Potrzebne materiały:

- plakaty filmowe - prezentacja przykładowych w załączniku.

Przebieg:

1. N. pokazuje kilka plakatów filmowych, omawia wraz z dziećmi, co się na nich znajduje.

- Wskazuje na takie elementy, jak: tytuł filmu, imiona i nazwiska aktorów i aktorek, zdobyte nagrody, elementy graficzne. Mówi o plakacie filmowym jako dziele sztuki, ale też o jego roli reklamowej. Podejmuje temat: artyzm a kicz (np. kolorystyka) (10 minut);
2. Uczniowie i uczennice pracują w grupach – rysują plakaty filmowe do własnych animacji (25 minut);
 3. Opowiadają, skąd się wziął pomysł (10 minut);
 4. Zadanie domowe: Stwórz plakat filmowy do wybranego, nakręconego już filmu.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Prezentacja multimedialna

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.25.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy widowiska teatralnego (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty)

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Lista załączników:

Plakaty filmowe.pptx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



117 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RODZAJE GŁOSEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają głoski dźwięczne, bezdźwięczne, miękkie, twarde, ustne i nosowe. Zadanie realizowane na trzech kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- poznanie rodzajów głosek;
- doskonalenie umiejętności odróżniania głosek;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N przypomina wiadomości na temat głosek i nazw poszczególnych narządów mowy (załącznik) (10 minut)

2. N. przypomina, jak dzielimy wyrazy na sylaby. Głośno wypowiada kilka wyrazów, dzieci klaszczą, dzieląc wyrazy (10 minut);
3. N. wprowadza podział na: **a.głoski dźwięczne i bezdźwięczne.b.głoski miękkie i twarde. c.głoski ustne i nosowe.** (15 minut);
4. Wykonanie ćwiczeń z karty zadań. Załącznik nr 1 (30 minut);
5. N. dzieli klasę na 6 grup, zgodnie z podziałem głosek. Następnie wypowiada głośno jakąś głoskę, a zadaniem grup jest odgadnięcie, jaka to głoska, np. p – wstają grupy: ustna, bezdźwięczna, twarda (10 minut);
6. Dzieci tworzą mniejsze grupy. Wybrana grupa wypowiada głośno głoskę, np. p, a inna podaje jej dźwięczny odpowiednik, b. Kolejna grupa wymyśla wyraz zaczynający się na p, następna na b. Uczniowie wybierają grupę, która ma odpowiadać, rzucając piłkę (10 minut);
7. Praca w tych samych grupach. Pierwsza grupa podaje słowo, np. biały, kolejna grupa musi wymyślić wyraz zaczynający się na odpowiadającą głoskę bezdźwięczną, ale pasujący do wyrazu pierwszego, np. pies. Grupy zapisują powstałe zwroty. Uczniowie i uczennice mogą też podawać sobie pary głosek, np. m i n, a kolejne grupy układają zwroty i wyrażenia. N. zapisuje je na tablicy (15 minut);
8. Uczniowie i uczennice zmieniają grupy. Każda z nich układa krótkie opowiadanie na wybrany temat, używając zwrotów i wyrażeń z poprzedniego ćwiczenia (30 minut);
9. Przedstawienie prac. Podsumowanie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.4.1.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.48.3 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o różnicach w wymowie i pisowni samogłosek ustnych i nosowych, spółgłosek twardych i miękkich, dźwięcznych i bezdźwięcznych

Lista załączników:

Fonetyka ćwiczenia.docx

Rodzaje głosek - teoria.docx

118 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RODZAJE GŁOSEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają głoski dźwięczne, bezdźwięczne, miękkie, twarde, ustne i nosowe. Zadanie realizowane na trzech kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- poznanie rodzajów głosek;
- doskonalenie umiejętności odróżniania głosek;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N przypomina wiadomości na temat głosek i nazw poszczególnych narządów mowy (załącznik) (10 minut)

2. N. przypomina, jak dzielimy wyrazy na sylaby. Głośno wypowiada kilka wyrazów, dzieci klaszczą, dzieląc wyrazy (10 minut);
3. N. wprowadza podział na: **a.głoski dźwięczne i bezdźwięczne.b.głoski miękkie i twarde. c.głoski ustne i nosowe.** (15 minut);
4. Wykonanie ćwiczeń z karty zadań. Załącznik nr 1 (30 minut);
5. N. dzieli klasę na 6 grup, zgodnie z podziałem głosek. Następnie wypowiada głośno jakąś głoskę, a zadaniem grup jest odgadnięcie, jaka to głoska, np. p – wstają grupy: ustna, bezdźwięczna, twarda (10 minut);
6. Dzieci tworzą mniejsze grupy. Wybrana grupa wypowiada głośno głoskę, np. p, a inna podaje jej dźwięczny odpowiednik, b. Kolejna grupa wymyśla wyraz zaczynający się na p, następna na b. Uczniowie wybierają grupę, która ma odpowiadać, rzucając piłkę (10 minut);
7. Praca w tych samych grupach. Pierwsza grupa podaje słowo, np. biały, kolejna grupa musi wymyślić wyraz zaczynający się na odpowiadającą głoskę bezdźwięczną, ale pasujący do wyrazu pierwszego, np. pies. Grupy zapisują powstałe zwroty. Uczniowie i uczennice mogą też podawać sobie pary głosek, np. m i n, a kolejne grupy układają zwroty i wyrażenia. N. zapisuje je na tablicy (15 minut);
8. Uczniowie i uczennice zmieniają grupy. Każda z nich układa krótkie opowiadanie na wybrany temat, używając zwrotów i wyrażeń z poprzedniego ćwiczenia (30 minut);
9. Przedstawienie prac. Podsumowanie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.4.1.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.48.3 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o różnicach w wymowie i pisowni samogłosek ustnych i nosowych, spółgłosek twardych i miękkich, dźwięcznych i bezdźwięcznych

Lista załączników:

Fonetyka ćwiczenia.docx

Rodzaje głosek - teoria.docx

119 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RODZAJE GŁOSEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają głoski dźwięczne, bezdźwięczne, miękkie, twarde, ustne i nosowe. Zadanie realizowane na trzech kolejnych godzinach lekcyjnych.

Cele:

- poznanie rodzajów głosek;
- doskonalenie umiejętności odróżniania głosek;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N przypomina wiadomości na temat głosek i nazw poszczególnych narządów mowy (załącznik) (10 minut)

2. N. przypomina, jak dzielimy wyrazy na sylaby. Głośno wypowiada kilka wyrazów, dzieci klaszczą, dzieląc wyrazy (10 minut);
3. N. wprowadza podział na: **a.głoski dźwięczne i bezdźwięczne.b.głoski miękkie i twarde. c.głoski ustne i nosowe.** (15 minut);
4. Wykonanie ćwiczeń z karty zadań. Załącznik nr 1 (30 minut);
5. N. dzieli klasę na 6 grup, zgodnie z podziałem głosek. Następnie wypowiada głośno jakąś głoskę, a zadaniem grup jest odgadnięcie, jaka to głoska, np. p – wstają grupy: ustna, bezdźwięczna, twarda (10 minut);
6. Dzieci tworzą mniejsze grupy. Wybrana grupa wypowiada głośno głoskę, np. p, a inna podaje jej dźwięczny odpowiednik, b. Kolejna grupa wymyśla wyraz zaczynający się na p, następna na b. Uczniowie wybierają grupę, która ma odpowiadać, rzucając piłkę (10 minut);
7. Praca w tych samych grupach. Pierwsza grupa podaje słowo, np. biały, kolejna grupa musi wymyślić wyraz zaczynający się na odpowiadającą głoskę bezdźwięczną, ale pasujący do wyrazu pierwszego, np. pies. Grupy zapisują powstałe zwroty. Uczniowie i uczennice mogą też podawać sobie pary głosek, np. m i n, a kolejne grupy układają zwroty i wyrażenia. N. zapisuje je na tablicy (15 minut);
8. Uczniowie i uczennice zmieniają grupy. Każda z nich układa krótkie opowiadanie na wybrany temat, używając zwrotów i wyrażeń z poprzedniego ćwiczenia (30 minut);
9. Przedstawienie prac. Podsumowanie (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.4.1.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.48.3 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o różnicach w wymowie i pisowni samogłosek ustnych i nosowych, spółgłosek twardych i miękkich, dźwięcznych i bezdźwięcznych

Lista załączników:

Fonetyka ćwiczenia.docx

Rodzaje głosek - teoria.docx

120 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DO CZEGO JEST NAM POTRZEBNY PRZYSŁÓWEK?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z nieodmienną częścią mowy - przysłówkiem;
- zapoznanie ze sposobami stopniowania przysłówek;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania form gramatycznych w zdaniach;
- budowanie zasobu leksykalnego;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku;
- przygotowane przez N. kartki z opisem scenek do odegrania przez dzieci.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Ilustracja ruchowa

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.47.1 : dziecko potrafi poprawnie stopniować przymiotniki i przysłówki

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Lista załączników:

przysłówek.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



121 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZYIMEK

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie nowej części mowy - przyimka;
- poznanie związku, jaki tworzy przyimek z rzeczownikiem - wyrażenie przyimkowe;
- poznanie zasad ortograficznych dotyczących poprawnej pisowni wyrażen przyimkowych;
- poprawne pisanie i stosowanie przyimków;
- rozpoznawanie przyimków wśród innych części mowy;
- rozróżnianie i nazywanie części mowy.

Potrzebne materiały:

- karty pracy zamieszczone w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Lista załączników:

Przyimek.docx

122 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE HOBBITA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja przybliży postać Bilbo Bagginsa, uczy prawidłowego wnioskowania z tekstu literackiego.

Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analitycznych;
- doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem i wnioskowania;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- arkusze papieru A3.

Przebieg:

1. N. czyta głośno fragmenty rozdziału pierwszego dotyczące życia hobbitów (10 minut);

2. Uczniowie i uczennice wraz z n. sporządzają notatkę na temat tego, jak wyglądali hobbici, czym się zajmowali, jakie były ich zwyczaje, gdzie mieszkali (20 minut);
3. Następnie sporządzają notatkę encyklopedyczną do hasła "Hobbit" (10 minut);
4. N. czyta inne fragmenty rozdziału pierwszego, opowiadające o przodkach Bilbo Bagginsa (5 minut);
5. Dzieci rysują na arkuszach A3 drzewo genealogiczne Bilba (podpisy i rysunki poszczególnych osób) (15 minut);
6. N. wyjaśnia pojęcia "po kądzieli" i "po mieczu", a następnie wraz z uczniami i uczennicami wypisuje cechy, które Bilbo odziedziczył (10 minut);
7. Charakterystyka Bilba – burza mózgów. Dzieci podają cechy bohatera i wydarzenie z książki, które popiera ich tezę, np. Bilbo był inteligentny, bo wygrał pojedynek na zagadki z Gollumem (15 minut);
8. Zadanie domowe: Sporządź mapę myśli, która odzwierciedli cechy intelektu, usposobienia i charakteru Bilbo Bagginsa (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat
- Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Lista załączników:

Nieproszeni goście.docx

123 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE HOBBITA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja przybliży postać Bilbo Bagginsa, uczy prawidłowego wnioskowania z tekstu literackiego. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analitycznych;
- doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem i wnioskowania;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- arkusze papieru A3.

Przebieg:

1. N. czyta głośno fragmenty rozdziału pierwszego dotyczące życia hobbitów (10 minut);

2. Uczniowie i uczennice wraz z n. sporządzają notatkę na temat tego, jak wyglądali hobbici, czym się zajmowali, jakie były ich zwyczaje, gdzie mieszkali (20 minut);
3. Następnie sporządzają notatkę encyklopedyczną do hasła "Hobbit" (10 minut);
4. N. czyta inne fragmenty rozdziału pierwszego, opowiadające o przodkach Bilbo Bagginsa (5 minut);
5. Dzieci rysują na arkuszach A3 drzewo genealogiczne Bilba (podpisy i rysunki poszczególnych osób) (15 minut);
6. N. wyjaśnia pojęcia "po kądzieli" i "po mieczu", a następnie wraz z uczniami i uczennicami wypisuje cechy, które Bilbo odziedziczył (10 minut);
7. Charakterystyka Bilba – burza mózgów. Dzieci podają cechy bohatera i wydarzenie z książki, które popiera ich tezę, np. Bilbo był inteligentny, bo wygrał pojedynek na zagadki z Gollumem (15 minut);
8. Zadanie domowe: Sporządź mapę myśli, która odzwierciedli cechy intelektu, usposobienia i charakteru Bilbo Bagginsa (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat
- Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Lista załączników:

Nieproszeni goście.docx

124 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŚWIAT TROLLI, KRASNOLUDÓW I CZARODZIEJÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice charakteryzują bohaterów Tolkienowskiego świata.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy prozy i filmu;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- film "Hobbit";
- fotosy przedstawiające poszczególne rasy;
- dodatkowe źródła interaktywne: <http://middle-earth.thehobbit.com/> (należy przeglądać za pośrednictwem przeglądarki Chrome).

Przebieg:

1. N. czyta odpowiednie fragmenty powieści Tolkiena i odtwarza fragmenty filmu "Hobbit" pokazujące:
 - a. Krasnoludy;
 - b. Gandalfa;
 - c. Gobliny;
 - d. Golluma (30 minut);
2. Następnie n. przyczepia do tablicy fotosy przedstawiające bohaterów (jedna tablica-jeden fotos). Uczniowie i uczennice podchodzą do tablicy i wpisują cechy bohaterów. Ćwiczenie ma za zadanie przede wszystkim wzbogacenie zasobu leksykalnego i frazeologicznego, kształcenie poprawności językowej, szukanie synonimów (np. trolle - tępe, głupie, mają mózdzki, nierozgarnięte, nieinteligentne, prymitywne itd.) (15 minut);
3. Zadanie domowe: Napisz charakterystykę wybranych bohaterów świata (wybranej rasy/wybranego gatunku) Tolkiena.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Lista załączników:

Fotosy do zawieszenia.pdf

125 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CHARAKTERYSTYKA PORÓWNAWCZA RYCERZY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci uczą się o sposobach tworzenia charakterystyki porównawczej. Piszą charakterystykę, bazując na bohaterach "Hobbita" oraz średniowiecznych rycerzach.

Cele:

- zapoznanie ze sposobami tworzenia charakterystyki porównawczej;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- rozwijanie umiejętności tworzenia charakterystyki porównawczej postaci;
- kształtowanie umiejętności odróżniania informacji istotnych od nieistotnych.

Potrzebne materiały:

- książka "Hobbit, czyli tam i z powrotem";
- wydrukowane materiały z plików "Charakterystyka porównawcza" i "Zawisza Czarny - fragmenty" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).

Przebieg:

1. N. wprowadza temat zajęć: tworzenie charakterystyki porównawczej postaci. Przypomnienie klasie terminu charakterystyka: co on oznacza? (5 minut);
2. N. rozdaje klasie karty z pliku "Charakterystyka porównawcza". Wraz z dziećmi analizuje sposób tworzenia charakterystyki porównawczej (10 minut);
3. Dzieci przystępują do tworzenia - wybranym sposobem - charakterystyki postaci. Zadanie polega na porównaniu wybranej osoby z powieści "Hobbit, czyli tam i z powrotem" (np. Thorina Dębowej Tarczy) z wybranym średniowiecznym rycerzem (np. Zawiszą Czarnym). Dzieci wybierają postacie oraz sposób tworzenia charakterystyki (20 minut);
4. Osoby, które skończyły, czytają przygotowane przez siebie charakterystyki postaci. N. wraz z klasą może krótko przedyskutować wybrane, interesujące kwestie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Lista załączników:

Zawisza Czarny fragmenty.pdf

Charakterystyka porównawcza.pdf



126 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LITERACKI I FILMOWY OPIS KRAJOBRAZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady opisu krajobrazu.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia szczegółowego opisu krajobrazu;
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła literackiego i filmowego;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- fragmenty filmu "Drużyna Pierścienia";
- fragmenty książki "Drużyna Pierścienia" (w załączniku).

Przebieg:

1. N. czyta fragmenty powieści "Drużyna Pierścienia" (załącznik nr 1) (10 minut);

2. Następnie odtwarza fragmenty filmu "Drużyna Pierścienia" (początkowe fragmenty pokazujące Shire) (5 minut);
3. Uczniowie i uczennice opisują Shire. Zwracamy uwagę na:
 - a. Typ krajobrazu (wiejski, miejski, górski, nadmorski itd.);
 - b. Ukształtowanie powierzchni (kotlina, wyżyna);
 - c. Roślinność (lasy, krzewy, łąki itd.);
 - d. Zwierzęta;
 - e. Pora roku, pora dnia;
 - f. Kolorystyka;
 - g. Niezwykłe zjawiska (np. tęcza);
 - h. Elementy szczególnie zwracające uwagę (np. coś, co jest nietypowe);Uczniowie i uczennice muszą:
 - wyodrębnić wszystkie elementy krajobrazu;
 - stosować różnorodne przymiotniki określające kolor, kształt, wielkość;
 - stosować słownictwo sytuujące w przestrzeni opisywane przedmioty (bliżej, dalej, z lewej strony itd.);
 - przedstawić własną ocenę krajobrazu (własne wrażenia, refleksje) (15 minut);
4. N. prosi, aby dzieci wykonały swoje rysunki będące wyobrażeniem Shire (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Film

Instruktaż

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza
Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Lista załączników:

Drużyna Pierścienia.pdf

127 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY WŁASNY OPIS KRAJOBRAZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Kolejna lekcja wpisująca się w cykl o tworzeniu opisów krajobrazu. Zwracamy szczególną uwagę na kompetencje językowe konieczne podczas egzaminu po szóstej klasie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia opisu krajobrazu;
- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności pracy dramą;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- arkusze A3 (lub A4), kredki, mazaki, ołówki, farby;

- karteczki z nazwą krajobrazu przygotowane wcześniej przez n. - potrzebne do dramy.

Przebieg:

1. N. przypomina zasady tworzenia opisu krajobrazu. Zwracamy uwagę na:
 - a. Typ krajobrazu (wiejski, miejski, górski, nadmorski itd.);
 - b. Ukształtowanie powierzchni (kotliny, wyżyny);
 - c. Roślinność (lasy, krzewy, łąki itd.);
 - d. Zwierzęta;
 - e. Pora roku, pora dnia;
 - f. Kolorystyka;
 - g. Niezwykłe zjawiska (np. tęcza);
 - h. Elementy szczególnie zwracające uwagę (np. coś, co jest nietypowe);

Uczniowie i uczennice muszą:

- wyodrębnić wszystkie elementy krajobrazu;
 - stosować różnorodne przymiotniki określające kolor, kształt, wielkość;
 - stosować słownictwo sytuujące w przestrzeni opisywane przedmioty (bliżej, dalej, z lewej strony itd.);
 - zamieścić własną ocenę krajobrazu (własne wrażenia, refleksje) (10 minut);
2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice znaleźli w internecie zdjęcie krajobrazu. Każdy znajduje swoje. Następnie kilka osób ustnie opisuje swoje zdjęcia. N. podpowiada, koryguje błędy (15 minut);
 3. Uczniowie i uczennice tworzą opis, stosując się do wytycznych (20 minut);
 4. Drama. Uczniowie i uczennice tworzą rzeźby pokazujące wybrany krajobraz. N. może podzielić klasę na grupy. Każda przygotowuje inny krajobraz - miejski, zimowy, jesienny itd. Grupy mogą losować (30 minut);
 5. Rysowanie. Uczniowie i uczennice w formie plakatu pokazują wyobrażony przez siebie krajobraz (15 minut).

Dobrym pomysłem jest zrobienie wystawy prac.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Instruktaż

Techniki:

Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

128 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY WŁASNY OPIS KRAJOBRAZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Kolejna lekcja wpisująca się w cykl o tworzeniu opisów krajobrazu. Zwracamy szczególną uwagę na kompetencje językowe konieczne podczas egzaminu po szóstej klasie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia opisu krajobrazu;
- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności pracy dramą;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu;
- arkusze A3 (lub A4), kredki, mazaki, ołówki, farby;

- karteczki z nazwą krajobrazu przygotowane wcześniej przez n. - potrzebne do dramy.

Przebieg:

1. N. przypomina zasady tworzenia opisu krajobrazu. Zwracamy uwagę na:
 - a. Typ krajobrazu (wiejski, miejski, górski, nadmorski itd.);
 - b. Ukształtowanie powierzchni (kotliny, wyżyny);
 - c. Roślinność (lasy, krzewy, łąki itd.);
 - d. Zwierzęta;
 - e. Pora roku, pora dnia;
 - f. Kolorystyka;
 - g. Niezwykłe zjawiska (np. tęcza);
 - h. Elementy szczególnie zwracające uwagę (np. coś, co jest nietypowe);

Uczniowie i uczennice muszą:

- wyodrębnić wszystkie elementy krajobrazu;
 - stosować różnorodne przymiotniki określające kolor, kształt, wielkość;
 - stosować słownictwo sytuujące w przestrzeni opisywane przedmioty (bliżej, dalej, z lewej strony itd.);
 - zamieścić własną ocenę krajobrazu (własne wrażenia, refleksje) (10 minut);
2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice znaleźli w internecie zdjęcie krajobrazu. Każdy znajduje swoje. Następnie kilka osób ustnie opisuje swoje zdjęcia. N. podpowiada, koryguje błędy (15 minut);
 3. Uczniowie i uczennice tworzą opis, stosując się do wytycznych (20 minut);
 4. Drama. Uczniowie i uczennice tworzą rzeźby pokazujące wybrany krajobraz. N. może podzielić klasę na grupy. Każda przygotowuje inny krajobraz - miejski, zimowy, jesienny itd. Grupy mogą losować (30 minut);
 5. Rysowanie. Uczniowie i uczennice w formie plakatu pokazują wyobrażony przez siebie krajobraz (15 minut).

Dobrym pomysłem jest zrobienie wystawy prac.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Instruktaż

Techniki:

Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

129 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJE ZDJĘCIE KRAJOBRAZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Kolejna lekcja wpisująca się w cykl o tworzeniu opisów krajobrazu. Zwracamy szczególną uwagę na kompetencje językowe konieczne podczas egzaminu po szóstej klasie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia opisu krajobrazu;
- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności robienia zdjęć;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- telefony komórkowe z możliwością robienia zdjęć;
- ewentualnie kilka aparatów fotograficznych.

Przebieg:

1. N. prosi, aby uczniowie i uczennice zrobili zdjęcia krajobrazu. Każde dziecko wykonuje kilka zdjęć, n. jednak informuje, że tylko jedno będzie przez nich opisywane. Dzieci mogą wykonać zdjęcia telefonem komórkowym (20 minut);
2. N. siada wraz z dziećmi w kręgu. Przypomina, jakie ważne elementy opisu krajobrazu należy uwzględnić w swoich wypowiedziach (10 minut);
3. Dzieci opisują swoje zdjęcia. N. zwraca szczególną uwagę na refleksje i odczucia dzieci. Dzieci uzasadniają, dlaczego wykonały takie zdjęcie (30 minut);
4. Końcowym etapem lekcji jest zrobienie wystawy. Uczniowie i uczennice nadają również tytuły swoim zdjęciom (30 minut).

Potencjalne problemy:

- lekcja powinna odbyć się poza murami szkoły – w parku, w lasku itp.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Instruktaż

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

130 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJE ZDJĘCIE KRAJOBRAZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Kolejna lekcja wpisująca się w cykl o tworzeniu opisów krajobrazu. Zwracamy szczególną uwagę na kompetencje językowe konieczne podczas egzaminu po szóstej klasie. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia opisu krajobrazu;
- doskonalenie kompetencji językowych;
- doskonalenie umiejętności robienia zdjęć;
- rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- telefony komórkowe z możliwością robienia zdjęć;
- ewentualnie kilka aparatów fotograficznych.

Przebieg:

1. N. prosi, aby uczniowie i uczennice zrobili zdjęcia krajobrazu. Każde dziecko wykonuje kilka zdjęć, n. jednak informuje, że tylko jedno będzie przez nich opisywane. Dzieci mogą wykonać zdjęcia telefonem komórkowym (20 minut);
2. N. siada wraz z dziećmi w kręgu. Przypomina, jakie ważne elementy opisu krajobrazu należy uwzględnić w swoich wypowiedziach (10 minut);
3. Dzieci opisują swoje zdjęcia. N. zwraca szczególną uwagę na refleksje i odczucia dzieci. Dzieci uzasadniają, dlaczego wykonały takie zdjęcie (30 minut);
4. Końcowym etapem lekcji jest zrobienie wystawy. Uczniowie i uczennice nadają również tytuły swoim zdjęciom (30 minut).

Potencjalne problemy:

- lekcja powinna odbyć się poza murami szkoły – w parku, w lasku itp.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Instruktaż

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

131 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNY KOMIKS O ŚREDNIOWIECZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice tworzą własne komiksy, których akcja rozgrywa się w średniowieczu. Wykorzystują przy tym wiedzę zdobytą na lekcjach historii. Uczą się również skanować komiksy i publikować je na stronie internetowej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia fikcyjnych historii;
- doskonalenie umiejętności pisania równoważników zdań;
- doskonalenie umiejętności tworzenia komiksów;
- kształcenie umiejętności skanowania i publikowania materiałów w internecie.

Potrzebne materiały:

- kartki A4, mazaki, kredki, ołówki;
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy. Każda ma za zadanie wymyślić historię, której akcja będzie się działa w średniowieczu. Bohaterami komiksu mają być rycerze, mnisi i mieszczanie (5 minut);
2. Uczniowie i uczennice najpierw tworzą plan wydarzeń – w równoważnikach zdań (20 minut);
3. Następnie rysują swoją historię na kartkach A4. Oprócz rysunków muszą także wpisać dialogi (30 minut);
4. Prezentacja prac grupowych – uczniowie i uczennice opowiadają, co przygotowali/przygotowały, streszczają akcję swojego komiksu, opowiadają historie bohaterów/bohatek (15 minut);
5. N. pokazuje, jak należy zeskanować komiks i opublikować go na stronie internetowej szkoły. Kolejne strony skanują uczniowie i uczennice. Inni publikują na stronie internetowej (20 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

- Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.
- Hist-VI.14.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać życie chłopca z życia rycerza i mieszczanina
- Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych
- Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy
- Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich
- Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich
- Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach
- Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)
- Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób
- Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)
- Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania
- Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)
- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

132 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY WŁASNY KOMIKS O ŚREDNIOWIECZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice tworzą własne komiksy, których akcja rozgrywa się w średniowieczu. Wykorzystują przy tym wiedzę zdobytą na lekcjach historii. Uczą się również skanować komiksy i publikować je na stronie internetowej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia fikcyjnych historii;
- doskonalenie umiejętności pisania równoważników zdań;
- doskonalenie umiejętności tworzenia komiksów;
- kształcenie umiejętności skanowania i publikowania materiałów w internecie.

Potrzebne materiały:

- kartki A4, mazaki, kredki, ołówki;
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy. Każda ma za zadanie wymyślić historię, której akcja będzie się działa w średniowieczu. Bohaterami komiksu mają być rycerze, mnisi i mieszczanie (5 minut);
2. Uczniowie i uczennice najpierw tworzą plan wydarzeń – w równoważnikach zdań (20 minut);
3. Następnie rysują swoją historię na kartkach A4. Oprócz rysunków muszą także wpisać dialogi (30 minut);
4. Prezentacja prac grupowych – uczniowie i uczennice opowiadają, co przygotowali/przygotowały, streszczają akcję swojego komiksu, opowiadają historie bohaterów/bohatek (15 minut);
5. N. pokazuje, jak należy zeskanować komiks i opublikować go na stronie internetowej szkoły. Kolejne strony skanują uczniowie i uczennice. Inni publikują na stronie internetowej (20 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.11.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać klasztor średniowieczny i tryb życia mnichów, używając pojęć: zakon, reguła, ubóstwo;

Hist-VI.12.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi dokonać charakterystyki zamku średniowiecznego i jego mieszkańców

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

- Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.
- Hist-VI.14.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać życie chłopca z życia rycerza i mieszczanina
- Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych
- Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy
- Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich
- Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich
- Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach
- Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)
- Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób
- Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)
- Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania
- Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)
- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

133 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY ZAPROSZENIA, ŻYCZENIA I GRATULACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi wprowadzenie do lektury Alicja w Krainie Czarów i jednocześnie uczy tworzenia tekstów użytkowych.

Cele:

- poznanie form zaproszeń, życzeń i gratulacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu dla par.

Przebieg:

1. N. omawia sytuacje, w których piszemy zaproszenia, życzenia i gratulacje. dzieci wymieniają sytuacje, kiedy oto spotkały się z takimi formami wypowiedzi (10 minut).
2. N. dzieli klasę na pary. Każda para korzysta z linków do stron internetowych, które odnoszą się do zasad tworzenia tekstów. Dzieci czytają wskazówki, a następnie każda para tworzy po jednej z form - zaproszenie, życzenia, gratulacje. Treści muszą odnosić się do lektury, a więc np: dzieci gratulują Alicji przyjęcia u królowej, życzą jej wszystkiego

najlepszego z okazji urodzin, zapraszają na własne urodziny, itd. Wybór tematów należy do N. (25 minut)

3. Dzieci czytają swoje teksty (10 minut)

Linki do stron internetowych:

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=72

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=170:zaproszenie-jak-poprawnie-napisac&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

<http://jaknapisac.net/gratulacje.html>

http://www.przemowienia.pl/poradnik/darmowy_kurs_dla_ciebie/skladanie_gratulacji.html

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=171:zyczenia-jak-napisac-to-co-mamy-na-mysli&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=85

Warianty:

- bardziej efektywna może okazać się praca w grupach. W takim przypadku N. powinien jednak krążyć po sali i zlecać grupom dodatkowe zadania do wykonania, a potem sprawdzać poprawność ich realizacji;
- w ramach dyskusji dydaktycznej (na drugiej lekcji), N. może poruszyć tematy związane z odczuciami czytelniczymi: czym się różni gra paragrafowa od zwykłej książki? Co jest ciekawsze? Jakie są plusy książki? Jakie są plusy gry paragrafowej? Czy taka książka nam się podoba?

Potencjalne problemy:

- **UWAGA:** dzieci nie powinny naginać zasad i czytać rozdziałów, które nie zostały wybrane lub też wracać do poprzednich rozdziałów, jeśli zdarzyło im się wpaść w tarapaty. Wybór należy jednak do N. i może on podjąć inną decyzję, jeżeli uzna, że warto zapoznać dzieci z rozdziałem, którego nie wybrały.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Instruktaż

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.42.3 : dziecko potrafi wprowadzać pauzę podczas czytania

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

134 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY ZAPROSZENIA, ŻYCZENIA I GRATULACJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi wprowadzenie do lektury Alicja w Krainie Czarów i jednocześnie uczy tworzenia tekstów użytkowych.

Cele:

- poznanie form zaproszeń, życzeń i gratulacji.

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu dla par.

Przebieg:

1. N. omawia sytuacje, w których piszemy zaproszenia, życzenia i gratulacje. dzieci wymieniają sytuacje, kiedy oto spotkały się z takimi formami wypowiedzi (10 minut).
2. N. dzieli klasę na pary. Każda para korzysta z linków do stron internetowych, które odnoszą się do zasad tworzenia tekstów. Dzieci czytają wskazówki, a następnie każda para tworzy po jednej z form - zaproszenie, życzenia, gratulacje. Treści muszą odnosić się do lektury, a więc np: dzieci gratulują Alicji przyjęcia u królowej, życzą jej wszystkiego

najlepszego z okazji urodzin, zapraszają na własne urodziny, itd. Wybór tematów należy do N. (25 minut)

3. Dzieci czytają swoje teksty (10 minut)

Linki do stron internetowych:

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=72

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=170:zaproszenie-jak-poprawnie-napisac&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

<http://jaknapisac.net/gratulacje.html>

http://www.przemowienia.pl/poradnik/darmowy_kurs_dla_ciebie/skladanie_gratulacji.html

http://werbalnik.xunil.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=171:zyczenia-jak-napisac-to-co-mamy-na-mysli&catid=52:jak-napisac-podstawy&Itemid=116

http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=85

Warianty:

- bardziej efektywna może okazać się praca w grupach. W takim przypadku N. powinien jednak krążyć po sali i zlecać grupom dodatkowe zadania do wykonania, a potem sprawdzać poprawność ich realizacji;
- w ramach dyskusji dydaktycznej (na drugiej lekcji), N. może poruszyć tematy związane z odczuciami czytelniczymi: czym się różni gra paragrafowa od zwykłej książki? Co jest ciekawsze? Jakie są plusy książki? Jakie są plusy gry paragrafowej? Czy taka książka nam się podoba?

Potencjalne problemy:

- **UWAGA:** dzieci nie powinny naginać zasad i czytać rozdziałów, które nie zostały wybrane lub też wracać do poprzednich rozdziałów, jeśli zdarzyło im się wpaść w tarapaty. Wybór należy jednak do N. i może on podjąć inną decyzję, jeżeli uzna, że warto zapoznać dzieci z rozdziałem, którego nie wybrały.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Instruktaż

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.42.3 : dziecko potrafi wprowadzać pauzę podczas czytania

Pol-IV-VI.5.1 : dziecko potrafi rozpoznać zaproszenie, życzenia i gratulacje

135 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: CO WYDARZYŁO SIĘ W KRAINIE CZARÓW?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci uczą się opowiadać chronologicznie wydarzenia powieści "Alicja w Krainie Czarów".
Rysują kolejne przygody Alicji i tworzą wystawę własnych prac.

Cele:

- doskonalenie umiejętności opowiadania chronologicznego wydarzeń;
- doskonalenie umiejętności porządkowania treści powieści;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki, farby, kredki;
- egzemplarze "Alicji w Krainie Czarów".

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w nową lekturę. Uczniowie i uczennice wyrażają swoje opinie na temat przygód Alicji (5 minut);

2. N. prosi, aby dzieci po kolei opowiadały historię Alicji. Dzieci podchodzą do tablicy i tworzą plan wydarzeń w formie równoważników zdań (30 minut);
3. N. wraz z uczniami i uczennicami wybiera najważniejsze wydarzenia, dzieląc tym samym tekst na kolejne "przygody" (10 minut);
4. Podział klasy na grupy (tyle grup, ile "przygód"). Każda z nich rysuje komiks przedstawiający jedną przygodę (35 minut);
5. Dzieci tworzą wystawę prac - zgodnie z chronologią wydarzeń (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

136 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: CO WYDARZYŁO SIĘ W KRAINIE CZARÓW?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci uczą się opowiadać chronologicznie wydarzenia powieści "Alicja w Krainie Czarów".
Rysują kolejne przygody Alicji i tworzą wystawę własnych prac.

Cele:

- doskonalenie umiejętności opowiadania chronologicznego wydarzeń;
- doskonalenie umiejętności porządkowania treści powieści;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki, farby, kredki;
- egzemplarze "Alicji w Krainie Czarów".

Przebieg:

1. N. wprowadza dzieci w nową lekturę. Uczniowie i uczennice wyrażają swoje opinie na temat przygód Alicji (5 minut);

2. N. prosi, aby dzieci po kolei opowiadały historię Alicji. Dzieci podchodzą do tablicy i tworzą plan wydarzeń w formie równoważników zdań (30 minut);
3. N. wraz z uczniami i uczennicami wybiera najważniejsze wydarzenia, dzieląc tym samym tekst na kolejne "przygody" (10 minut);
4. Podział klasy na grupy (tyle grup, ile "przygód"). Każda z nich rysuje komiks przedstawiający jedną przygodę (35 minut);
5. Dzieci tworzą wystawę prac - zgodnie z chronologią wydarzeń (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Opowiadanie

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

137 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE FANTAZJI - MAGIA KRAINY CZARÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice charakteryzują drugoplanowe postaci powieści *Alicja w Krainie Czarów*, szukając informacji w tekście i wypełniając tabelki.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- kapelusz;
- tabele do charakterystyki bohaterów i bohaterek (w załączniku).

Przebieg:

1. N. wkłada do kapelusza pięć kartek z imionami bohaterów i bohaterek powieści. Wybrane dzieci losują kartki i dobierają sobie pozostałych członków/pozostałe członkinie grup. [5

min]

2. Każda grupa otrzymuje tabelkę z imieniem bohatera/bohaterki powieści. Zadanie polega na wypełnieniu jej i zaznaczeniu w książce cytatów potwierdzających tezy. N. pomaga uczniom i uczennicom, może również wcześniej przypomnieć, czym są cechy osobowości i charakteru. [30 min]
3. Prezentacja pracy grupowej - uczniowie i uczennice charakteryzują bohaterów i bohaterki świata fantazji. Wszystkie grupy tworzą notatki. [20 min]
4. Wspólne stworzenie mapy myśli: Co łączy bohaterów i bohaterki Krainy Czarów? (np: zwierzęta mówią, zachowują się nietypowo, itd.) Dzieci powinny dojść do wniosku, że Kraina Czarów to świat fantazji, świat, który w rzeczywistości nie istnieje. [10 min]
5. Następnie dzieci szukają w tekście magicznych przedmiotów, np; ciastko, płyn do picia, itd. Opowiadają o ich właściwościach, sporządzają notatkę. [15 min]
6. N. podaje definicje słów: wyobraźnia, fantazja i tłumaczy, że powieść Alicja w Krainie Czarów oparta jest na tych dwóch filarach:

Wyobraźnia:

- zdolność do tworzenia w umyśle obrazów tego, co nieobecne, czego się dotąd nie doświadczyło lub tego, co nie istnieje; fantazja,
- umiejętność przypomnienia sobie lub wytworzenia w umyśle dowolnych bodźców odbieranych przez zmysły: obrazów, dźwięków, zapachów, smaków, wrażeń dotykowych,
- taką zdolnością obdarzone są wszystkie istoty ludzkie, ale należy zauważyć iż rozwinięta jest ona u różnych osób w niejednakowym stopniu.

Fantazja:

- zdolność do wyobrażania sobie czegoś, zwłaszcza zdarzeń lub sytuacji nierealnych
- wytwór wyobraźni
- skłonność do postępowania w sposób ryzykowny
- dziwne życzenie, które trudno spełnić

[10 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Techniki:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Bohaterowie.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



138 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: W ŚWIECIE FANTAZJI - MAGIA KRAINY CZARÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice charakteryzują drugoplanowe postaci powieści *Alicja w Krainie Czarów*, szukając informacji w tekście i wypełniając tabelki.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji w tekście;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- kapelusz;
- tabele do charakterystyki bohaterów i bohaterek (w załączniku).

Przebieg:

1. N. wkłada do kapelusza pięć kartek z imionami bohaterów i bohaterek powieści. Wybrane dzieci losują kartki i dobierają sobie pozostałych członków/pozostałe członkinie grup. [5

min]

2. Każda grupa otrzymuje tabelkę z imieniem bohatera/bohaterki powieści. Zadanie polega na wypełnieniu jej i zaznaczeniu w książce cytatów potwierdzających tezy. N. pomaga uczniom i uczennicom, może również wcześniej przypomnieć, czym są cechy osobowości i charakteru. [30 min]
3. Prezentacja pracy grupowej - uczniowie i uczennice charakteryzują bohaterów i bohaterki świata fantazji. Wszystkie grupy tworzą notatki. [20 min]
4. Wspólne stworzenie mapy myśli: Co łączy bohaterów i bohaterki Krainy Czarów? (np: zwierzęta mówią, zachowują się nietypowo, itd.) Dzieci powinny dojść do wniosku, że Kraina Czarów to świat fantazji, świat, który w rzeczywistości nie istnieje. [10 min]
5. Następnie dzieci szukają w tekście magicznych przedmiotów, np; ciastko, płyn do picia, itd. Opowiadają o ich właściwościach, sporządzają notatkę. [15 min]
6. N. podaje definicje słów: wyobraźnia, fantazja i tłumaczy, że powieść Alicja w Krainie Czarów oparta jest na tych dwóch filarach:

Wyobraźnia:

- zdolność do tworzenia w umyśle obrazów tego, co nieobecne, czego się dotąd nie doświadczyło lub tego, co nie istnieje; fantazja,
- umiejętność przypomnienia sobie lub wytworzenia w umyśle dowolnych bodźców odbieranych przez zmysły: obrazów, dźwięków, zapachów, smaków, wrażeń dotykowych,
- taką zdolnością obdarzone są wszystkie istoty ludzkie, ale należy zauważyć iż rozwinięta jest ona u różnych osób w niejednakowym stopniu.

Fantazja:

- zdolność do wyobrażania sobie czegoś, zwłaszcza zdarzeń lub sytuacji nierealnych
- wytwór wyobraźni
- skłonność do postępowania w sposób ryzykowny
- dziwne życzenie, które trudno spełnić

[10 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Techniki:



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.6.1 : dziecko potrafi odróżnić zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych

Pol-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Pol-IV-VI.7.2 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone pośrednio (ukryte)

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Bohaterowie.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



139 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OCENIAMY KSIĄŻKĘ ALICJA W KRAINIE CZARÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja ma stanowić przygotowanie do kolejnych (w klasie piątej), na których dzieci będą pisać recenzje. N. zwraca szczególną uwagę na budowanie przez dzieci argumentów "za" lub "przeciw" oraz merytoryczną krytykę.

Cele:

- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- przygotowanie do samodzielnego tworzenia recenzji;
- doskonalenie umiejętności krytycznego odbioru dzieł sztuki.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku

Przebieg:

N. wykonuje wraz z uczniami i uczennicami kolejne polecenia z karty zadań. N. może zdecydować, które ćwiczenia dzieci wykonują samodzielnie, które w parach, a które wspólnie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Lista załączników:

karta pracy.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



140 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia interaktywne.

Cele:

- poznanie zasad ortograficznych;
- ćwiczenie ortografii w praktyce;
- zwiększenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- dzieci powinny mieć konta w serwisie Quizlet;
- linki do testów w serwisie Quizlet;

Pisownia: ó i u

<http://quizlet.com/41262157/pisownia-o-i-u-flash-cards/>

Pisownia: ch, h

<http://quizlet.com/41263748/pisownia-h-i-ch-flash-cards/>

Pisownia: ż i rz

<http://quizlet.com/41264666/pisownia-z-i-rz-flash-cards/>

Pisownia: a, e, en, em, on, om

<http://quizlet.com/41265521/pisownia-a-e-en-em-on-om-flash-cards/>

Przebieg:

1. Wprowadzenie przez N. zasad ortograficznych; odmiana, wyjątki (15 minut);
2. Ćwiczenie w serwisie Quizlet. Dzieci logują się do serwisu Quizlet. Następnie starają się poprawnie zapisać słowa, które wyświetlają się na ekranie komputera. Zadanie wstępnie można wykonać w parach (25 minut);
3. Podsumowanie. N. pyta dzieci, jakie słowa sprawiły im trudności. Wyjaśnia ponownie związane z nimi zasady ortograficzne (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

N. może skorzystać z załączników do zadania: dyktanda u, ó, ż, rz, ch, h.

Warianty:

1. Dzieci rozwiązują ćwiczenia w systemie Quizlet. (10 minut)
2. Dzieci wybierają 15 słów spośród tych, które zostały wprowadzone na zajęciach lub wyszukują inne trudne słowa w słownikach. Następnie tworzą opowiadanie z dialogiem, ale nie dłuższe niż pół strony, w którym znajdują się wybrane słowa (10-15 minut);
3. Dzieci w parach robią sobie nawzajem dyktanda; jeżeli dziecko wybrało jakieś słowo ze słownika przed dyktandem, mówi to słowo i pozwala drugiej osobie zapoznać się z pisownią, którą należy dokładnie zapamiętać. W czasie dyktanda nie można będzie już sprawdzić, jak się pisze dane słowo. Dzieci sprawdzają nawzajem swoje prace (10-15 minut).

Dyktando należy powtórzyć dwa lub trzy razy. Dzieci powinny dobrać się w inne pary.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

dyktanda ó u ż rz ch h + ge, gie.docx

141 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: AKCENT WYRAZOWY I ZDANIOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie akcentu wyrazowego i zdaniowego;
- doskonalenie umiejętności poprawnego akcentowania.

Potrzebne materiały:

- karta pracy zamieszczona w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.42.2 : dziecko potrafi właściwie akcentować wyrazy

Lista załączników:

Akcent wyrazowy i zdaniowy.pdf

142 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: "NIE" Z PRZYMIOTNIKAMI (KLASA IV)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci uczą się poprawnego zapisu partykuły "nie" z przymiotnikami, wykonując ćwiczenia oraz grając w gry edukacyjne.

Cele:

- kształtowanie umiejętności poprawnego zapisu "nie" z przymiotnikami;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki;
- doskonalenie umiejętności stopniowania przymiotników.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Nie z przymiotnikami" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);
- wydrukowane karty z pliku "Przymiotniki" (jeden egzemplarz dla każdej pary);
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje klasę o temacie zajęć: pisownia "nie" z przymiotnikami. N. rozdaje każdej osobie karty z pliku "Nie z przymiotnikami", klasa analizuje przedstawione zasady stosowania partykuły "nie" z przymiotnikami (5 minut);
2. N. przypomina zasady stopniowania przymiotników, dzieci wykonują ćwiczenie nr 1 z karty pracy, związane z tym zagadnieniem. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (5-10 minut);
3. Każda osoba wykonuje ćwiczenie nr 2, związane z dopisaniem do przymiotnika w poprawny sposób partykuły "nie". N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (5-10 minut);
4. N. dzieli wszystkie osoby na pary. Rozdaje każdej z nich wydrukowane karty z pliku "Przymiotniki". Dzieci wycinają karty, tasują je oraz rozkładają na stoliku, zakrywając zapisane na nich przymiotniki (5 minut);
5. Dzieci w parach grają w memory, bazując na wyciętych kartach z przymiotnikami. Zdjąć z planszy można dwa przymiotniki, które w ten sam sposób zapisywane są z partykułą "nie" (np. dwa przymiotniki, które należy pisać łącznie) (15 minut);
6. N. podsumowuje zadanie (5 minut).

Potencjalne problemy:

- można prześledzić z klasą wszystkie karty z przymiotnikami, aby dzieci mogły stworzyć mini ściągę, dzięki której będą mogły sprawdzić sposób zapisu wylosowanych słów.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.47.1 : dziecko potrafi poprawnie stopniować przymiotniki i przysłówki

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.48.4 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o zapisie „nie” z rzeczownikami, przymiotnikami i czasownikami,

Lista załączników:

Pisownia z przymiotnikami.docx

Przymiotniki.docx

143 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZECINEK 1

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z znakiem interpunkcyjnym - przecinkiem. Wykonują ćwiczenia związane z tym zagadnieniem.

Cele:

- zapoznanie ze znakiem interpunkcyjnym - przecinkiem;
- rozwijanie umiejętności stawiania przecinków;
- kształtowanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Gdzie postawić przecinek?";
- książki (przykładowa, jeden egzemplarz na grupę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Poznają znak interpunkcyjny - przecinek, oraz

- podstawowe zasady jego wprowadzania. N. zadaje klasie pytanie: "Po co nam są potrzebne przecinki?" Dzieci podają swoje propozycje i zapisują je na tablicy. Następnie n. wyświetla pierwszy slajd prezentacji "Interpunkcja - przecinki" (10 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "Gdzie postawić przecinek?" N. wraz z dziećmi przechodzi przez punkty, związane ze stawianiem przecinków w zdaniach pojedynczych oraz złożonych. Dzieci wykonują ćwiczenia z karty pracy (35 minut);
 3. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Lista załączników:

Przecinki - prezentacja.pptx

Przecinki - prezentacja.pdf

Gdzie postawić przecinek.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



144 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CO TO JEST ZDANIE? ZDANIE A RÓWNOWAŻNIK ZDANIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- nauka rozpoznawania zdań i równoważników zdań;
- doskonalenie umiejętności przekształcania zdań w równoważniki i odwrotnie;
- doskonalenie umiejętności stosowania zdań i równoważników zdań w zależności od sytuacji komunikacyjnej;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie umiejętności pisania dialogów.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- N. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.45.2 : dziecko potrafi przekształcić zdania w równoważniki zdań i odwrotnie

Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

zdanie i równoważnik zdania.docx

145 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDANIA OZNAJMUJĄCE, PYTAJĄCE I ROZKAZUJĄCE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności rozpoznawania zdań oznajmujących, pytających i rozkazujących;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania intencji wypowiedzi;
- doskonalenie umiejętności pisanie opowiadania z dialogiem.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

Pol-IV-VI.16.1 : dziecko potrafi rozpoznać znaczenie niewerbalnych środków komunikowania się (gest, wyraz twarzy, mimika, postawa ciała)

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające

Pol-IV-VI.44.3 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania rozkazujące

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Lista załączników:

Zdania oznajmujące, pytające, rozkazujące.docx

146 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BARDOWIE ŚREDNIOWIECZA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci w grupach tworzą średniowieczne legendy, bazując na załączonych do zadania obrazach.

Cele:

- utrwalenie wiadomości na temat legend;
- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia;
- rozwijanie umiejętności tworzenia tekstów;
- doskonalenie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "Obrazki" (5 wyciętych obrazków dla jednej grupy).

Przebieg:

1. N. zapisuje na tablicy słowo "legenda". Pyta dzieci, czy pamiętają lekcje o legendach. O jakich rozmawiali? Czy pamiętają, jakimi cechami charakteryzuje się legenda? Dzieci

- starają się odpowiedzieć na zadane pytania. N. przeprowadza krótką dyskusję na ten temat (10 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy (4-5 osobowe). Każdej grupie przydziela 5 różnych obrazków z dołączonego do zadania pliku. Zadanie każdej grupy polega na napisaniu krótkiej legendy, w której zawarte zostaną wszystkie elementy znajdujące się na obrazkach. Legenda powinna być krótka (maksymalnie 1-2 strony). Powinna zawierać zarówno postacie historyczne, jak i fikcyjne. Dzieci w grupach opracowują legendę, N. w razie potrzeby pomaga lub doradza dzieciom (20 minut);
 3. Każda z grup czyta swoją legendę na forum klasy. Dzieci mogą krótko przedyskutować wybrane fragmenty lub elementy legendy. Jeśli wystarczy czasu, można dokonać analizy konkretnej legendy, bazując na załączonym do zadania pliku "Podręczny analizator legend" (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Opowiadanie

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.10.1 : [średniowiecze] dziecko zna legendy o powstaniu państwa polskiego

Hist-VI.10.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi wskazać cechy charakterystyczne dla legendy

Pol-IV-VI.1.1 : dziecko potrafi sprawnie czytać teksty głośno oraz cicho

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.36.1 : dziecko potrafi sformułować pytania do tekstu

Lista załączników:

Podręczny analizator legend.docx

Obrazki.pdf

147 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PODRÓŻ DO ŚREDNIOWIECZA – HISTORIA ŻÓŁTEJ CIŻEMKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja wprowadza dzieci w codzienne życie średniowiecznego miasta. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia opisów;
- pobudzanie wyobraźni;
- poznanie warunków życia w średniowiecznym mieście.

Potrzebne materiały:

- plan średniowiecznego Krakowa;
- przykładowe fotografie/rysunki średniowiecznych strojów;
- lista zawodów wykonywanych w średniowieczu.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice tworzą plan wydarzeń – opowiadają, co wydarzyło się w średniowiecznym Krakowie (15 minut);
2. N. odtwarza wybrane fragmenty filmu - "Historia żółtej cizemki (reż. S. Chęciński, 1,22 min, 1961) (15 minut);
3. N. dzieli klasę na grupy:
 - a. Opisujemy średniowieczne miasto – dzieci otrzymują średniowieczny plan Krakowa (można pobrać ze strony: http://www.wawel.net/wojsko_miasto-mapa-baszt.htm). Przypominają sobie wiadomości z lekcji historii i przedstawiają, jak wyglądało miasto średniowieczne (otoczone murem, wygląd budynków, rynek, kościół, ratusz, kamienice). Porównują wiedzę historyczną z filmem;
 - b. Opisujemy stroje – dzieci otrzymują przykładowe ilustracje przedstawiające stroje średniowieczne. Swoimi słowami opisują je i porównują z filmem; N. może wcześniej pokazać stronę: <http://www.lowkole.pl/projekty/wokolpatrona/stroj.html> i przeanalizować zawarte na niej informacje.
 - c. Opisujemy zawody – dzieci otrzymują listę przykładowych zawodów. Znajdują się na niej zawody współcześnie wykonywane i wykonywane w średniowieczu. Dzieci porządkują listę, a następnie sprawdzają, czym zajmowali się mieszczanie w średniowieczu (dwa wybrane zawody). Korzystają z internetu; (35 minut);
4. Prezentacja pracy grupowej (20 minut);
5. Zadanie domowe: Napisz, jaki zawód chciałbyś/chciałabyś wykonywać, gdybyś mieszkał/mieszkała w mieście średniowiecznym (5 minut). Spis zawodów znajduje się na stronie: <http://rzemiosla.mistrzwitold.com/index.php/slowniki/slownik-rzemiosl-xiii-w/>

Zakresy przedmiotowe:



Język polski
Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z

poznanyimi tekstami kultury

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

148 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PODRÓŻ DO ŚREDNIOWIECZA – HISTORIA ŻÓŁTEJ CIŻEMKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja wprowadza dzieci w codzienne życie średniowiecznego miasta. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności tworzenia opisów;
- pobudzanie wyobraźni;
- poznanie warunków życia w średniowiecznym mieście.

Potrzebne materiały:

- plan średniowiecznego Krakowa;
- przykładowe fotografie/rysunki średniowiecznych strojów;
- lista zawodów wykonywanych w średniowieczu.

Przebieg:

1. Uczniowie i uczennice tworzą plan wydarzeń – opowiadają, co wydarzyło się w średniowiecznym Krakowie (15 minut);
2. N. odtwarza wybrane fragmenty filmu - "Historia żółtej cizemki (reż. S. Chęciński, 1,22 min, 1961) (15 minut);
3. N. dzieli klasę na grupy:
 - a. Opisujemy średniowieczne miasto – dzieci otrzymują średniowieczny plan Krakowa (można pobrać ze strony: http://www.wawel.net/wojsko_miasto-mapa-baszt.htm). Przypominają sobie wiadomości z lekcji historii i przedstawiają, jak wyglądało miasto średniowieczne (otoczone murem, wygląd budynków, rynek, kościół, ratusz, kamienice). Porównują wiedzę historyczną z filmem;
 - b. Opisujemy stroje – dzieci otrzymują przykładowe ilustracje przedstawiające stroje średniowieczne. Swoimi słowami opisują je i porównują z filmem; N. może wcześniej pokazać stronę: <http://www.lowkole.pl/projekty/wokolpatrona/stroj.html> i przeanalizować zawarte na niej informacje.
 - c. Opisujemy zawody – dzieci otrzymują listę przykładowych zawodów. Znajdują się na niej zawody współcześnie wykonywane i wykonywane w średniowieczu. Dzieci porządkują listę, a następnie sprawdzają, czym zajmowali się mieszkańcy w średniowieczu (dwa wybrane zawody). Korzystają z internetu; (35 minut);
4. Prezentacja pracy grupowej (20 minut);
5. Zadanie domowe: Napisz, jaki zawód chciałbyś/chciałabyś wykonywać, gdybyś mieszkał/mieszkała w mieście średniowiecznym (5 minut). Spis zawodów znajduje się na stronie: <http://rzemiosla.mistrzwitold.com/index.php/slovniki/slovník-rzemiosl-xiii-w/>

Zakresy przedmiotowe:



Język polski
Historia i społeczeństwo

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne
Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.13.1 : [średniowiecze] dziecko potrafi opisać miasto średniowieczne, używając pojęć: kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie

Hist-VI.13.2 : [średniowiecze] dziecko potrafi porównać warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym.

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.30.1 : dziecko potrafi zidentyfikować: powieść, baśń, legendę, mit, bajkę, fraszkę, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z

poznanyimi tekstami kultury

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.50.1 : dziecko potrafi operować słownictwem z określonych, bliskich mu kręgów tematycznych (dom, rodzina, szkoła, środowisko przyrodnicze)

149 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OŁTARZ WITA STWOSZA - OPIS DZIEŁA SZTUKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają opis rzeźby, opisują wg wskazówek n. Ołtarz Wita Stwosza.

Cele:

- poznanie historii powstania rzeźby;
- poznanie zasad opisu rzeźby;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- duże zdjęcie rzeźby Wita Stwosza.

Przebieg:

1. N. wiesz na tablicy duże zdjęcie przedstawiające Ołtarz Wita Stwosza. N. przedstawia krótką historię powstania ołtarza (5 minut);
2. Następnie rozdaje kartki ze zdaniami/wyrażeniami, które mogą być potrzebne do opisu rzeźby (5 minut);

3. N. prosi, aby uczniowie i uczennice kolejno układali zdania opisujące rzeźby. N. podpowiada, kim są postacie, jednak zdania układają dzieci, np.: W centralnej części widzimy..., Maria ma szatę koloru..., Na twarzy... widać... itd. (35 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.38.7 : dziecko potrafi stworzyć opis przedmiotu

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Lista załączników:

ołtarz 1.jpg

ołtarz.jpg

Opis rzeźby.docx



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



150 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŚREDNIOWIECZNE DZIEŁA SZTUKI - OPIS OBRAZU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N. prowadzi lekcję metodą instruktażu - dzieci uczą się opisywać obraz.

Cele:

- poznanie tematyki malarstwa średniowiecznego;
- doskonalenie umiejętności opisu dzieł sztuki;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- karta z pytaniami do powieszenia na tablicy (w załączniku);
- reprodukcja obrazu Giotto di Bondone "Ukrzyżowanie" (w załączniku).

Przebieg:

1. N. przykleja do tablicy kartkę z pytaniami (załącznik) i tłumaczy, że lekcja będzie poświęcona opisowi obrazu średniowiecznego. Lekcja powinna mieć charakter instruktażu. (3 minuty);

2. N. przykleja do drugiej tablicy reprodukcję obrazu. Proponujemy obraz Giotto di Bondone "Ukrzyżowanie" (2 minuty);
3. N. „prowadzi” dzieci przez kolejne pytania. Uczniowie i uczennice z pomocą n. robią notatki. N. podpowiada (szczególnie jeżeli chodzi o postacie) (30 minut);
4. Podsumowanie - n. opisuje cechy średniowiecznego obrazu (np. tematyka religijna, kolorystyka itd.) (5 minut);
5. Zadanie domowe: Cechy malarstwa średniowiecznego - narysuj mapę myśli (5 minut).

Potencjalne problemy:

- ta lekcja może być dość trudna dla uczniów i uczennic w tym wieku. Dlatego proponujemy, aby n. powoli prowadził/prowadziła klasę przez wszystkie pytania, kontrolował/kontrolowała tworzenie notatek i wzbogacał/wzbogacała zasób leksykalny.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przerośnym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.2 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z poznanymi tekstami kultury

Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.41.3 : dziecko potrafi podczas rozmowy prezentować własne zdanie oraz je uzasadnić

Dodatkowe osiągnięcia:

Dziecko potrafi stworzyć opis obrazu.

Lista załączników:

Pytania do analizy obrazu.docx

obraz.jpg

151 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII I

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 6

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia interaktywne.

Cele:

- poznanie zasad ortograficznych;
- ćwiczenie ortografii w praktyce;
- zwiększenie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- dzieci powinny mieć konta w serwisie Quizlet;
- linki do testów w serwisie Quizlet:

Pisownia: ó i u

<http://quizlet.com/41262157/pisownia-o-i-u-flash-cards/>

Pisownia: ch, h

<http://quizlet.com/41263748/pisownia-h-i-ch-flash-cards/>

Pisownia: ż i rz

<http://quizlet.com/41264666/pisownia-z-i-rz-flash-cards/>

Pisownia: a, e, en, em, on, om

<http://quizlet.com/41265521/pisownia-a-e-en-em-on-om-flash-cards/>

Przebieg:

1. Wprowadzenie przez N. zasad ortograficznych; odmiana, wyjątki (15 minut);
2. Ćwiczenie w serwisie Quizlet. Dzieci logują się do serwisu Quizlet. Następnie starają się poprawnie zapisać słowa, które wyświetlają się na ekranie komputera. Zadanie wstępnie można wykonać w parach (25 minut);
3. Podsumowanie. N. pyta dzieci, jakie słowa sprawiły im trudności. Wyjaśnia ponownie związane z nimi zasady ortograficzne (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

N. może skorzystać z załączników do zadania: dyktanda u, ó, ż, rz, ch, h.

Warianty:

1. Dzieci rozwiązują ćwiczenia w systemie Quizlet. (10 minut)
2. Dzieci wybierają 15 słów spośród tych, które zostały wprowadzone na zajęciach lub wyszukują inne trudne słowa w słownikach. Następnie tworzą opowiadanie z dialogiem, ale nie dłuższe niż pół strony, w którym znajdują się wybrane słowa (10-15 minut);
3. Dzieci w parach robią sobie nawzajem dyktanda; jeżeli dziecko wybrało jakieś słowo ze słownika przed dyktandem, mówi to słowo i pozwala drugiej osobie zapoznać się z pisownią, którą należy dokładnie zapamiętać. W czasie dyktanda nie można będzie już sprawdzić, jak się pisze dane słowo. Dzieci sprawdzają nawzajem swoje prace (10-15 minut).

Dyktando należy powtórzyć dwa lub trzy razy. Dzieci powinny dobrać się w inne pary.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

Pol-IV-VI.38.1 : dziecko potrafi stworzyć opowiadanie z dialogiem

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Lista załączników:

dyktanda ó u ż rz ch h + ge, gie.docx

152 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAPA MYŚLI - WIELKA I MAŁA LITERA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N. uczy dzieci tworzyć mapy myśli. Tworzą wspólną mapę myśli, która jednocześnie będzie porządkowała wiadomości dzieci na temat pisowni wielką i małą literą.

Cele:

- uporządkowanie wiadomości na temat poprawnej pisowni wielką i małą literą;
- kształtowanie umiejętności tworzenia map myśli;
- rozwijanie twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:

- kartka A3 dla każdego ucznia (kiedy dzieci nauczą się robić mapy myśli, będą mogły korzystać z kartek A4);
- kolorowe długopisy;
- kolorowa kreda (kilka kolorów);
- materiał do wglądu dla N. - przykłady map:

- <http://www.buzan.com.au/learning/mindmapgallery.html>
- <http://www.youtube.com/watch?v=8BgkWIEeX-M&feature=related>

Przebieg:

1. N. przypomina dzieciom, że niedawno uczyły się tworzyć mapy myśli na historii;

N. przypomina zasady tworzenia map myśli (5 minut);

N. mówi, że dziś stworzą wspólnie mapę myśli dotyczącą pisowni wielką i małą literą.

2. N. przypomina dzieciom podstawowe zasady mapy myśli (2 minuty):

- Szykujemy się na dobrą zabawę, ponieważ tworzenie map myślowych jest przyjemne i twórcze;
- Notatkę robimy na kartce formatu A3. Najlepiej, jeśli papier jest czysty, czyli bez kratek i linii. Kartkę układamy poziomo. W ten sposób nasze pole widzenia łatwiej obejmie całą notatkę;
- Używamy słów- kluczy, czyli piszemy używając pojedynczych wyrazów, a nie całych zdań;
- Piszemy wyraźnie i estetycznie;
- Używamy kolorów i rysunków, gdyż te są bardziej atrakcyjne dla naszego umysłu;
- Temat notatki piszemy na środku kartki;
- Posuwamy się od środka. Na środku kartki są rzeczy najważniejsze;
- Dajemy naszym myślom płynąć swobodnie. Nie cenzurujemy ich, nie boimy się. Mapę powinniśmy robić śmiało i odważnie.

3. N. tworzy z dziećmi mapę myśli na tablicy (20 minut);

Podczas jej tworzenia dzieci skupiają się na tym, co jest na tablicy oraz na odpowiadaniu na pytania n.;

Przykładowe pytania: Jak piszemy imiona np. Ania (małą czy wielką literą)? A jak napiszemy nazwy geograficzne np.: Warszawa, Dolina Kościeliska, Ocean Spokojny?

Dopiero, gdy mapa na tablicy będzie gotowa, dzieci przepisują ją na kartki i wklejają w domu do zeszytu;

5. Dzieci przepisują mapę do zeszytu (10 minut);

6. N. prosi, żeby dzieci w rundzie końcowej odpowiedziały na pytanie (5 minut):

Na dzisiejszej lekcji dowiedziałe(a)m się...

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć mapę myśli.

153 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDANIE POJEDYNCZE NIEROZWINIĘTE I ROZWINIĘTE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- zapoznanie z typami zdań pojedynczych: nierozwiniętym i rozwiniętym;
- doskonalenie umiejętności przekształcania zdań nierozwiniętych w rozwinięte.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Lista załączników:

Zdanie pojedyncze nierozwinięte i rozwinięte.docx

154 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZECINEK 2

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się ze znakiem interpunkcyjnym - przecinkiem. Wykonują ćwiczenia związane z tym zagadnieniem.

Cele:

- zapoznanie ze znakiem interpunkcyjnym - przecinkiem;
- rozwijanie umiejętności stawiania przecinków;
- kształtowanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "Teksty bez przecinków";
- książki (przykładowa, jeden egzemplarz na grupę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć. Poznają znak interpunkcyjny - przecinek - oraz podstawowe zasady jego wstawiania. N. wyświetla na tablicy multimedialnej prezentację

- "Interpunkcja - przecinek". N. tłumaczy dzieciom podstawowe zasady stawiania przecinków. Dzieci podczas prezentacji wykonują przykładowe ćwiczenia (15 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty z pliku "Teksty bez przecinków". Dzieci mają za zadanie uzupełnić brakujące przecinki. Po każdym tekście N. wraz z całą klasą sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia. N. przypomina zasady stawiania przecinków (25 minut);
 3. Podsumowanie oraz zakończenie (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Lista załączników:

Przecinki - prezentacja.pdf

Teksty bez przecinków.docx

Przecinki - prezentacja.pptx

155 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDANIE POJEDYNCZE I ZDANIE ZŁOŻONE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

N., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- poznanie zdań pojedynczych i złożonych;
- poznanie charakterystycznych spójników;
- redagowanie wypowiedzi z użyciem zdań pojedynczych i złożonych.

Potrzebne materiały:

- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

- n., zgodnie z kartą pracy zamieszczoną w załączniku, wykonuje ćwiczenia gramatyczne.

Potencjalne problemy:

- n. sam decyduje, czy dane ćwiczenie dzieci wykonują samodzielnie, w parach, grupach itd.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.12.1 : dziecko potrafi rozpoznać podstawowe funkcje składniowe wyrazów użytych w wypowiedziach (podmiot, orzeczenie, dopełnienie, przydawka, okolicznik)

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Pol-IV-VI.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

Pol-IV-VI.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

Pol-IV-VI.45.1 : dziecko potrafi przekształcić zdania złożone w zdania pojedyncze i odwrotnie

Lista załączników:

Zdanie pojedyncze i zdanie złożone.docx

156 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ MINI BLOG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych zakłada stworzenie mini blogów (na poziomie umiejętności językowych klasy IV) na tematy związane z filmem, literaturą, komiksem, muzyką itd.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania recenzji i charakterystyki;
- doskonalenie kompetencji ortograficznych i interpunkcyjnych;
- doskonalenie umiejętności wykorzystywania zasobów internetu;
- nauka zakładania blogów;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i dokonywania własnej oceny.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej grupy.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, że projekt będzie polegał na stworzeniu własnych, tematycznych blogów. Każda grupa wylosuje temat (np.: film, książka, program telewizyjny/radiowy, animacja, komiks). N. decyduje, ile grup zostanie utworzonych (10 minut);

Każda grupa ma za zadanie:

- napisać dwie recenzje – pozytywną i negatywną,
- napisać jedną charakterystykę ulubionego bohatera/ulubionej bohaterki,
- wymyślić quiz z pytaniami dotyczącymi treści omawianego tekstu,
- znaleźć ciekawostki na dany temat i opublikować je (gdy kopiujemy, podajemy źródło),
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd., np. zlot fanów Thorgala,
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu,
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

2. Uczniowie i uczennice sami planują, w jaki sposób dzielą się pracą. Muszą wybrać osoby, które będą np. pisały i redagowały teksty, tworzyły fotografie, wymyślały quizy itd. Dzieci przygotowują plan pracy, by móc się go później trzymać. Plan może zostać stworzony w postaci mapy myśli – kolejne gałęzie to imiona uczniów i uczennic (20 minut).

3. Uczniowie i uczennice przeglądają blogi w poszukiwaniu inspiracji (15 minut).

4. Praca nad blogiem (3 x 45 minut).

Podczas czterech godzin dydaktycznych uczniowie i uczennice pracują nad blogiem. N. pełni tu funkcję doradczą, dzieci same wybierają teksty kultury, same piszą swoje teksty, same dobierają grafikę, czcionki itd. Ważne jest, aby na każdej lekcji znaleźć czas na krótką grupową ewaluację – uczniowie i uczennice powinni mieć czas, by omówić, co udało się zrobić i zaplanować dalsze działania (ewentualnie zmodyfikować swoje pierwotne zamierzenia).

5. Ostatnia lekcja powinna być częściowo przeznaczona na prezentację grup (każda omawia swój blog), a także na metodę ewaluacyjną, np. pakowanie walizki (45 minut).

Potencjalne problemy:

- n. pełni rolę doradczą, ale też pomaga tworzyć recenzje i charakterystyki, sprawdza je pod względem ortograficznym, interpunkcyjnym, stylistycznym, formalnym i merytorycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymyślić i napisać pytania do quizu;
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd.;
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu;
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

157 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ MINI BLOG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych zakłada stworzenie mini blogów (na poziomie umiejętności językowych klasy IV) na tematy związane z filmem, literaturą, komiksem, muzyką itd.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania recenzji i charakterystyki;
- doskonalenie kompetencji ortograficznych i interpunkcyjnych;
- doskonalenie umiejętności wykorzystywania zasobów internetu;
- nauka zakładania blogów;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i dokonywania własnej oceny.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej grupy.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, że projekt będzie polegał na stworzeniu własnych, tematycznych blogów. Każda grupa wylosuje temat (np.: film, książka, program telewizyjny/radiowy, animacja, komiks). N. decyduje, ile grup zostanie utworzonych (10 minut);

Każda grupa ma za zadanie:

- napisać dwie recenzje – pozytywną i negatywną,
- napisać jedną charakterystykę ulubionego bohatera/ulubionej bohaterki,
- wymyślić quiz z pytaniami dotyczącymi treści omawianego tekstu,
- znaleźć ciekawostki na dany temat i opublikować je (gdy kopiujemy, podajemy źródło),
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd., np. zlot fanów Thorgala,
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu,
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

2. Uczniowie i uczennice sami planują, w jaki sposób dzielą się pracą. Muszą wybrać osoby, które będą np. pisały i redagowały teksty, tworzyły fotografie, wymyślały quizy itd. Dzieci przygotowują plan pracy, by móc się go później trzymać. Plan może zostać stworzony w postaci mapy myśli – kolejne gałęzie to imiona uczniów i uczennic (20 minut).

3. Uczniowie i uczennice przeglądają blogi w poszukiwaniu inspiracji (15 minut).

4. Praca nad blogiem (3 x 45 minut).

Podczas czterech godzin dydaktycznych uczniowie i uczennice pracują nad blogiem. N. pełni tu funkcję doradczą, dzieci same wybierają teksty kultury, same piszą swoje teksty, same dobierają grafikę, czcionki itd. Ważne jest, aby na każdej lekcji znaleźć czas na krótką grupową ewaluację – uczniowie i uczennice powinni mieć czas, by omówić, co udało się zrobić i zaplanować dalsze działania (ewentualnie zmodyfikować swoje pierwotne zamierzenia).

5. Ostatnia lekcja powinna być częściowo przeznaczona na prezentację grup (każda omawia swój blog), a także na metodę ewaluacyjną, np. pakowanie walizki (45 minut).

Potencjalne problemy:

- n. pełni rolę doradczą, ale też pomaga tworzyć recenzje i charakterystyki, sprawdza je pod względem ortograficznym, interpunkcyjnym, stylistycznym, formalnym i merytorycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

- Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy
- Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)
- Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami
- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)
- Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)
- Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej
- Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące
- Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające
- Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymyślić i napisać pytania do quizu;
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd.;
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu;
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

158 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ MINI BLOG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych zakłada stworzenie mini blogów (na poziomie umiejętności językowych klasy IV) na tematy związane z filmem, literaturą, komiksem, muzyką itd.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania recenzji i charakterystyki;
- doskonalenie kompetencji ortograficznych i interpunkcyjnych;
- doskonalenie umiejętności wykorzystywania zasobów internetu;
- nauka zakładania blogów;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i dokonywania własnej oceny.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej grupy.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, że projekt będzie polegał na stworzeniu własnych, tematycznych blogów. Każda grupa wylosuje temat (np.: film, książka, program telewizyjny/radiowy, animacja, komiks). N. decyduje, ile grup zostanie utworzonych (10 minut);

Każda grupa ma za zadanie:

- napisać dwie recenzje – pozytywną i negatywną,
- napisać jedną charakterystykę ulubionego bohatera/ulubionej bohaterki,
- wymyślić quiz z pytaniami dotyczącymi treści omawianego tekstu,
- znaleźć ciekawostki na dany temat i opublikować je (gdy kopiujemy, podajemy źródło),
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd., np. zlot fanów Thorgala,
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu,
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

2. Uczniowie i uczennice sami planują, w jaki sposób dzielą się pracą. Muszą wybrać osoby, które będą np. pisały i redagowały teksty, tworzyły fotografie, wymyślały quizy itd. Dzieci przygotowują plan pracy, by móc się go później trzymać. Plan może zostać stworzony w postaci mapy myśli – kolejne gałęzie to imiona uczniów i uczennic (20 minut).

3. Uczniowie i uczennice przeglądają blogi w poszukiwaniu inspiracji (15 minut).

4. Praca nad blogiem (3 x 45 minut).

Podczas czterech godzin dydaktycznych uczniowie i uczennice pracują nad blogiem. N. pełni tu funkcję doradczą, dzieci same wybierają teksty kultury, same piszą swoje teksty, same dobierają grafikę, czcionki itd. Ważne jest, aby na każdej lekcji znaleźć czas na krótką grupową ewaluację – uczniowie i uczennice powinni mieć czas, by omówić, co udało się zrobić i zaplanować dalsze działania (ewentualnie zmodyfikować swoje pierwotne zamierzenia).

5. Ostatnia lekcja powinna być częściowo przeznaczona na prezentację grup (każda omawia swój blog), a także na metodę ewaluacyjną, np. pakowanie walizki (45 minut).

Potencjalne problemy:

- n. pełni rolę doradczą, ale też pomaga tworzyć recenzje i charakterystyki, sprawdza je pod względem ortograficznym, interpunkcyjnym, stylistycznym, formalnym i merytorycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami

Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci

Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)

Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej

Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymyślić i napisać pytania do quizu;
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd.;
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu;
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

159 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ MINI BLOG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych zakłada stworzenie mini blogów (na poziomie umiejętności językowych klasy IV) na tematy związane z filmem, literaturą, komiksem, muzyką itd.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania recenzji i charakterystyki;
- doskonalenie kompetencji ortograficznych i interpunkcyjnych;
- doskonalenie umiejętności wykorzystywania zasobów internetu;
- nauka zakładania blogów;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i dokonywania własnej oceny.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej grupy.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, że projekt będzie polegał na stworzeniu własnych, tematycznych blogów. Każda grupa wylosuje temat (np.: film, książka, program telewizyjny/radiowy, animacja, komiks). N. decyduje, ile grup zostanie utworzonych (10 minut);

Każda grupa ma za zadanie:

- napisać dwie recenzje – pozytywną i negatywną,
- napisać jedną charakterystykę ulubionego bohatera/ulubionej bohaterki,
- wymyślić quiz z pytaniami dotyczącymi treści omawianego tekstu,
- znaleźć ciekawostki na dany temat i opublikować je (gdy kopiujemy, podajemy źródło),
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd., np. zlot fanów Thorgala,
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu,
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

2. Uczniowie i uczennice sami planują, w jaki sposób dzielą się pracą. Muszą wybrać osoby, które będą np. pisały i redagowały teksty, tworzyły fotografie, wymyślały quizy itd. Dzieci przygotowują plan pracy, by móc się go później trzymać. Plan może zostać stworzony w postaci mapy myśli – kolejne gałęzie to imiona uczniów i uczennic (20 minut).

3. Uczniowie i uczennice przeglądają blogi w poszukiwaniu inspiracji (15 minut).

4. Praca nad blogiem (3 x 45 minut).

Podczas czterech godzin dydaktycznych uczniowie i uczennice pracują nad blogiem. N. pełni tu funkcję doradczą, dzieci same wybierają teksty kultury, same piszą swoje teksty, same dobierają grafikę, czcionki itd. Ważne jest, aby na każdej lekcji znaleźć czas na krótką grupową ewaluację – uczniowie i uczennice powinni mieć czas, by omówić, co udało się zrobić i zaplanować dalsze działania (ewentualnie zmodyfikować swoje pierwotne zamierzenia).

5. Ostatnia lekcja powinna być częściowo przeznaczona na prezentację grup (każda omawia swój blog), a także na metodę ewaluacyjną, np. pakowanie walizki (45 minut).

Potencjalne problemy:

- n. pełni rolę doradczą, ale też pomaga tworzyć recenzje i charakterystyki, sprawdza je pod względem ortograficznym, interpunkcyjnym, stylistycznym, formalnym i merytorycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

- Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy
- Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)
- Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami
- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)
- Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)
- Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej
- Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące
- Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające
- Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymyślić i napisać pytania do quizu;
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd.;
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu;
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

160 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ MINI BLOG

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych zakłada stworzenie mini blogów (na poziomie umiejętności językowych klasy IV) na tematy związane z filmem, literaturą, komiksem, muzyką itd.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pisania recenzji i charakterystyki;
- doskonalenie kompetencji ortograficznych i interpunkcyjnych;
- doskonalenie umiejętności wykorzystywania zasobów internetu;
- nauka zakładania blogów;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i dokonywania własnej oceny.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej grupy.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, że projekt będzie polegał na stworzeniu własnych, tematycznych blogów. Każda grupa wylosuje temat (np.: film, książka, program telewizyjny/radiowy, animacja, komiks). N. decyduje, ile grup zostanie utworzonych (10 minut);

Każda grupa ma za zadanie:

- napisać dwie recenzje – pozytywną i negatywną,
- napisać jedną charakterystykę ulubionego bohatera/ulubionej bohaterki,
- wymyślić quiz z pytaniami dotyczącymi treści omawianego tekstu,
- znaleźć ciekawostki na dany temat i opublikować je (gdy kopiujemy, podajemy źródło),
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd., np. zlot fanów Thorgala,
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu,
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.

2. Uczniowie i uczennice sami planują, w jaki sposób dzielą się pracą. Muszą wybrać osoby, które będą np. pisały i redagowały teksty, tworzyły fotografie, wymyślały quizy itd. Dzieci przygotowują plan pracy, by móc się go później trzymać. Plan może zostać stworzony w postaci mapy myśli – kolejne gałęzie to imiona uczniów i uczennic (20 minut).

3. Uczniowie i uczennice przeglądają blogi w poszukiwaniu inspiracji (15 minut).

4. Praca nad blogiem (3 x 45 minut).

Podczas czterech godzin dydaktycznych uczniowie i uczennice pracują nad blogiem. N. pełni tu funkcję doradczą, dzieci same wybierają teksty kultury, same piszą swoje teksty, same dobierają grafikę, czcionki itd. Ważne jest, aby na każdej lekcji znaleźć czas na krótką grupową ewaluację – uczniowie i uczennice powinni mieć czas, by omówić, co udało się zrobić i zaplanować dalsze działania (ewentualnie zmodyfikować swoje pierwotne zamierzenia).

5. Ostatnia lekcja powinna być częściowo przeznaczona na prezentację grup (każda omawia swój blog), a także na metodę ewaluacyjną, np. pakowanie walizki (45 minut).

Potencjalne problemy:

- n. pełni rolę doradczą, ale też pomaga tworzyć recenzje i charakterystyki, sprawdza je pod względem ortograficznym, interpunkcyjnym, stylistycznym, formalnym i merytorycznym.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda w działaniu: hands-on thinking / hands-on education

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Komp-VI.1.1 : dziecko potrafi komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych

Komp-VI.1.2 : dziecko potrafi zrozumieć znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy

Komp-VI.1.3 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy w komputerze, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.4 : dziecko potrafi zapisać i przechowywać wyniki swojej pracy na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

Komp-VI.3.1 : dziecko potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu)

Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Komp-VI.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;

- Komp-VI.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy
- Pol-IV-VI.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)
- Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami
- Pol-IV-VI.19.1 : dziecko potrafi wyrazić swój stosunek do postaci
- Pol-IV-VI.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu
- Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne
- Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości
- Pol-IV-VI.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)
- Pol-IV-VI.27.1 : dziecko potrafi rozpoznać cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmy, programy telewizyjne, programy rozrywkowe)
- Pol-IV-VI.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera
- Pol-IV-VI.39.1 : dziecko potrafi zastosować odpowiednią kompozycję i układ graficzny zgodny z wymogami danej formuły gatunkowej
- Pol-IV-VI.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące
- Pol-IV-VI.44.2 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania pytające
- Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi wymyślić i napisać pytania do quizu;
- wymyślić jakieś wydarzenie organizowane przez miłośników danej książki/filmu/itd.;
- stworzyć reklamę (słowną/słowno-graficzną) danej książki/filmu/komiksu;
- zrobić zdjęcia (np. okładki, print screen sceny filmowej) i wstawić je na blog.