

Język polski VI

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PROJEKT KULTUROWY

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 założenia całorocznego projektu, który będą realizować.

Cele:

- przygotowanie planu zajęć na najbliższy rok;
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektu.

Potrzebne materiały:

- mapa świata, może szczegółowa mapa Polski;
- flamastry

Przebieg:

1. **Wprowadzenie i odniesienie się do doświadczeń wakacyjnych.** Luźna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat wakacji: Jakie książki przeczytali/przeczytały? Jakie filmy obejrzeli/obejrzały? Co zwiedzili/zwiedziły? (10 minut)
2. **Praca z mapą świata i Polski.** N. zawiesza mapy w widocznym miejscu i prosi, aby dzieci podchodziły do nich i zaznaczały miejsca, które odwiedziły w wakacje. Każde dziecko ma za zadanie w kilku zdaniach opowiedzieć o "swoim" miejscu. (15 min)
3. **Zapowiedź planu na nadchodzący rok i wprowadzenie do rocznego projektu.** Każde dziecko ma w tym roku szkolnym za zadanie zrealizować kreatywny projekt kulturowy związany z miejscem, które chciałoby odwiedzić w następane wakacje.
 - Dziecko samodzielnie wybiera miejsce (w Polsce lub na świecie).
 - Dzieci mogą pracować nad projektem samodzielnie lub w grupach.
 - Dzieci wybierają np: państwo i zbierają wiadomości na temat kultury w danym miejscu (reżyserzy, pisarze, malarze, rzeźbiarze, ale też książki, filmy, wydarzenia kulturalne).
 - Dzieci tworzą kulturowy hyde park - każde dziecko lub grupa otrzymuje małą tablicę, do której przez cały rok będzie przyczepiać karteczki, np: Szekspir - teatr elżbietański, Pinakoteka - Monachium, Rodin - malarz francuski. Przyklejenie karteczki oznacza, że dziecko zapoznało się z danym tematem. N. może ustalić terminy przylepiania karteczek (np: raz w miesiącu) lub dać dzieciom pewną dowolność.
 - N. informuje, że pod koniec roku dzieci będą z zebranych wiadomości tworzyły prezentację i przedstawiały ją całej klasie.
 - Przykłady projektów/prezentacji:
 - strona internetowa, przedstawiająca dany temat;
 - blog artystyczny;
 - projekt artystyczny: nagranie muzyczne lub audycja "radiowa";
 - projekt artystyczny: stworzenie filmu (ew. filmu animowanego poklatkowego);
 - projekt artystyczny: obraz lub moodboard;
 - prezentacja multimedialna.
 - Stworzone projekty zostaną zaprezentowane innym na ostatnich zajęciach w tym roku szkolnym, ale mogą podlegać wcześniejszej ewaluacji przez N. Ewentualnie N. może też wraz z dziećmi przygotować "Targi kulturalne", w trakcie których projekty zostaną przedstawione reszcie szkoły i rodzicom. (20 min)

Możliwe kontynuacje:

- ważne jest, aby dzieci przedstawiały N. postęp prac nad projektem w trakcie roku

szkolnego. Można na to poświęcić kilka minut lekcji co dwa-trzy tygodnie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Film

Metoda wizualizacji

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PAN TADEUSZ JAKO KSIĄŻKA KUCHARSKA I ENCYKLOPEDIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 cechy charakterystyczne: atlasu grzybów i książki kucharskiej oraz czytają fragmenty Pana Tadeusza. Przekształcają tekst wierszowany na tekst poradnikowy oraz tekst poradnikowy na poezję.

Cele:

- zapoznanie z fragmentami "Pana Tadeusza";
- zapoznanie z cechami charakterystycznymi instrukcji (przepisu) oraz notki encyklopedycznej;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały (w załączniku);
- komputery z dostępem do internetu;

- (1. lekcja) encyklopedie tradycyjne lub strony z wpisami encyklopedycznymi:
 - <http://pl.wikipedia.org/wiki/Trzmiel>;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Chrab%C4%85szcz_majowy;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Paj%C4%85k_krzy%C5%BCak.
- (2. lekcja) książka kucharska lub strony z przepisami na tradycyjnie polskie potrawy, np.:
 - <http://polona.pl/item/842387/40/>;
 - <http://ugotuj.to/ugotuj/160205925/barszcz+bialy/p/>

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci czytają notki encyklopedyczne, korzystając ze strony internetowej lub tradycyjnej encyklopedii. Następnie pracując w parach wypisują cechy charakterystyczne przeczytanych notek. N. zbiera wszystkie pomysły dzieci i spisuje najważniejsze elementy (15 minut);
2. Dzieci otrzymują wydrukowane teksty o litewskich muchach z Pana Tadeusza i starają się - w parach - napisać artykuł naukowy. W artykule mogą znaleźć się tylko informacje, które są w tekście Pana Tadeusza (20 minut);
3. Dzieci prezentują swoje prace (5 minut);
4. Podsumowanie (5 minut).

LEKCJA 2

1. Dzieci czytają przepisy kulinarne. Następnie, pracując w parach, wypisują wszystkie cechy charakterystyczne przepisu kulinarnego, na podstawie przeczytanych artykułów. N. zbiera wszystkie pomysły dzieci i spisuje najważniejsze elementy (15 minut);
2. Dzieci otrzymują wydrukowane teksty z Pana Tadeusza o bigosie litewskim i starają się - w parach - napisać na jego podstawie przepis. W artykule mogą znaleźć się tylko informacje, które są w tekście Pana Tadeusza (20 minut);
3. Dzieci prezentują swoje prace (5 minut);
4. Podsumowanie (5 minut).

Zadanie domowe: Naucz się kilku/kilkunastowersowego fragmentu Pana Tadeusza, który opisuje jedzenie.

Warianty:

- dodatkowo/alternatywnie: dzieci, pracując w parach, przekształcają jeden z artykułów o trzmielu, chrząszczy majowym lub pająku krzyżaków na wiersz. Może być inspirowany Panem Tadeuszem, ale nie musi.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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.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.43.1 : dziecko potrafi recytować teksty poetyckie oraz fragmenty prozy

Pol-IV-VI.5.3 : dziecko potrafi rozpoznać instrukcję w tym przepis

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

Lista załączników:

litewskie muchy.rtf

bigos litewski.rtf

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PAN TADEUSZ JAKO KSIĄŻKA KUCHARSKA I ENCYKLOPEDIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 cechy charakterystyczne: atlasu grzybów i książki kucharskiej oraz czytają fragmenty Pana Tadeusza. Przekształcają tekst wierszowany na tekst poradnikowy oraz tekst poradnikowy na poezję.

Cele:

- zapoznanie z fragmentami "Pana Tadeusza";
- zapoznanie z cechami charakterystycznymi instrukcji (przepisu) oraz notki encyklopedycznej;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały (w załączniku);
- komputery z dostępem do internetu;

- (1. lekcja) encyklopedie tradycyjne lub strony z wpisami encyklopedycznymi:
 - <http://pl.wikipedia.org/wiki/Trzmiel>;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Chrab%C4%85szcz_majowy;
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Paj%C4%85k_krzy%C5%BCak.
- (2. lekcja) książka kucharska lub strony z przepisami na tradycyjnie polskie potrawy, np.:
 - <http://polona.pl/item/842387/40/>;
 - <http://ugotuj.to/ugotuj/160205925/barszcz+bialy/p/>

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci czytają notki encyklopedyczne, korzystając ze strony internetowej lub tradycyjnej encyklopedii. Następnie pracując w parach wypisują cechy charakterystyczne przeczytanych notek. N. zbiera wszystkie pomysły dzieci i spisuje najważniejsze elementy (15 minut);
2. Dzieci otrzymują wydrukowane teksty o litewskich muchach z Pana Tadeusza i starają się - w parach - napisać artykuł naukowy. W artykule mogą znaleźć się tylko informacje, które są w tekście Pana Tadeusza (20 minut);
3. Dzieci prezentują swoje prace (5 minut);
4. Podsumowanie (5 minut).

LEKCJA 2

1. Dzieci czytają przepisy kulinarne. Następnie, pracując w parach, wypisują wszystkie cechy charakterystyczne przepisu kulinarnego, na podstawie przeczytanych artykułów. N. zbiera wszystkie pomysły dzieci i spisuje najważniejsze elementy (15 minut);
2. Dzieci otrzymują wydrukowane teksty z Pana Tadeusza o bigosie litewskim i starają się - w parach - napisać na jego podstawie przepis. W artykule mogą znaleźć się tylko informacje, które są w tekście Pana Tadeusza (20 minut);
3. Dzieci prezentują swoje prace (5 minut);
4. Podsumowanie (5 minut).

Zadanie domowe: Naucz się kilku/kilkunastowersowego fragmentu Pana Tadeusza, który opisuje jedzenie.

Warianty:

- dodatkowo/alternatywnie: dzieci, pracując w parach, przekształcają jeden z artykułów o trzmielu, chrząszczy majowym lub pająku krzyżaków na wiersz. Może być inspirowany Panem Tadeuszem, ale nie musi.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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.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.43.1 : dziecko potrafi recytować teksty poetyckie oraz fragmenty prozy

Pol-IV-VI.5.3 : dziecko potrafi rozpoznać instrukcję w tym przepis

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

Lista załączników:

litewskie muchy.rtf

bigos litewski.rtf

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: TRZEBA SIĘGAĆ PO SŁOWNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dwie jednostki lekcyjne opierają się na pracy ze słownikami i mają za zadanie uświadomić ich przydatność, również w życiu codziennym.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pracy ze słownikiem (również multimedialnym);
- doskonalenie kompetencji językowych;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów (np: opowiadanie, artykuł);
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- słowniki: Słownik języka polskiego, Słownik ortograficzny, Słownik wyrazów bliskoznacznych, Słownik poprawnej polszczyzny, Słownik frazeologiczny, Słownik wyrażений i zwrotów obcojęzycznych, Słownik terminów filmowych, Słownik terminów teatralnych, inne, dostępne w bibliotece szkolnej;
- słowniki multimedialne.

Przebieg:

1. Podział klasy na kilkusobowe grupy. Każda z nich pracuje z innym słownikiem. Warto, aby uczniowie i uczennice poznali nie tylko Słownik języka polskiego, Słownik ortograficzny, czy Słownik wyrazów bliskoznacznych, ale też Słownik poprawnej polszczyzny, Słownik frazeologiczny, Słownik wyrażen i zwrotów obcojęzycznych, Słownik terminów filmowych, Słownik terminów teatralnych, inne słowniki z np.: zakresu nauk ścisłych. [5 min]
2. Najpierw grupy oglądają swoje słowniki i starają się je opisać: Co się w nich znajduje? Jakiej dziedziny dotyczą? Jak ułożone są hasła? Jak wygląda hasło? (np.: pogrubiona czcionka) Starają się także określić, czemu służy dany słownik. Rozmawiają o tym najpierw w grupach, a następnie prezentują swoje spostrzeżenia całej klasie. Uczniowie i uczennice sporządzają notatki. [20 min]
3. Następnie każda grupa dostaje zadanie, np.: [20 min]
 - a. Słownik ortograficzny: Sprawdź pisownię słów: makówka, skuwka, gzęgźółka.
 - b. Słownik wyrazów bliskoznacznych: Znajdź wyrazy bliskoznaczne do słów: fajny i dobry
 - c. Słownik poprawnej polszczyzny: Jak odmieniają się rzeczowniki: radio, kakao?
 - d. Słownik terminów filmowych: Sprawdźcie, co oznaczają słowa: kadr, ujęcie, sekwencja. Jaki jest związek między tymi wyrazami?
 - e. Słownik terminów teatralnych: Sprawdźcie, co oznaczają słowa: scena, scenografia, scenograf. Jaki jest związek między tymi wyrazami?
 - f. Słownik frazeologiczny: Sprawdźcie, co oznaczają związki frazeologiczne: Co się odwlecze, to nie uciecze, Co było, a nie jest, nie pisze się w rejestr, Kto daje i odbiera, ten się w piekle poniewiera.
 - g. Itd.
4. Praca (jeżeli to możliwe) w tych samych grupach. Uczniowie i uczennice pracują ze słownikami multimedialnymi. Muszą uruchomić płyty, skorzystać z wyszukiwarki haseł (N. określa, jakie to hasło). Dzieci powinny mieć kilka minut na zapoznanie się z kolorystyką, krojem czcionki, spisem haseł, itd. [10 min]
5. N. prosi, aby każda grupa wybrała sobie hasło, które przekopiuje do Worda (w większości słowników multimedialnych jest taka możliwość). N. tłumaczy, że takie słowniki znacznie przyspieszają pracę, ułatwiają dostęp do wiedzy. Porusza jednak kwestie związane z etyką – jeżeli coś kopiujemy, zawsze podajemy źródło wiedzy. [5 min]
6. Uczniowie i uczennice tworzą w grupach tekst, może to być artykuł, krótkie opowiadanie, itd.; w którym użyją pięciu nowych słów. Muszą to być słowa, których znaczenie poznali/poznały na lekcji. [15 min]
7. Prezentacja pracy grupowej. [15 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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.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.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

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

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

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: TRZEBA SIĘGAĆ PO SŁOWNIKI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dwie jednostki lekcyjne opierają się na pracy ze słownikami i mają za zadanie uświadomić ich przydatność, również w życiu codziennym.

Cele:

- doskonalenie umiejętności pracy ze słownikiem (również multimedialnym);
- doskonalenie kompetencji językowych;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego;
- doskonalenie umiejętności tworzenia tekstów (np: opowiadanie, artykuł);
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- słowniki: Słownik języka polskiego, Słownik ortograficzny, Słownik wyrazów bliskoznacznych, Słownik poprawnej polszczyzny, Słownik frazeologiczny, Słownik wyrażений i zwrotów obcojęzycznych, Słownik terminów filmowych, Słownik terminów teatralnych, inne, dostępne w bibliotece szkolnej;
- słowniki multimedialne.

Przebieg:

1. Podział klasy na kilkusobowe grupy. Każda z nich pracuje z innym słownikiem. Warto, aby uczniowie i uczennice poznali nie tylko Słownik języka polskiego, Słownik ortograficzny, czy Słownik wyrazów bliskoznacznych, ale też Słownik poprawnej polszczyzny, Słownik frazeologiczny, Słownik wyrażen i zwrotów obcojęzycznych, Słownik terminów filmowych, Słownik terminów teatralnych, inne słowniki z np.: zakresu nauk ścisłych. [5 min]
2. Najpierw grupy oglądają swoje słowniki i starają się je opisać: Co się w nich znajduje? Jakiej dziedziny dotyczą? Jak ułożone są hasła? Jak wygląda hasło? (np.: pogrubiona czcionka) Starają się także określić, czemu służy dany słownik. Rozmawiają o tym najpierw w grupach, a następnie prezentują swoje spostrzeżenia całej klasie. Uczniowie i uczennice sporządzają notatki. [20 min]
3. Następnie każda grupa dostaje zadanie, np.: [20 min]
 - a. Słownik ortograficzny: Sprawdź pisownię słów: makówka, skuwka, gzęgźółka.
 - b. Słownik wyrazów bliskoznacznych: Znajdź wyrazy bliskoznaczne do słów: fajny i dobry
 - c. Słownik poprawnej polszczyzny: Jak odmieniają się rzeczowniki: radio, kakao?
 - d. Słownik terminów filmowych: Sprawdźcie, co oznaczają słowa: kadr, ujęcie, sekwencja. Jaki jest związek między tymi wyrazami?
 - e. Słownik terminów teatralnych: Sprawdźcie, co oznaczają słowa: scena, scenografia, scenograf. Jaki jest związek między tymi wyrazami?
 - f. Słownik frazeologiczny: Sprawdźcie, co oznaczają związki frazeologiczne: Co się odwlecze, to nie uciecze, Co było, a nie jest, nie pisze się w rejestr, Kto daje i odbiera, ten się w piekle poniewiera.
 - g. Itd.
4. Praca (jeżeli to możliwe) w tych samych grupach. Uczniowie i uczennice pracują ze słownikami multimedialnymi. Muszą uruchomić płyty, skorzystać z wyszukiwarki haseł (N. określa, jakie to hasło). Dzieci powinny mieć kilka minut na zapoznanie się z kolorystyką, krojem czcionki, spisem haseł, itd. [10 min]
5. N. prosi, aby każda grupa wybrała sobie hasło, które przekopiuje do Worda (w większości słowników multimedialnych jest taka możliwość). N. tłumaczy, że takie słowniki znacznie przyspieszają pracę, ułatwiają dostęp do wiedzy. Porusza jednak kwestie związane z etyką – jeżeli coś kopiujemy, zawsze podajemy źródło wiedzy. [5 min]
6. Uczniowie i uczennice tworzą w grupach tekst, może to być artykuł, krótkie opowiadanie, itd.; w którym użyją pięciu nowych słów. Muszą to być słowa, których znaczenie poznali/poznały na lekcji. [15 min]
7. Prezentacja pracy grupowej. [15 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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.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.6.2 : dziecko potrafi korzystać z zasobów internetu i programów multimedialnych (w tym edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy

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

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

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WYPEŁNIAMY DRUKI

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. rozdaje uczniom i uczennicom kolejne załączniki - wzory popularnych druków. Wraz z dziećmi wypełnia druki.

Cele:

- poznanie druków (kwestionariusz osobowy, druki pocztowe);
- poznanie i doskonalenie umiejętności ich wypełniania;

Potrzebne materiały:

Wzory druków z załącznikami.

Przebieg:

N. rozdaje uczniom i uczennicom kolejne załączniki - wzory popularnych druków. Wraz z dziećmi wypełnia druki.

Zadanie domowe. Zapoznaj się ze stronami internetowymi:

<http://www.ankieter.pl/wypelnij/ankiete/id/68/ankieta-na-temat-czytania-ksiazek>

<http://www.druczki-pocztowe.pl/>

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Pol-IV-VI.5.3 : dziecko potrafi rozpoznać instrukcję w tym przepis

Lista załączników:

kwestionariusz osobowy.jpg

Druki pocztowe.docx

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia praktyczne, w tym zadania rozwijający umiejętność myślenia twórczego.

Cele:

- zapoznanie z zasadami ortograficznymi w zakresie pisania końcówek wyrazów;
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania pod kątem ortograficznym;
- rozwijanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- wydrukowane teksty dyktanda: Olgierd i jego figle;
- materiały do poszczególnych lekcji:

1. Pisownia zakończeń: cki, ski, dzki;
<http://quizlet.com/33244687/pisownia-zakonczen-cki-ski-dzki-flash-cards/>
2. Pisownia zakończeń -ctwo, -dztwo, -stwo
<http://quizlet.com/33245188/pisownia-stwo-ctwo-dztwo-flash-cards/>
3. Pisownia połączeń: gie, kie, ge, ke
<http://quizlet.com/40277205/pisownia-polaczen-literowych-gie-ge-kie-ke-flash-cards/>

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

Pisownia zakończeń: cki, ski, dzki, dztwo

Pisownia zakończeń: -ctwo, -dztwo, -stwo

Pisownia połączeń: gie, ge, kie, ke

1. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni zakończeń -cki, -ski, dzki (<http://quizlet.com/33244687/pisownia-zakonczen-cki-ski-dzki-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
2. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne przymiotniki z podanych rzeczowników (klawisz "learn") (10 minut);
3. Dzieci wybierają 5 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 minut);
4. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni zakończeń -ctwo, -dztwo, -stwo (<http://quizlet.com/33245188/pisownia-stwo-ctwo-dztwo-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
5. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne rzeczowniki z podanych wyrazów (klawisz "learn") (10 minut);
6. Dzieci wybierają 5 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 minut);
7. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni połączeń gie, ge, kie, ke (<http://quizlet.com/40277205/pisownia-polaczen-literowych-gie-ge-kie-ke-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
8. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne słowa z podanych wyrazów (klawisz "learn") (10 minut);
9. Dzieci czytają tekst "Olgierd i jego figle", a następnie wykonują zadanie zaproponowane pod tekstem (15 minut)

10. 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 minut).

Możliwe kontynuacje:

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

Warianty:

- Tekst "Olgierd i jego figle" może być wykorzystany także jako dyktando.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Psych-IV-VI.3.2 : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia

Lista załączników:

Dyktando - Olgierd i jego figle.rtf

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia praktyczne, w tym zadania rozwijający umiejętność myślenia twórczego.

Cele:

- zapoznanie z zasadami ortograficznymi w zakresie pisania końcówek wyrazów;
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania pod kątem ortograficznym;
- rozwijanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- wydrukowane teksty dyktanda: Olgierd i jego figle;
- materiały do poszczególnych lekcji:

1. Pisownia zakończeń: cki, ski, dzki;
<http://quizlet.com/33244687/pisownia-zakonczen-cki-ski-dzki-flash-cards/>
2. Pisownia zakończeń -ctwo, -dztwo, -stwo
<http://quizlet.com/33245188/pisownia-stwo-ctwo-dztwo-flash-cards/>
3. Pisownia połączeń: gie, kie, ge, ke
<http://quizlet.com/40277205/pisownia-polaczen-literowych-gie-ge-kie-ke-flash-cards/>

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

Pisownia zakończeń: cki, ski, dzki, dztwo

Pisownia zakończeń: -ctwo, -dztwo, -stwo

Pisownia połączeń: gie, ge, kie, ke

1. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni zakończeń -cki, -ski, dzki (<http://quizlet.com/33244687/pisownia-zakonczen-cki-ski-dzki-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
2. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne przymiotniki z podanych rzeczowników (klawisz "learn") (10 minut);
3. Dzieci wybierają 5 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 minut);
4. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni zakończeń -ctwo, -dztwo, -stwo (<http://quizlet.com/33245188/pisownia-stwo-ctwo-dztwo-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
5. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne rzeczowniki z podanych wyrazów (klawisz "learn") (10 minut);
6. Dzieci wybierają 5 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 minut);
7. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni połączeń gie, ge, kie, ke (<http://quizlet.com/40277205/pisownia-polaczen-literowych-gie-ge-kie-ke-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
8. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne słowa z podanych wyrazów (klawisz "learn") (10 minut);
9. Dzieci czytają tekst "Olgierd i jego figle", a następnie wykonują zadanie zaproponowane pod tekstem (15 minut)

10. 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 minut).

Możliwe kontynuacje:

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

Warianty:

- Tekst "Olgierd i jego figle" może być wykorzystany także jako dyktando.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Psych-IV-VI.3.2 : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia

Lista załączników:

Dyktando - Olgierd i jego figle.rtf

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDANIE BEZPODMIOTOWE

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 poznają zdania bezpodmiotowe i dowiadują się, w jakich sytuacjach życiowych mogą je spotkać.

Cele:

- poznanie typów zdań bezpodmiotowych;
- doskonalenie umiejętności odróżniania zdań bezpodmiotowych;
- ćwiczenie stosowania zdań bezpodmiotowych.

Potrzebne materiały:

- tabela przedstawiająca typy zdań bezpodmiotowych (w załączniku)

Przebieg:

1. N. przedstawia tabelkę, która klasyfikuje zdania bezpodmiotowe. Objaśnia, analizuje, dzieci piszą notatkę [5 min];
2. N. prosi, aby każde dziecko napisało po jednym zdaniu bezpodmiotowym z każdej grupy [10 min].

3. Podział klasy na pięć grup. Każda grupa zajmuje się innym typem zaznaczonym w tabelce:
- Opiszcie wycieczkę w wybrane miejsce poza miasto (np.: góry, las). Skupcie się na opisie zjawisk przyrody (np.: spotkała Was burza). Użyjcie czterech zdań bezpodmiotowych.
 - Wyobraźcie sobie, że czekacie na ważny egzamin. Opiszcie stres i uczucia Wam towarzyszące. Skupcie się na reakcjach fizjologicznych organizmu. Użyjcie czterech zdań bezpodmiotowych.
 - Spiszcie w punktach zasady zachowania na basenie. Użyjcie siedmiu zdań bezpodmiotowych.
 - Sporządźcie w punktach przepis prania. Użyjcie siedmiu zdań bezpodmiotowych.
 - Wyobraźcie sobie, że idziecie na wspaniałe przyjęcie. Spiszcie w punktach zasady, do których powinniście się zastosować przebywając na przyjęciu. Użyjcie siedmiu zdań bezpodmiotowych.
- Po wykonaniu ćwiczeń uczniowie i uczennice odczytują swoje prace.

[25 min]

4. Podsumowanie N. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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

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

Lista załączników:

Tabela.docx

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: BAJKI BISKUPA. O BAJKACH IGNACEGO KRASICKIEGO.

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 poznają gatunek: bajkę i sylwetkę Ignacego Krasickiego.

Cele:

- poznanie wyznaczników gatunku literackiego: bajki;
- poznanianie życia i twórczości Ignacego Krasickiego;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu.

Potrzebne materiały:

- teksty bajek Ignacego Krasickiego (w załączniku).

Przebieg:

1. Prezentacja sylwetki Ignacego Krasickiego (może to zrobić N; może to być przygotowana wcześniej prezentacja ucznia/uczennicy) [10 min]
2. Wspólne odczytanie bajki: Szczur i kot. Analiza i interpretacja tekstu – określenie bohaterów, sytuacji lirycznej, morału. [10 min]
3. Zebranie cech bajki na podstawie przeczytanego tekstu: utwór niewielkich rozmiarów,

- pisany wierszem, z morałem, zawiera żart (komizm językowy, sytuacyjny). [5 min]
4. Odczytanie definicji bajki ze Słownika terminów literackich. Wyjaśnienie terminu: alegoria. Podział bajek na narracyjne i epigramatyczne. Sporządzenie notatki. [10 min]
 5. Podział klasy na grupy. Każda z nich dostaje tekst jednej bajki (np.: Jagnię i wilcy, Przyjaciele, Ślepy i kulawy, Dewotka, Wół i minister, itd.). Grupy interpretują teksty. [10 min]
 6. Przewstawienie wyników pracy grupowej. Sporządzenie notatek. [15 min]
 7. Następnie grupy wymieniają się tekstami. Zadaniem uczniów i uczennic jest przedstawienie morałów bajek w nowoczesny sposób. Dzieci pracują metodą dramy. Pozostałe grupy zgadują morał. [25 min]
 8. Zadanie domowe: Napisz bajkę, której tematyka będzie dotyczyła świata współczesnego. Pamiętaj o morałach. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Ilustracja ruchowa

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.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

- Pol-IV-VI.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przeñośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego
- 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.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
- Pol-IV-VI.32.1 : dziecko potrafi objaśnić morał bajki
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- 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
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu
- 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
- Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Lista załączników:

Ignacy Krasicki - wybrane bajki.docx

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: BAJKI BISKUPA. O BAJKACH IGNACEGO KRASICKIEGO.

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 poznają gatunek: bajkę i sylwetkę Ignacego Krasickiego.

Cele:

- poznanie wyznaczników gatunku literackiego: bajki;
- poznanianie życia i twórczości Ignacego Krasickiego;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu.

Potrzebne materiały:

- teksty bajek Ignacego Krasickiego (w załączniku).

Przebieg:

1. Prezentacja sylwetki Ignacego Krasickiego (może to zrobić N; może to być przygotowana wcześniej prezentacja ucznia/uczennicy) [10 min]
2. Wspólne odczytanie bajki: Szczur i kot. Analiza i interpretacja tekstu – określenie bohaterów, sytuacji lirycznej, morału. [10 min]
3. Zebranie cech bajki na podstawie przeczytanego tekstu: utwór niewielkich rozmiarów,

- pisany wierszem, z morałem, zawiera żart (komizm językowy, sytuacyjny). [5 min]
4. Odczytanie definicji bajki ze Słownika terminów literackich. Wyjaśnienie terminu: alegoria. Podział bajek na narracyjne i epigramatyczne. Sporządzenie notatki. [10 min]
 5. Podział klasy na grupy. Każda z nich dostaje tekst jednej bajki (np.: Jagnię i wilcy, Przyjaciele, Ślepy i kulawy, Dewotka, Wół i minister, itd.). Grupy interpretują teksty. [10 min]
 6. Przewstawienie wyników pracy grupowej. Sporządzenie notatek. [15 min]
 7. Następnie grupy wymieniają się tekstami. Zadaniem uczniów i uczennic jest przedstawienie morałów bajek w nowoczesny sposób. Dzieci pracują metodą dramy. Pozostałe grupy zgadują morał. [25 min]
 8. Zadanie domowe: Napisz bajkę, której tematyka będzie dotyczyła świata współczesnego. Pamiętaj o morałach. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Ilustracja ruchowa

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.2.1 : dziecko potrafi określić tematykę oraz główną myśl tekstu

- Pol-IV-VI.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przeñośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego
- 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.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
- Pol-IV-VI.32.1 : dziecko potrafi objaśnić morał bajki
- Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury
- 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
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych
- Pol-IV-VI.43.2 : dziecko potrafi podjąć próbę głosowej interpretacji przeczytanego tekstu
- 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
- Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Lista załączników:

Ignacy Krasicki - wybrane bajki.docx

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAJKI FILOZOFICZNE

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 zastanawiają się nad poważnymi problemami filozoficznymi. Dyskutują ze sobą w formie pisemnej. Uczą się, że każdy może mieć własne zdanie i że nie ma nic złego w posiadaniu innej opinii niż grupa lub inna osoba.

Cele:

- zapoznanie dzieci z problemami filozoficznymi;
- dzieci uczą się wyrażać własne zdanie;
- dzieci uczą się sztuki dyskusji, argumentowania;
- dzieci dowiadują się, że nie ma nic złego w posiadaniu innego zdania niż grupa lub kolega z klasy, ważniejsza jest umiejętność uzasadnienia własnych sądów.

Potrzebne materiały:

- Bajki filozoficzne, M.Piquemala - kilka egzemplarzy dostępnych dla dzieci w klasie.
- dzieci powinny przeczytać tę książkę, przynajmniej we fragmentach, przed lekcją;

- duże pudełko - tutaj dzieci będą wrzucać swoje prace;
- duże arkusze papieru - na nich dzieci będą zapisywać swoje poglądy filozoficzne.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci czytają w domu przynajmniej kilkanaście tekstów z książki Bajki Filozoficzne, M. Piquemala (w domu);
2. Każde dziecko wybiera jedną z bajek. Zapisuje tytuł bajki na kartce papieru, a następnie dopisuje swój filozoficzny komentarz do tej bajki. Pomocna może okazać się rubryka: "W pracowni filozofa", gdzie autor zbioru sygnalizuje problemy, które warto przemyśleć w związku z każdym tekstem.
Ważne - aby dziecko nie bało się wyrazić swojego, nawet nietypowego, poglądu. N. powinien mocno podkreślić, że teraz bawimy się w filozofów, więc możemy mieć różne poglądy i nikt nie jest gorszy dlatego, że myśli inaczej niż grupa. Gdy dziecko wykona zadanie - wrzuca pracę do przygotowanego przez N. pudełka (15 minut);
3. Każde dziecko losuje teraz kartkę z nazwą bajki i przemyśleniami innego ucznia. Następnie czyta bajkę - jeśli jej nie zna oraz pisze dalszy ciąg komentarza filozoficznego. Tym razem jednak zadaniem dziecka nie jest wyrażenie własnej opinii. Tym razem - dziecko ma za zadanie sprzeciwić się temu co napisać poprzednik. Np. jeśli pierwsza osoba napisała, że tylko biedny człowiek może być szczęśliwy, to druga - chociaż może mieć zupełnie inne zdanie - powinna napisać np., że ilość pieniędzy nie wpływa na poczucie szczęścia, etc. Swoje zdanie trzeba uzasadnić - to jest najważniejsza część ćwiczenia. Po ukończeniu zadania - dziecko wrzuca kartkę do pudełka (15 minut);
4. Dzieci ponownie losują kartki, czytają bajkę - o ile jej nie znają, a następnie starają się napisać inną opinię niż dwaj poprzedni filozofowie klasowi. Uczniowie i uczennice, gdy ukończą zadanie, wrzucają kartkę do pudełka (15 minut).

LEKCJA 2

1. N. prosi jedno z dzieci w klasie, aby wylosowało kartkę z pudełka.
2. Jeżeli ktoś w klasie nie zna bajki, której dotyczą tekstu - jedno z dzieci czyta ten tekst na głos. Chyba, że bajka jest na tyle prosta, że można ją bardzo szybko opowiedzieć, wtedy zdecydowanie lepiej zaoszczędzić czas. (5 minut);
3. Inne dziecko czyta opinie klasowych filozofów na temat problemu z bajki, czyli wszystkie komentarze do bajki spisane przez uczniów i uczennice. (5 minut);
4. Dzieci rozpoczynają wraz z N. dyskusję na temat bajki oraz opinii klasowych filozofów. N. może zadawać pomocnicze pytania (Która opinia jest wam najbliższa?, Czy z bajką związany jest jeszcze inny filozoficzny problem?, Jak wy interpretujecie bajkę?) (5 minut);
5. Kolejna osoba losuje kartkę i cały proces jest powtarzany (25 minut);
6. N. podsumowuje lekcję. Pyta klasę, co im się podobało oraz co sprawiało im trudności

podczas pracy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

Psych-IV-VI.1.2 : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Psych-IV-VI.11.3 : dziecko wie, że sny mogą być przedmiotem analizy i interpretacji

Psych-IV-VI.6.2 : dziecko wie, jakie są metody rozwiązywania konfliktów

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAJKI FILOZOFICZNE

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 zastanawiają się nad poważnymi problemami filozoficznymi. Dyskutują ze sobą w formie pisemnej. Uczą się, że każdy może mieć własne zdanie i że nie ma nic złego w posiadaniu innej opinii niż grupa lub inna osoba.

Cele:

- zapoznanie dzieci z problemami filozoficznymi;
- dzieci uczą się wyrażać własne zdanie;
- dzieci uczą się sztuki dyskusji, argumentowania;
- dzieci dowiadują się, że nie ma nic złego w posiadaniu innego zdania niż grupa lub kolega z klasy, ważniejsza jest umiejętność uzasadnienia własnych sądów.

Potrzebne materiały:

- Bajki filozoficzne, M.Piquemala - kilka egzemplarzy dostępnych dla dzieci w klasie.
- dzieci powinny przeczytać tę książkę, przynajmniej we fragmentach, przed lekcją;

- duże pudełko - tutaj dzieci będą wrzucać swoje prace;
- duże arkusze papieru - na nich dzieci będą zapisywać swoje poglądy filozoficzne.

Przebieg:

LEKCJA 1

1. Dzieci czytają w domu przynajmniej kilkanaście tekstów z książki Bajki Filozoficzne, M. Piquemala (w domu);
2. Każde dziecko wybiera jedną z bajek. Zapisuje tytuł bajki na kartce papieru, a następnie dopisuje swój filozoficzny komentarz do tej bajki. Pomocna może okazać się rubryka: "W pracowni filozofa", gdzie autor zbioru sygnalizuje problemy, które warto przemyśleć w związku z każdym tekstem.
Ważne - aby dziecko nie bało się wyrazić swojego, nawet nietypowego, poglądu. N. powinien mocno podkreślić, że teraz bawimy się w filozofów, więc możemy mieć różne poglądy i nikt nie jest gorszy dlatego, że myśli inaczej niż grupa. Gdy dziecko wykona zadanie - wrzuca pracę do przygotowanego przez N. pudełka (15 minut);
3. Każde dziecko losuje teraz kartkę z nazwą bajki i przemyśleniami innego ucznia. Następnie czyta bajkę - jeśli jej nie zna oraz pisze dalszy ciąg komentarza filozoficznego. Tym razem jednak zadaniem dziecka nie jest wyrażenie własnej opinii. Tym razem - dziecko ma za zadanie sprzeciwić się temu co napisał poprzednik. Np. jeśli pierwsza osoba napisała, że tylko biedny człowiek może być szczęśliwy, to druga - chociaż może mieć zupełnie inne zdanie - powinna napisać np., że ilość pieniędzy nie wpływa na poczucie szczęścia, etc. Swoje zdanie trzeba uzasadnić - to jest najważniejsza część ćwiczenia. Po ukończeniu zadania - dziecko wrzuca kartkę do pudełka (15 minut);
4. Dzieci ponownie losują kartki, czytają bajkę - o ile jej nie znają, a następnie starają się napisać inną opinię niż dwaj poprzedni filozofowie klasowi. Uczniowie i uczennice, gdy ukończą zadanie, wrzucają kartkę do pudełka (15 minut).

LEKCJA 2

1. N. prosi jedno z dzieci w klasie, aby wylosowało kartkę z pudełka.
2. Jeżeli ktoś w klasie nie zna bajki, której dotyczą tekstu - jedno z dzieci czyta ten tekst na głos. Chyba, że bajka jest na tyle prosta, że można ją bardzo szybko opowiedzieć, wtedy zdecydowanie lepiej zaoszczędzić czas. (5 minut);
3. Inne dziecko czyta opinie klasowych filozofów na temat problemu z bajki, czyli wszystkie komentarze do bajki spisane przez uczniów i uczennice. (5 minut);
4. Dzieci rozpoczynają wraz z N. dyskusję na temat bajki oraz opinii klasowych filozofów. N. może zadawać pomocnicze pytania (Która opinia jest wam najbliższa?, Czy z bajką związany jest jeszcze inny filozoficzny problem?, Jak wy interpretujecie bajkę?) (5 minut);
5. Kolejna osoba losuje kartkę i cały proces jest powtarzany (25 minut);
6. N. podsumowuje lekcję. Pyta klasę, co im się podobało oraz co sprawiało im trudności

podczas pracy (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

Psych-IV-VI.1.2 : dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji

Psych-IV-VI.11.3 : dziecko wie, że sny mogą być przedmiotem analizy i interpretacji

Psych-IV-VI.6.2 : dziecko wie, jakie są metody rozwiązywania konfliktów

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDANIA WSPÓLRZĘDNIIE I PODRZĘDNIIE ZŁOŻONE - POWTÓRZENIE

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:

Dzieci utrwalają wiadomości na temat zdań podrzędnie i współrzędnie złożonych. Wykonują różnego typu ćwiczenia utrwalające oraz grają w gry.

Cele:

- powtórzenie wiadomości na temat zdań podrzędnie i współrzędnie złożonych;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania zdań;
- utrwalanie wiadomości na temat zdań;
- rozwijanie zdolności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- wydrukowane karty z pliku "zdania współrzędnie złożone" oraz "zdania podrzędnie złożone" (jeden egzemplarz dla każdej pary);

Lekcja 2

- wydrukowane materiały z pliku "Gra w zdania - zdania" oraz "W fabryce słów" (jeden egzemplarz na każdą dwójkę);
- pionki do gry (2 na każdą dwójkę).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. podaje klasie temat zajęć, powtórzą wiadomości na temat zdań współrzędnie i podrzędnie złożonych. Będą uczestniczyć w różnych ćwiczeniach oraz zabawach utrwalających zdobytą wiedzę. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane karty z pliku "zdania współrzędnie złożone" i "zdania podrzędnie złożone" (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi powtarza materiał związany z zdaniami współrzędnie złożonymi. Dzieci wykonują ćwiczenia w zeszycie oraz na tablicy, analizując podane przez N. zdania (20minut);
3. N. wraz z dziećmi powtarza materiał związany z zdaniami podrzędnie złożonymi. Dzieci wykonują ćwiczenia w zeszycie oraz na tablicy, analizując podane przez N. zdania (20minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grali w grę związaną z zdaniami podrzędnie oraz współrzędnie złożonymi. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje każdej dwójce jeden egzemplarz gry oraz kartę z zdaniami (5 minut);
2. Dzieci wycinają zdania z karty. Następnie N. wraz z klasą analizuje każde zdanie, dzieci tworzą "mini-sciągakę", z której będą korzystać podczas gry. (10 minut);
3. N. informuje dzieci o zasadach gry. Każda osoba na zmianę losuje jedno zdanie z wydrukowanej i wyciętej listy. Następnie ma za zadanie powiedzieć, jaki to typ zdania, jeśli mu się uda, rzuca kostką (k4 lub k6 i dzieli wynik przez 2) i porusza się o wyrzuconą liczbę oczek do przodu. Jeśli się pomyli, nie wykonuje rzutu. Gra trwa do momentu aż pierwsza osoba dotrze na pole nr 13 (15 minut);
4. Grę można powtórzyć w parach lub zamienić się graczami. Jeśli dzieci będą miały ochotę, same mogą przygotować część zdań do gry. N. nadzoruje ich zabawę i pomaga w razie konieczności (15 minut).

Warianty:

- Zadanie z drugiej lekcji można również wykonać samodzielnie. Wówczas dzieci indywidualnie tworzą zestawy zdań, następnie dobierają się parami. Rywalizują między sobą w taki sam sposób jak podczas zabawy drużynowej.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Pogadanka

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

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.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

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

Wych-VI.7.2 : dziecko potrafi wykonać ćwiczenie ułatwiające utrzymywanie prawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Gra w zdania - zdania.docx

Zdania podrzędnie złożone.docx

Zdania współrzędnie złożone.docx

Gra w zdania.jpg

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDANIA WSPÓŁRZĘDNIIE I PODRZĘDNIIE ZŁOŻONE - POWTÓRZENIE

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:

Dzieci utrwalają wiadomości na temat zdań podrzędnie i współrzędnie złożonych. Wykonują różnego typu ćwiczenia utrwalające oraz grają w gry.

Cele:

- powtórzenie wiadomości na temat zdań podrzędnie i współrzędnie złożonych;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania zdań;
- utrwalanie wiadomości na temat zdań;
- rozwijanie zdolności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

Lekcja 1

- wydrukowane karty z pliku "zdania współrzędnie złożone" oraz "zdania podrzędnie złożone" (jeden egzemplarz dla każdej pary);

Lekcja 2

- wydrukowane materiały z pliku "Gra w zdania - zdania" oraz "W fabryce słów" (jeden egzemplarz na każdą dwójkę);
- pionki do gry (2 na każdą dwójkę).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. podaje klasie temat zajęć, powtórzą wiadomości na temat zdań współrzędnie i podrzędnie złożonych. Będą uczestniczyć w różnych ćwiczeniach oraz zabawach utrwalających zdobytą wiedzę. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane karty z pliku "zdania współrzędnie złożone" i "zdania podrzędnie złożone" (5 minut);
2. N. wraz z dziećmi powtarza materiał związany z zdaniami współrzędnie złożonymi. Dzieci wykonują ćwiczenia w zeszycie oraz na tablicy, analizując podane przez N. zdania (20minut);
3. N. wraz z dziećmi powtarza materiał związany z zdaniami podrzędnie złożonymi. Dzieci wykonują ćwiczenia w zeszycie oraz na tablicy, analizując podane przez N. zdania (20minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą grali w grę związaną z zdaniami podrzędnie oraz współrzędnie złożonymi. Dzieci dobierają się w pary. N. rozdaje każdej dwójce jeden egzemplarz gry oraz kartę z zdaniami (5 minut);
2. Dzieci wycinają zdania z karty. Następnie N. wraz z klasą analizuje każde zdanie, dzieci tworzą "mini-sciągawkę", z której będą korzystać podczas gry. (10 minut);
3. N. informuje dzieci o zasadach gry. Każda osoba na zmianę losuje jedno zdanie z wydrukowanej i wyciętej listy. Następnie ma za zadanie powiedzieć, jaki to typ zdania, jeśli mu się uda, rzuca kostką (k4 lub k6 i dzieli wynik przez 2) i porusza się o wyrzuconą liczbę oczek do przodu. Jeśli się pomyli, nie wykonuje rzutu. Gra trwa do momentu aż pierwsza osoba dotrze na pole nr 13 (15 minut);
4. Grę można powtórzyć w parach lub zamienić się graczami. Jeśli dzieci będą miały ochotę, same mogą przygotować część zdań do gry. N. nadzoruje ich zabawę i pomaga w razie konieczności (15 minut).

Warianty:

- Zadanie z drugiej lekcji można również wykonać samodzielnie. Wówczas dzieci indywidualnie tworzą zestawy zdań, następnie dobierają się parami. Rywalizują między sobą w taki sam sposób jak podczas zabawy drużynowej.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Edukacja przez ruch

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Pogadanka

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

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.14.1 : dziecko potrafi rozpoznać w wypowiedziach podstawowe części mowy

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

Wych-VI.7.2 : dziecko potrafi wykonać ćwiczenie ułatwiające utrzymywanie prawidłowej postawy ciała

Lista załączników:

Gra w zdania - zdania.docx

Zdania podrzędnie złożone.docx

Zdania współrzędnie złożone.docx

Gra w zdania.jpg

16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RENESANSOWA WIZJA CZŁOWIEKA

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 ćwiczą czytanie ze zrozumieniem na podstawie książki J. Gaarder "Świat Zofii".

Cele:

- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwijanie umiejętności korzystania z encyklopedii;
- rozwijanie umiejętności formułowania wypowiedzi na zadany temat;
- kształtowanie umiejętności wystąpień publicznych.

Potrzebne materiały:

- encyklopedie,

- załącznik wydrukowany dla każdego dziecka (Świat Zoffii Renesans, Pytania do tekstu).
- kartony.

Przebieg:

1. N. rozdaje dzieciom karty pracy, dzieci pracują w oparciu o kartę pracy. (20-25 min)
2. Po skończonej pracy dzieci w grupach 5-6 osobowych mają zastanowić nad współczesną wizją człowieka, którą mogą zaobserwować na przykład w mediach, literaturze oraz czy różni się ona od renesansowej wizji człowieka. (10 min)

Dzieci spisują na kartonie swoje przemyślenia.

3. Na forum grupy prezentują efekty pracy swoich grup, a następnie dyskutują na forum klasy. (15 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

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

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.35.2 : 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.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.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)

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:

Swiat Zofii Renesans.docx

Pytania do tekstu.docx

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK FILOZOF

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych opiera się na 13 bajkach z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego, a także jest formą zabawy w "filozofowanie".

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów filmowych, literackich, filozoficznych;
- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów na poziomie filozoficznym;

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki;
- teksty 13 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego (w załączniku);
- lista cytatów filozoficznych (w załączniku).

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. informuje dzieci, że przez najbliższe 5 lekcji wszyscy zamienią się w filozofów. To jest czas, w którym wszyscy będą zastanawiać się nad ważnymi problemami i myślami największych filozofów z przeszłości. (2 min)
2. Burza mózgów - Kim jest filozof? N. zapisuje pomysły dzieci na tablicy. (3 min)
3. Następnie dzieci korzystają ze Słownika języka polskiego i odszukują hasło: Filozofia. Na jego podstawie tworzą definicję filozofa (7 min).
4. Podział klasy na czteroosobowe grupy. Dzieci losują kartki ze znanymi cytatami filozoficznymi. (Załącznik - myśli filozoficzne); starają się wymyślić, co one mogą oznaczać, zapisując swoje pomysły na dużych arkuszach papieru (15 min).
5. Każda grupa prezentuje swoje pomysły. N. podpowiada, komentuje, naprowadza. Dzieci sporządzają notatki (15 min).
6. Zadanie domowe:
 - Znajdź w dowolnym źródle (np: encyklopedia) biogramy filozofów, których myśli poznałeś na lekcji. Sprawdź daty ich życia i śmierci. Stwórz w zeszycie linię czasu i zaznacz, kiedy żyli owi filozofowie.
 - Przeczytaj w domu bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. (tekst w załączniku) (3 min.)

Lekcja 2; 3. i 4.

1. Sprawdzenie zadania domowego - linii czasu (5 min).
2. Obejrzenie animacji Jacka Adamczyka pt: Jak szukaliśmy Lailonii na podstawie bajek Leszka Kołakowskiego <http://www.iplex.pl/filmy/jak-szukalismi-lailonii,8251> (15 min).
3. Omówienie filmu: Czy dzieciom się podobał? Co przedstawia? Jakie wydarzenia można w nim wyróżnić? (10 min)
4. Wspólne stworzenie planu wydarzeń bajki filozoficznej Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. Dzieci w równoważnikach zdań zapisują wydarzenia. (10 min)
5. Wspólna interpretacja bajki (heureza). Dzieci powinny zauważyć determinację bohaterów, ich chęć osiągnięcia celu. Należy zadać pytanie: Jakim krajem jest Lailonia? Krajem marzeń? Celów? Fantazji? Z pomocą N. dzieci formułują główną myśl filozoficzną tekstu, np: Najważniejsze jest poszukiwanie lub Człowiek zawsze szuka (15 min)
6. Dzieci tworzą grupy 4-6 osobowe. Każda z nich losuje cytat filozoficzny (z listy z dnia poprzedniego) i pisze bajkę filozoficzną. Dzieci muszą:
 - wymyślić bohaterów,
 - stworzyć plan wydarzeń ilustrujący poznaną myśl filozoficzną,
 - napisać krótką, dwustronicową bajkę filozoficzną na podstawie planu wydarzeń.N. pełni tu rolę doradcy. Sprawdza plany wydarzeń, koryguje błędy. (45 min)
7. Prezentacja/odczytanie bajek. (30 min).

8. Zadanie domowe: Wybierz inną bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego (załącznik), przeczytaj ją i napisz jej główną myśl. (5 min)

Lekcja 5.

1. N. przedstawia sytuację filozoficzną (etyczną): (2 min.)

Młodzi naukowcy opracowali technikę, która pozwala skutecznie ściągać w czasie klasówek. Technika jest nie do wykrycia przez nauczycieli. Naukowcy zastanawiają się nad tym, czy powinni ogłosić swoje odkrycie. Jest to pytanie filozoficzne.

2. Dzieci pracują metodą drzewa decyzyjnego, starają się znaleźć pozytywne i negatywne skutki podjętej decyzji (15 min).

3. Podział klasy na trzyosobowe grupy. Każda z nich ma za zadanie wymyślić podobną, trudną sytuację etyczną, która dotyczy domu, szkoły, środowiska rówieśniczego. Grupa musi zdecydować, jaką decyzję podjąłby człowiek wątpiący. (15 min)

4. Prezentacja pracy grupowej - dzieci opowiadają o dylematach moralnych (13 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda planowania

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Planowanie z przyszłości (np. graf, drzewko decyzyjne)

Tryby pracy:

Cała klasa

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.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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.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.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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:

Kołakowski bajki.pdf

Myśli filozoficzne.docx

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK FILOZOF

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych opiera się na 13 bajkach z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego, a także jest formą zabawy w "filozofowanie".

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów filmowych, literackich, filozoficznych;
- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów na poziomie filozoficznym;

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki;
- teksty 13 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego (w załączniku);
- lista cytatów filozoficznych (w załączniku).

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. informuje dzieci, że przez najbliższe 5 lekcji wszyscy zamienią się w filozofów. To jest czas, w którym wszyscy będą zastanawiać się nad ważnymi problemami i myślami największych filozofów z przeszłości. (2 min)
2. Burza mózgów - Kim jest filozof? N. zapisuje pomysły dzieci na tablicy. (3 min)
3. Następnie dzieci korzystają ze Słownika języka polskiego i odszukują hasło: Filozofia. Na jego podstawie tworzą definicję filozofa (7 min).
4. Podział klasy na czteroosobowe grupy. Dzieci losują kartki ze znanymi cytatami filozoficznymi. (Załącznik - myśli filozoficzne); starają się wymyślić, co one mogą oznaczać, zapisując swoje pomysły na dużych arkuszach papieru (15 min).
5. Każda grupa prezentuje swoje pomysły. N. podpowiada, komentuje, naprowadza. Dzieci sporządzają notatki (15 min).
6. Zadanie domowe:
 - Znajdź w dowolnym źródle (np: encyklopedia) biogramy filozofów, których myśli poznałeś na lekcji. Sprawdź daty ich życia i śmierci. Stwórz w zeszycie linię czasu i zaznacz, kiedy żyli owi filozofowie.
 - Przeczytaj w domu bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. (tekst w załączniku) (3 min.)

Lekcja 2; 3. i 4.

1. Sprawdzenie zadania domowego - linii czasu (5 min).
2. Obejrzenie animacji Jacka Adamczyka pt: Jak szukaliśmy Lailonii na podstawie bajek Leszka Kołakowskiego <http://www.iplex.pl/filmy/jak-szukalismi-lailonii,8251> (15 min).
3. Omówienie filmu: Czy dzieciom się podobał? Co przedstawia? Jakie wydarzenia można w nim wyróżnić? (10 min)
4. Wspólne stworzenie planu wydarzeń bajki filozoficznej Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. Dzieci w równoważnikach zdań zapisują wydarzenia. (10 min)
5. Wspólna interpretacja bajki (heureza). Dzieci powinny zauważyć determinację bohaterów, ich chęć osiągnięcia celu. Należy zadać pytanie: Jakim krajem jest Lailonia? Krajem marzeń? Celów? Fantazji? Z pomocą N. dzieci formułują główną myśl filozoficzną tekstu, np: Najważniejsze jest poszukiwanie lub Człowiek zawsze szuka (15 min)
6. Dzieci tworzą grupy 4-6 osobowe. Każda z nich losuje cytat filozoficzny (z listy z dnia poprzedniego) i pisze bajkę filozoficzną. Dzieci muszą:
 - wymyślić bohaterów,
 - stworzyć plan wydarzeń ilustrujący poznaną myśl filozoficzną,
 - napisać krótką, dwustronicową bajkę filozoficzną na podstawie planu wydarzeń.N. pełni tu rolę doradcy. Sprawdza plany wydarzeń, koryguje błędy. (45 min)
7. Prezentacja/odczytanie bajek. (30 min).

8. Zadanie domowe: Wybierz inną bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego (załącznik), przeczytaj ją i napisz jej główną myśl. (5 min)

Lekcja 5.

1. N. przedstawia sytuację filozoficzną (etyczną): (2 min.)

Młodzi naukowcy opracowali technikę, która pozwala skutecznie ściągać w czasie klasówek. Technika jest nie do wykrycia przez nauczycieli. Naukowcy zastanawiają się nad tym, czy powinni ogłosić swoje odkrycie. Jest to pytanie filozoficzne.

2. Dzieci pracują metodą drzewa decyzyjnego, starają się znaleźć pozytywne i negatywne skutki podjętej decyzji (15 min).

3. Podział klasy na trzyosobowe grupy. Każda z nich ma za zadanie wymyślić podobną, trudną sytuację etyczną, która dotyczy domu, szkoły, środowiska rówieśniczego. Grupa musi zdecydować, jaką decyzję podjąłby człowiek wątpiący. (15 min)

4. Prezentacja pracy grupowej - dzieci opowiadają o dylematach moralnych (13 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda planowania

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Planowanie z przyszłości (np. graf, drzewko decyzyjne)

Tryby pracy:

Cała klasa

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.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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.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.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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:

Kołakowski bajki.pdf

Myśli filozoficzne.docx

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK FILOZOF

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych opiera się na 13 bajkach z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego, a także jest formą zabawy w "filozofowanie".

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów filmowych, literackich, filozoficznych;
- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów na poziomie filozoficznym;

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki;
- teksty 13 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego (w załączniku);
- lista cytatów filozoficznych (w załączniku).

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. informuje dzieci, że przez najbliższe 5 lekcji wszyscy zamienią się w filozofów. To jest czas, w którym wszyscy będą zastanawiać się nad ważnymi problemami i myślami największych filozofów z przeszłości. (2 min)
2. Burza mózgów - Kim jest filozof? N. zapisuje pomysły dzieci na tablicy. (3 min)
3. Następnie dzieci korzystają ze Słownika języka polskiego i odszukują hasło: Filozofia. Na jego podstawie tworzą definicję filozofa (7 min).
4. Podział klasy na czteroosobowe grupy. Dzieci losują kartki ze znanymi cytatami filozoficznymi. (Załącznik - myśli filozoficzne); starają się wymyślić, co one mogą oznaczać, zapisując swoje pomysły na dużych arkuszach papieru (15 min).
5. Każda grupa prezentuje swoje pomysły. N. podpowiada, komentuje, naprowadza. Dzieci sporządzają notatki (15 min).
6. Zadanie domowe:
 - Znajdź w dowolnym źródle (np: encyklopedia) biogramy filozofów, których myśli poznałeś na lekcji. Sprawdź daty ich życia i śmierci. Stwórz w zeszycie linię czasu i zaznacz, kiedy żyli owi filozofowie.
 - Przeczytaj w domu bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. (tekst w załączniku) (3 min.)

Lekcja 2; 3. i 4.

1. Sprawdzenie zadania domowego - linii czasu (5 min).
2. Obejrzenie animacji Jacka Adamczyka pt: Jak szukaliśmy Lailonii na podstawie bajek Leszka Kołakowskiego <http://www.iplex.pl/filmy/jak-szukalismi-lailonii,8251> (15 min).
3. Omówienie filmu: Czy dzieciom się podobał? Co przedstawia? Jakie wydarzenia można w nim wyróżnić? (10 min)
4. Wspólne stworzenie planu wydarzeń bajki filozoficznej Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. Dzieci w równoważnikach zdań zapisują wydarzenia. (10 min)
5. Wspólna interpretacja bajki (heureza). Dzieci powinny zauważyć determinację bohaterów, ich chęć osiągnięcia celu. Należy zadać pytanie: Jakim krajem jest Lailonia? Krajem marzeń? Celów? Fantazji? Z pomocą N. dzieci formułują główną myśl filozoficzną tekstu, np: Najważniejsze jest poszukiwanie lub Człowiek zawsze szuka (15 min)
6. Dzieci tworzą grupy 4-6 osobowe. Każda z nich losuje cytat filozoficzny (z listy z dnia poprzedniego) i pisze bajkę filozoficzną. Dzieci muszą:
 - wymyślić bohaterów,
 - stworzyć plan wydarzeń ilustrujący poznaną myśl filozoficzną,
 - napisać krótką, dwustronicową bajkę filozoficzną na podstawie planu wydarzeń.N. pełni tu rolę doradcy. Sprawdza plany wydarzeń, koryguje błędy. (45 min)
7. Prezentacja/odczytanie bajek. (30 min).

8. Zadanie domowe: Wybierz inną bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego (załącznik), przeczytaj ją i napisz jej główną myśl. (5 min)

Lekcja 5.

1. N. przedstawia sytuację filozoficzną (etyczną): (2 min.)

Młodzi naukowcy opracowali technikę, która pozwala skutecznie ściągać w czasie klasówek. Technika jest nie do wykrycia przez nauczycieli. Naukowcy zastanawiają się nad tym, czy powinni ogłosić swoje odkrycie. Jest to pytanie filozoficzne.

2. Dzieci pracują metodą drzewa decyzyjnego, starają się znaleźć pozytywne i negatywne skutki podjętej decyzji (15 min).

3. Podział klasy na trzyosobowe grupy. Każda z nich ma za zadanie wymyślić podobną, trudną sytuację etyczną, która dotyczy domu, szkoły, środowiska rówieśniczego. Grupa musi zdecydować, jaką decyzję podjąłby człowiek wątpiący. (15 min)

4. Prezentacja pracy grupowej - dzieci opowiadają o dylematach moralnych (13 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda planowania

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Planowanie z przyszłości (np. graf, drzewko decyzyjne)

Tryby pracy:

Cała klasa

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.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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.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.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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:

Kołąkowski bajki.pdf

Myśli filozoficzne.docx

20 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK FILOZOF

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych opiera się na 13 bajkach z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego, a także jest formą zabawy w "filozofowanie".

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów filmowych, literackich, filozoficznych;
- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów na poziomie filozoficznym;

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki;
- teksty 13 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego (w załączniku);
- lista cytatów filozoficznych (w załączniku).

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. informuje dzieci, że przez najbliższe 5 lekcji wszyscy zamienią się w filozofów. To jest czas, w którym wszyscy będą zastanawiać się nad ważnymi problemami i myślami największych filozofów z przeszłości. (2 min)
2. Burza mózgów - Kim jest filozof? N. zapisuje pomysły dzieci na tablicy. (3 min)
3. Następnie dzieci korzystają ze Słownika języka polskiego i odszukują hasło: Filozofia. Na jego podstawie tworzą definicję filozofa (7 min).
4. Podział klasy na czteroosobowe grupy. Dzieci losują kartki ze znanymi cytatami filozoficznymi. (Załącznik - myśli filozoficzne); starają się wymyślić, co one mogą oznaczać, zapisując swoje pomysły na dużych arkuszach papieru (15 min).
5. Każda grupa prezentuje swoje pomysły. N. podpowiada, komentuje, naprowadza. Dzieci sporządzają notatki (15 min).
6. Zadanie domowe:
 - Znajdź w dowolnym źródle (np: encyklopedia) biogramy filozofów, których myśli poznałeś na lekcji. Sprawdź daty ich życia i śmierci. Stwórz w zeszycie linię czasu i zaznacz, kiedy żyli owi filozofowie.
 - Przeczytaj w domu bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. (tekst w załączniku) (3 min.)

Lekcja 2; 3. i 4.

1. Sprawdzenie zadania domowego - linii czasu (5 min).
2. Obejrzenie animacji Jacka Adamczyka pt: Jak szukaliśmy Lailonii na podstawie bajek Leszka Kołakowskiego <http://www.iplex.pl/filmy/jak-szukalismi-lailonii,8251> (15 min).
3. Omówienie filmu: Czy dzieciom się podobał? Co przedstawia? Jakie wydarzenia można w nim wyróżnić? (10 min)
4. Wspólne stworzenie planu wydarzeń bajki filozoficznej Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. Dzieci w równoważnikach zdań zapisują wydarzenia. (10 min)
5. Wspólna interpretacja bajki (heureza). Dzieci powinny zauważyć determinację bohaterów, ich chęć osiągnięcia celu. Należy zadać pytanie: Jakim krajem jest Lailonia? Krajem marzeń? Celów? Fantazji? Z pomocą N. dzieci formułują główną myśl filozoficzną tekstu, np: Najważniejsze jest poszukiwanie lub Człowiek zawsze szuka (15 min)
6. Dzieci tworzą grupy 4-6 osobowe. Każda z nich losuje cytat filozoficzny (z listy z dnia poprzedniego) i pisze bajkę filozoficzną. Dzieci muszą:
 - wymyślić bohaterów,
 - stworzyć plan wydarzeń ilustrujący poznaną myśl filozoficzną,
 - napisać krótką, dwustronicową bajkę filozoficzną na podstawie planu wydarzeń.N. pełni tu rolę doradcy. Sprawdza plany wydarzeń, koryguje błędy. (45 min)
7. Prezentacja/odczytanie bajek. (30 min).

8. Zadanie domowe: Wybierz inną bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego (załącznik), przeczytaj ją i napisz jej główną myśl. (5 min)

Lekcja 5.

1. N. przedstawia sytuację filozoficzną (etyczną): (2 min.)

Młodzi naukowcy opracowali technikę, która pozwala skutecznie ściągać w czasie klasówek. Technika jest nie do wykrycia przez nauczycieli. Naukowcy zastanawiają się nad tym, czy powinni ogłosić swoje odkrycie. Jest to pytanie filozoficzne.

2. Dzieci pracują metodą drzewa decyzyjnego, starają się znaleźć pozytywne i negatywne skutki podjętej decyzji (15 min).

3. Podział klasy na trzyosobowe grupy. Każda z nich ma za zadanie wymyślić podobną, trudną sytuację etyczną, która dotyczy domu, szkoły, środowiska rówieśniczego. Grupa musi zdecydować, jaką decyzję podjąłby człowiek wątpiący. (15 min)

4. Prezentacja pracy grupowej - dzieci opowiadają o dylematach moralnych (13 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda planowania

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Planowanie z przyszłości (np. graf, drzewko decyzyjne)

Tryby pracy:

Cała klasa

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.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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.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.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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:

Kołakowski bajki.pdf

Myśli filozoficzne.docx

21 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BYĆ JAK FILOZOF

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 5

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Cykl pięciu godzin lekcyjnych opiera się na 13 bajkach z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego, a także jest formą zabawy w "filozofowanie".

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów filmowych, literackich, filozoficznych;
- doskonalenie umiejętności rozumienia tekstów na poziomie filozoficznym;

Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru, mazaki;
- teksty 13 bajek z królestwa Lailonii Leszka Kołakowskiego (w załączniku);
- lista cytatów filozoficznych (w załączniku).

Przebieg:

Lekcja 1.

1. N. informuje dzieci, że przez najbliższe 5 lekcji wszyscy zamienią się w filozofów. To jest czas, w którym wszyscy będą zastanawiać się nad ważnymi problemami i myślami największych filozofów z przeszłości. (2 min)
2. Burza mózgów - Kim jest filozof? N. zapisuje pomysły dzieci na tablicy. (3 min)
3. Następnie dzieci korzystają ze Słownika języka polskiego i odszukują hasło: Filozofia. Na jego podstawie tworzą definicję filozofa (7 min).
4. Podział klasy na czteroosobowe grupy. Dzieci losują kartki ze znanymi cytatami filozoficznymi. (Załącznik - myśli filozoficzne); starają się wymyślić, co one mogą oznaczać, zapisując swoje pomysły na dużych arkuszach papieru (15 min).
5. Każda grupa prezentuje swoje pomysły. N. podpowiada, komentuje, naprowadza. Dzieci sporządzają notatki (15 min).
6. Zadanie domowe:
 - Znajdź w dowolnym źródle (np: encyklopedia) biogramy filozofów, których myśli poznałeś na lekcji. Sprawdź daty ich życia i śmierci. Stwórz w zeszycie linię czasu i zaznacz, kiedy żyli owi filozofowie.
 - Przeczytaj w domu bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. (tekst w załączniku) (3 min.)

Lekcja 2; 3. i 4.

1. Sprawdzenie zadania domowego - linii czasu (5 min).
2. Obejrzenie animacji Jacka Adamczyka pt: Jak szukaliśmy Lailonii na podstawie bajek Leszka Kołakowskiego <http://www.iplex.pl/filmy/jak-szukalismi-lailonii,8251> (15 min).
3. Omówienie filmu: Czy dzieciom się podobał? Co przedstawia? Jakie wydarzenia można w nim wyróżnić? (10 min)
4. Wspólne stworzenie planu wydarzeń bajki filozoficznej Leszka Kołakowskiego pt: Jak szukaliśmy Lailonii. Dzieci w równoważnikach zdań zapisują wydarzenia. (10 min)
5. Wspólna interpretacja bajki (heureza). Dzieci powinny zauważyć determinację bohaterów, ich chęć osiągnięcia celu. Należy zadać pytanie: Jakim krajem jest Lailonia? Krajem marzeń? Celów? Fantazji? Z pomocą N. dzieci formułują główną myśl filozoficzną tekstu, np: Najważniejsze jest poszukiwanie lub Człowiek zawsze szuka (15 min)
6. Dzieci tworzą grupy 4-6 osobowe. Każda z nich losuje cytat filozoficzny (z listy z dnia poprzedniego) i pisze bajkę filozoficzną. Dzieci muszą:
 - wymyślić bohaterów,
 - stworzyć plan wydarzeń ilustrujący poznaną myśl filozoficzną,
 - napisać krótką, dwustronicową bajkę filozoficzną na podstawie planu wydarzeń.N. pełni tu rolę doradcy. Sprawdza plany wydarzeń, koryguje błędy. (45 min)
7. Prezentacja/odczytanie bajek. (30 min).

8. Zadanie domowe: Wybierz inną bajkę filozoficzną Leszka Kołakowskiego (załącznik), przeczytaj ją i napisz jej główną myśl. (5 min)

Lekcja 5.

1. N. przedstawia sytuację filozoficzną (etyczną): (2 min.)

Młodzi naukowcy opracowali technikę, która pozwala skutecznie ściągać w czasie klasówek. Technika jest nie do wykrycia przez nauczycieli. Naukowcy zastanawiają się nad tym, czy powinni ogłosić swoje odkrycie. Jest to pytanie filozoficzne.

2. Dzieci pracują metodą drzewa decyzyjnego, starają się znaleźć pozytywne i negatywne skutki podjętej decyzji (15 min).

3. Podział klasy na trzyosobowe grupy. Każda z nich ma za zadanie wymyślić podobną, trudną sytuację etyczną, która dotyczy domu, szkoły, środowiska rówieśniczego. Grupa musi zdecydować, jaką decyzję podjąłby człowiek wątpiący. (15 min)

4. Prezentacja pracy grupowej - dzieci opowiadają o dylematach moralnych (13 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Opowiadanie

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda planowania

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Planowanie z przyszłości (np. graf, drzewko decyzyjne)

Tryby pracy:

Cała klasa

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.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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.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.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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:

Kołakowski bajki.pdf

Myśli filozoficzne.docx

22 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: **MAGICZNY DWÓR (WPROWADZENIE)**

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 rozpoczynają projekt "Magiczny Dwór" tworząc zespoły, wymyślając im nazwę i opisując je. Rysują również mapę Europy powtarzając zasady pisania nazw wielką literą.

Cele:

- Rozwijanie wyobraźni;
- Wprowadzenie do projektu;
- Powtórzenie wybranego przez nauczyciela elementu wiedzy z gramatyki lub ortografii;
- Przypomnienie zasad pisowni wielką literą;
- Rozwijanie umiejętności tworzenia opisów.

Potrzebne materiały:

- cyrkiel;
- wzór mapy Europy (np. z Atlasu);
- wydrukowana schematyczna mapa Europy;

- przybory do pisania/rysowania;
- hasła do losowania w "intrygach";
- małe karteczki do rysowania haseł;
- zadania do losowania na czas trwania projektu.

Przebieg:

1. N. wprowadza uczniów i uczennice w projekt. (5 min)
 - Projekt nosi nazwę "Magicznego Dworu". Magiczny Dwór tworzą klany (domy, gildie), które parają się magią. Obecnie magiczny dwór pragnie zdobyć wpływy w Europie. Aby poszerzyć wpływy musi wykazać się intelektem i wiedzą. Każdy z klanów osobno walczy o swój wpływ. Jednocześnie suma wpływów wszystkich klanów to wpływ całego magicznego dworu.
 - O wpływie poszczególnych klanów będą decydować zadania realizowane w trakcie projektu.
2. Uczniowie i uczennice dzielą się na grupy 4-5 osobowe. Każda z grup tworzy własny klan. Klany pozostaną niezmiennie do końca projektu. (2 min)
3. Każda z grup wymyśla nazwę swego klanu oraz wybiera reprezentujący go kolor. Nazwy mogą być zaczerpnięte z książek lub filmów. (5 min)
4. Każda z grup ma za zadanie napisać krótki (pół strony) opis, skąd wzięła się nazwa klanu i co symbolizuje. Jeśli grupa zaczerpnęła nazwę z książki lub filmu warto aby opisała skąd taka decyzja. (8 min)
5. N. daje klanom wzór mapy Europy oraz wydrukowaną na dużym formacie schematyczną mapę tego kontynentu. Uczniowie i uczennice będą na niej zaznaczać swoje wpływy (2 minuty).
6. Każdy z klanów umieszcza na mapie nazwy miast, które są także znanymi ośrodkami kultury. W jednej kolejce każdy klan umieszcza jedno miasto. Warto zrobić kilka kolejek. U. umieszczają miasta na podstawie mapy Europy i rad nauczyciela/ki. (5 min)
7. Każdy z klanów wybiera miejsce, od którego zacznie budować swoje wpływy (miasto). Każdy z klanów za pomocą cyrkla zaznacza okrąg (o promieniu cm) wokół wybranego miejsca i zamalowuje go swoim kolorem. (3 min)
8. N. informuje klany, że na każdym spotkaniu będzie odbywał się **Turniej Słów**, podczas którego klany będą rozszerzać zakres swoich wpływów. (2 min)
 - Zasady Turnieju są proste:
 1. grupy przygotowują materiały do pisania.
 2. N. mówi jaka jest kategoria (np. słowa, które piszemy wielką literą)
 3. Następnie n. zaczyna odliczać czas, a grupa w ciągu minuty ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów w danej kategorii.
 4. N. ogłasza "czas stop"
 5. Każda z grup czyta swoje wyniki, klasa sprawdza poprawność i podlicza słowa.

6. Zwycięstwo w turnieju to nie tylko dodatkowy wpływ dla grupy, lecz również "przywództwo" na spotkaniu dworu (lekcji).
9. N. przeprowadza pierwszy **Turniej Słów**: słowa, które piszemy wielką literą. (5 min)
10. Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrklem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.
 - Wpływy jednego klanu muszą się łączyć (klan rozbudowuje swój wpływ a nie umieszcza kolejne). Zakolorowanych powierzchni nie mogą zająć inne klany. Zaznaczane wpływy mogą przebiegać również morzami, lecz klany powinny raczej zajmować tereny lądów.
11. Następnie jest **Czas na intrygi**. Każde dziecko losuje hasło (plik "Lista haseł do zilustrowania..."), które ma zadanie przedstawić w jeden z trzech wybranych sposobów: narysować, stworzyć symbol dla hasła, ułożyć dwuwiersz o hasle.
12. Dzieci na niewielkich karteczkach ilustrują hasło, a następnie parafuje je N. (6 min)
 - ilustracje muszą być podpisane hasłem.
 - W trakcie ilustrowania haseł dzieci mogą się swobodnie porozumiewać między sobą.
13. Uczniowie i uczennice mogą dowolnie wymieniać się karteczkami. (2 min)

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zadania z projektu Magiczny Dwór, zadanie "Magiczny Dwór (curriculum vitae)".

Warianty:

- Klany mogą również stworzyć swój symbol, zawołanie, tajemny uścisk dłoni itp.
- N. może zastosować losową metodę podziału na grupy, może również pozwolić swobodnie dobrać się dzieciom w klany.
- Mapa europy może zostać przygotowana wcześniej, np. wydrukowana na czterech kartkach a4.
- N. może przed przeprowadzeniem turnieju poprosić dzieci o przypomnienie zasad pisowni dużą literą i wypisać je na tablicy.
- N. może w Turnieju Słów dodatkowo przyznać punkty za wymiennie słów z różnych kategorii.

Potencjalne problemy:

- Jeśli więcej grup będzie chciało tak samo nazwać swój klan należy wcześniej (przed tworzeniem opisu) przeprowadzić Turniej słów i za jego pomocą rozsądzić grupy.
- Jeśli mapa europy zajmuje większą powierzchnię niż A3 warto zmienić średnicę

zaznaczanych wpływów. Wpływy jednego klanu muszą się łączyć (klan rozbudowuje swój wpływ a nie umieszcza kolejne). Zakolorowanych powierzchni nie mogą zająć inne klany. Zaznaczane wpływy mogą przebiegać również morzami, lecz klany powinny raczej zajmować tereny lądów.

- hasła do zilustrowania mogą się wydawać dla dzieci trudne, warto je jednak zachęcić do użycia wyobraźni. N. może również doradzić i dodatkowo przybliżyć wylosowane hasła dla chętnych dzieci.
- Lista haseł obejmuje 201 zadań, co powinno wystarczyć dla 25osobowej klasy na osiem zajęć z cyklu Magiczny Dwór, na których odbywa się Turniej Słów. Gdyby haseł okazało się zbyt mało można powtórzyć hasła.

Zakresy przedmiotowe:

Plastyka

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna mapę Europy
- dziecko potrafi umiejscowić główne ośrodki kultury na mapie Europy.

Lista załączników:

Lista haseł do zilustrowania dla członków Magicznego Dworu.doc

Mapa Europy do zaznaczania wpływu.jpg

23 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAGICZNY DWÓR (TWORZENIE OPISU)

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 kontynuują projekt Magiczny Dwór. Uczestniczą w Turnieju Słów i Intrygach. Konstruują również opis historii swojego klanu.

Cele:

- Rozwijanie umiejętności tworzenia opisów;
- Rozwijanie wyobraźni;
- Rozwijanie umiejętności samodzielnego działania i podejmowania decyzji;
- Powtórzenie wybranego przez nauczyciela elementu wiedzy z gramatyki lub ortografii.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu (co najmniej po jednym na klan);
- ewentualnie projektor;
- cyrkiel;
- mapa Europy do zaznaczania wpływu;

- przybory do pisania, rysowania;
- hasła do losowania w "intrygach";
- małe karteczki do rysowania haseł.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom, że biorą udział w projekcie "Magiczny Dwór" (2 minuty).
2. N. zaprasza klany do wzięcia udziału w **Turnieju Słów**.
3. N. przeprowadza Turniej Słów. (5 minut)
 1. Proponowane tematy do wyboru: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
 2. Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrkiem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.
4. N. informuje klany, że będą robiły opis historii swojego klanu. Wyjaśnia dzieciom, jakie elementy powinny zostać zawarte w opisie (3 minuty)
5. W miarę możliwości klany tworzą opis w edytorze tekstu np. Wordzie. Jeśli nie jest to możliwe - tworzą go w formie tradycyjnej.
6. Klany uzupełniają opis wymyślonymi informacjami. (20 minut)
7. Każdy z klanów prezentuje swój opis (dla lepszej prezentacji warto skorzystać z rzutnika). O kolejności prezentacji decyduje zajęta pozycja w Turnieju Słów. (5 minut)
8. N. informuje klany, że po wykonaniu opisu ich poziom wpływu uległ powiększeniu. Wpływy klanów mogą być na jednakowym poziomie, jeśli równie dobre było wykonanie zadania. (3 minuty)
9. Następnie rozpoczyna się **Czas na intrygi**. Każde dziecko losuje hasło, które ma zadanie przedstawić w jeden z trzech wybranych sposobów: narysować, stworzyć symbol dla hasła, ułożyć dwuwiersz o hasle. (plik "Lista haseł do zilustrowania dla członków Magicznego Dworu").
10. Dzieci na niewielkich karteczkach ilustrują hasło, a następnie parafuje je n. (6 minut)
 - ilustracje muszą być podpisane hasłem.
 - W trakcie ilustrowania haseł dzieci mogą się swobodnie porozumiewać między sobą.
11. Uczniowie i uczennice mogą dowolnie wymieniać się karteczkami. (2 minut)

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zadania z projektu Magiczny Dwór (Magia muzyki i recytacji).

Warianty:

- Warto aby temat Turnieju Słów nauczyciel/ka wybrał w zależności od potrzeb klasy. Przykładowe propozycje tematów: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.

Potencjalne problemy:

- hasła do zilustrowania mogą się wydawać dla dzieci trudne, warto je jednak zachęcić do użycia wyobraźni. N. może również doradzić i dodatkowo przybliżyć wylosowane hasła dla chętnych dzieci.
- Lista haseł obejmuje 201 zadań, co powinno wystarczyć dla 25-osobowej klasy na osiem zajęć z cyklu Magiczny Dwór, na których odbywa się Turniej Słów. Gdyby haseł okazało się zbyt mało można powtórzyć hasła.
- Przypomnienie zasad Turnieju Słów:
 - grupy przygotowują materiały do pisania.
 - N. mówi jaka jest kategoria (np. słowa, które piszemy dużą literą)
 - Następnie N. zaczyna odliczać czas, a grupa w ciągu minuty ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów w danej kategorii.
 - N. ogłasza "czas stop"
 - Każda z grup czyta swoje wyniki, klasa sprawdza poprawność i podlicza słowa.
 - Zwycięstwo w turnieju to nie tylko dodatkowy wpływ dla grupy, lecz również "przywództwo" na spotkaniu dworu (lekcji).
 - Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrklem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.12.2 : [średniowiecze] Dziecko potrafi opisać charakterystyczne cechy wzoru osobowego średniowiecznego rycerza

Hist-VI.18.2 : [nowożytność] dziecko zna pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras

Hist-VI.19.2 : [nowożytność] dziecko potrafi opisać działalność gospodarczą polskiej szlachty, używając pojęć: folwark, pańszczyzna, kmiecie, spichlerz, spław rzeczny - Wisłą do Gdańska

Pol-IV-VI.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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

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

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:**Dodatkowe osiągnięcia:**

- dziecko zna mapę Europy.
- dziecko potrafi umiejscowić główne ośrodki kultury na mapie Europy.

Lista załączników:

Lista haseł do zilustrowania dla członków Magicznego Dworu.doc



24 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAGICZNY DWÓR (MAGIA MUZYKI I RECYTACJI)

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 kontynuują projekt Magiczny Dwór. Uczestniczą w Turnieju Słów i Intrygach. Szukają również magii w muzyce i recytacji.

Cele:

- Rozwijanie umiejętności recytacji;
- Kształtowanie świadomego odbioru treści kultury;
- Rozwijanie wyobraźni;
- Rozwijanie umiejętności samodzielnego działania i podejmowania decyzji;
- Powtórzenie wybranego przez nauczyciela elementu wiedzy z gramatyki lub ortografii.

Potrzebne materiały:

- utwór muzyczny, wywołujący skojarzenia z magią (proponowane to Czarodziejski Flet, utwory Enya'i, Clannadu, chórów gregoriańskich lub muzyka relaksacyjna);
- odtwarzacz muzyczny;

- cyrkiel;
- mapa Europy do zaznaczania wpływu;
- przybory do pisania, rysowania;
- hasła do losowania w "intrygach";
- małe karteczki do rysowania haseł.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom, że biorą udział w projekcie "Magiczny Dwór" (1 minuta).
2. N. zaprasza klany do wzięcia udziału w Turnieju Słów.
3. N. przeprowadza **Turniej Słów**. (9 minut)
 1. Proponowane tematy do wyboru: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
 2. Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrklem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.
4. N. informuje klany, że dziś ich zadaniem jest analiza magii zaklętej w muzyce i recytacji.
5. N. odtwarza utwór muzyczny. Każdy z klanów ma zanalizować słyszany utwór oraz napisać krótką (najwyżej na stronę) recenzję, która będzie odnosić się do takich elementów jak:
 - jakiego typu jest to utwór
 - jakie budzi emocje
 - Jak wpływa na samopoczucie
 - jaka jest teoria klanu - jaką magię lub czar może mieć w sobie ukryty utwór (10 minut)
6. Klany przedstawiają swoje recenzje (10 minut)
7. N. informuje klany o ile powiększyły się wpływy klanów, po tym jak rozniosła się wieść o ich zdolnościach analizowania magii w muzyce (proponowane poziomy powiększenia wpływów to: najlepsza recenzja to okrąg o promieniu 1,5 cm, bardzo dobra recenzja to okrąg o promieniu 1 cm, dobra recenzja to 0,5 cm. Wpływy klanów mogą być na jednakowym poziomie, jeśli równie dobre było wykonanie zadania.) (1 minuta)
8. Następnie jest **Czas na intrygi**. Każde dziecko losuje hasło, które ma zadanie przedstawić w jeden z trzech wybranych sposobów: narysować, stworzyć symbol dla hasła, ułożyć dwuwiersz o hasle.
9. Dzieci na niewielkich karteczkach ilustrują hasło, a następnie parafuje je N. (10 minut)
 - ilustracje muszą być podpisane hasłem.

- W trakcie ilustrowania haseł dzieci mogą się swobodnie porozumiewać między sobą.
10. Uczniowie i uczennice mogą dowolnie wymieniać się karteczkami. (3 minuty)

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zadania z projektu Magiczny Dwór (Reklamuję swój klan)

Warianty:

- Warto aby temat Turnieju Słów nauczyciel/ka wybrał w zależności od potrzeb klasy. Przykładowe propozycje tematów: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.

Potencjalne problemy:

- hasła do zilustrowania mogą się wydawać dla dzieci trudne, warto je jednak zachęcić do użycia wyobraźni. N. może również doradzić i dodatkowo przybliżyć wylosowane hasła dla chętnych dzieci.
- Lista haseł obejmuje 201 zadań, co powinno wystarczyć dla 25osobowej klasy na osiem zajęć z cyklu Magiczny Dwór, na których odbywa się Turniej Słów. Gdyby haseł okazało się zbyt mało można powtórzyć hasła.
- Przypomnienie zasad Turnieju Słów:
 - grupy przygotowują materiały do pisania.
 - N. mówi jaka jest kategoria (np. słowa, które piszemy dużą literą)
 - Następnie n. zaczyna odliczać czas, a grupa w ciągu minuty ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów w danej kategorii.
 - N. ogłasza "czas stop"
 - Każda z grup czyta swoje wyniki, klasa sprawdza poprawność i podlicza słowa.
 - Zwycięstwo w turnieju to nie tylko dodatkowy wpływ dla grupy, lecz również "przywództwo" na spotkaniu dworu (lekcji).
 - Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrkiem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia
Plastyka
Język polski

Metody:

Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Muzyczna
Lingwistyczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.24.1 : dziecko potrafi rozpoznać wers zwrotkę, rym, rytm, refren
Pol-IV-VI.43.1 : dziecko potrafi recytować teksty poetyckie oraz fragmenty prozy
Pol-IV-VI.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym
Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Psych-IV-VI.9.1 : dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie

25 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAGICZNY DWÓR (LEGENDA O PIEŚNI)

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 Legendę o pieśni oraz uczą się recytować prozę.

Cele:

- rozwinięcie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- rozwinięcie umiejętności recytacji.

Potrzebne materiały:

- przygotowana Legenda o Pieśni dla każdego dziecka.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom, że biorą udział w projekcie "Magiczny Dwór" (1 min).
2. N. zaprasza klany do wzięcia udziału w Turnieju Słów.

3. N. przeprowadza **Turniej Słów** (4 min)
 1. Proponowane tematy do wyboru: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
 2. Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrklem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.
4. Każdy z klanów otrzymuje Legendę o Pieśni. Zadaniem klanów, jest wydobyć magię zawartą w tekście za pomocą recytacji. Dzieci najpierw samodzielnie czytają tekst Legendy. Następnie w klanach dzielą się fragmentami, które każdy zaprezentuje pozostałym. (25 minut)
5. Każdy z klanów może zarecytować wybrany fragment (nawet po jednym zdaniu). (15 min).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Czytanie na głos

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.32.1 : dziecko potrafi objąć morał bajki

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

Lista załączników:

Legenda o pieśni.pdf

26 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: **MAGICZNY DWÓR (REKLAMA KLANU)**

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 kontynuują projekt Magiczny Dwór. Uczestniczą w Turnieju Słów i Intrygach. Układają również tekst sławiący swój klan i analizują je pod względem złożoności zdań i części zdania.

Cele:

- Rozwijanie umiejętności tworzenia tekstu reklamowego;
- Utrwalanie znajomości części zdania i zdań złożonych;
- Kształtowanie świadomego odbioru treści kultury;
- Rozwijanie wyobraźni;
- Rozwijanie umiejętności samodzielnego działania i podejmowania decyzji;
- Powtórzenie wybranego przez nauczyciela elementu wiedzy z gramatyki lub ortografii.

Potrzebne materiały:

- cyrkiel;

- mapa Europy do zaznaczania wpływu;
- przybory do pisania, rysowania;
- hasła do losowania w "intrygach";
- małe karteczki do rysowania haseł.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom, że biorą udział w projekcie "Magiczny Dwór". N. zaprasza klany do wzięcia udziału w Turnieju Słów. (2 min)
2. N. przeprowadza **Turniej Słów**. (4 min)
 1. Proponowane tematy do wyboru: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
 2. Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrkiem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.
3. N. informuje klany, że wciąż jest wiele osób, które nie słyszało o klanach magicznego dworu i ich dokonaniach. Dlatego każda grupa ma za zadanie stworzyć krótki tekst informujący i reklamujący własny klan. Celem tekstu jest przedstawić klan, jego zalety i dokonania magicznej społeczności całej Europy.
4. Klany ograniczone są objętością tekstu - każdy musi zmieścić się w 100 słowach.
5. Klany tworzą swoje teksty. (10 min)
6. Każdy klan przedstawia własny tekst. (6 min)
7. Po odczytaniu tekstów, n. przeprowadza głosowanie. Klanów nie obejmuje dyscyplina klanowa - każdy może głosować na wybrany tekst, poza tekstem własnego klanu. (1 min)
8. N. informuje klany o ile powiększyły się wpływy klanów: odezwa, która zebrała najwięcej głosów to okrąg o promieniu 1,5 cm, kolejna to okrąg o promieniu 1 cm, trzecia z kolei to 0,5 cm. (1 min)
9. Każdy z klanów losuje tekst innego z klanów. Zadaniem grup jest stworzenie statystyki działania konkurenta. Klan analizuje wylosowany tekst pod względem gramatycznym: jakich i ilu zdań użył konkurent (proste, współrzędnie złożone, podrzędnie złożone), oraz jakich części zdania użył konkurencyjny klan (ile orzeczeń, podmiotów, przydawek, okoliczników dopełnień). (12 min)
10. N. sprawdza sporządzone statystyki w trakcie Czasu Intryg. Każde dziecko losuje hasło, które ma zadanie przedstawić w jeden z trzech wybranych sposobów: narysować, stworzyć symbol dla hasła, ułożyć dwuwiersz o hasle.
11. Dzieci na niewielkich karteczkach ilustrują hasło, a następnie parafuje je n. (6 min)
 - ilustracje muszą być podpisane hasłem.

- W trakcie ilustrowania haseł dzieci mogą się swobodnie porozumiewać między sobą.
12. Uczniowie i uczennice mogą dowolnie wymieniać się karteczkami. (3 min)
 13. N. informuje Magiczny Dwór o poprawności sporządzonych statystyk i przyznaje dodatkowe wpływy klanom. Bezbłędne to okrąg o promieniu 1 cm, zawierające niewiele błędów to 0,5 cm. Wpływy klanów mogą być na jednakowym poziomie, jeśli równie dobrze było wykonanie zadania. (1 min)
 14. Odezwy klanów warto powiesić w klasie lub zamieścić na klasowym blogu.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zadania z projektu Magiczny Dwór (Reklamuję swój klan)

Warianty:

- Warto aby temat Turnieju Słów nauczyciel/ka wybrał w zależności od potrzeb klasy. Przykładowe propozycje tematów: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
- Można uprościć statystyki gramatyczne, i przeprowadzić je tylko w wybranym aspekcie (np. złożoności zdań), oraz poprosić klany o przedstawienie wyników statystyk.

Potencjalne problemy:

- hasła do zilustrowania mogą się wydawać dla dzieci trudne, warto je jednak zachęcić do użycia wyobraźni. N. może również doradzić i dodatkowo przybliżyć wylosowane hasła dla chętnych dzieci.
- Lista haseł obejmuje 201 zadań, co powinno wystarczyć dla 25osobowej klasy na osiem zajęć z cyklu Magiczny Dwór, na których odbywa się Turniej Słów. Gdyby haseł okazało się zbyt mało można powtórzyć hasła.
- Przypomnienie zasad Turnieju Słów:
 - grupy przygotowują materiały do pisania.
 - N. mówi jaka jest kategoria (np. słowa, które piszemy dużą literą)
 - Następnie n. zaczyna odliczać czas, a grupa w ciągu minuty ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów w danej kategorii.
 - N. ogłasza "czas stop"
 - Każda z grup czyta swoje wyniki, klasa sprawdza poprawność i podlicza słowa.
 - Zwycięstwo w turnieju to nie tylko dodatkowy wpływ dla grupy, lecz również

- "przywództwo" na spotkaniu dworu (lekcji).
- Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrkiem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Metody:

Czytanie na głos

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.18.2 : [nowożytność] dziecko zna pojęcia dwór, paziowie, komnata, arras

Pol-IV-VI.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.32.1 : dziecko potrafi objaśnić morał bajki

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

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

Przed-VI.2.1 : dziecko zna podstawowe gałęzie prawa (prawo cywilne, prawo karne)

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

27 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAGICZNY DWÓR (PYTANIA DO TEKSTU)

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 układają pytania do tekstu i biorą udział w Turnieju z użyciem ułożonych pytań.

Cele:

- rozwijanie umiejętności tworzenia pytań do tekstu;
- kształtowanie świadomego odbioru treści kultury;
- rozwijanie wyobraźni;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego działania i podejmowania decyzji;
- powtórzenie wybranego przez N. elementu wiedzy z gramatyki lub ortografii.

Potrzebne materiały:

- kopia tekstu "Kwiat ametystu" (dla każdego klanu jedna);
- cyrkiel;
- mapa Europy do zaznaczania wpływu;

- przybory do pisania, rysowania;
- hasła do losowania w "intrygach";
- małe karteczki do rysowania haseł.

Przebieg:

1. N. przypomina uczniom i uczennicom, że biorą udział w projekcie "Magiczny Dwór" (1 min).
2. N. zaprasza klany do wzięcia udziału w Turnieju Słów.
3. N. przeprowadza **Turniej Słów**. (4 min)
 1. Proponowane tematy do wyboru: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
 2. Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrkiem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.
4. N. informuje klany, że odbędzie się jeszcze jeden turniej tego dnia.
5. Każdy z klanów otrzymuje tekst "Kwiat Ametystu". Zadaniem klanów jest zapoznać się z tekstem oraz ułożyć do niego pytania. Pytania będą zadawane innym klanom w turnieju. Muszą dotyczyć tekstu i poprawna odpowiedź musi być zamieszczona w tekście.
6. N. wypisuje na tablicy propozycje, czego mogą dotyczyć pytania (pytania o wydarzenia, emocje, przyczyny i skutki, wygląd, imiona, przedmioty, morał, zachowania). Klany nie muszą korzystać z propozycji.
7. Klany zapoznają się z tekstem i tworzą pytania. Każdy klan tworzy 10 pytań (jeśli klanów jest mniej niż cztery, wtedy warto powiększyć liczbę pytań, aby było ich w sumie co najmniej 40) (10 minut);
8. Klany wymieniają się kartami pytań i starają się udzielić odpowiedzi na nie (pisemnie lub ustnie). N. po zakończeniu udzielania odpowiedzi przez wszystkie klany przyznaje im dodatkowe wpływy na mapie Europy (odpowiednie okręgi).
9. Każde dziecko losuje hasło, które ma zadanie przedstawić w jeden z trzech wybranych sposobów: narysować, stworzyć symbol dla hasła, ułożyć dwuwiersz o hasle.
10. Dzieci na niewielkich karteczkach ilustrują hasło, a następnie parafuje je N. (6 min)
 1. ilustracje muszą być podpisane hasłem.
 2. W trakcie ilustrowania haseł dzieci mogą się swobodnie porozumiewać między sobą.
11. Klany prezentują wszystkie posiadane przez siebie kartki z zilustrowanymi hasłami. N. przegląda ilustracje oraz przyznaje punkty wpływu za najbardziej różnorodne z interpretacje haseł (np. klany posiadające rysunek, symbol jak i dwuwiersz).

12. N. ogłasza zwycięzcę turnieju Magicznego Dworu: klan który zdobył najwięcej wpływu podczas całego projektu (5 minut).

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zadania z projektu Magiczny Dwór (Reklamuję swój klan)

Warianty:

- Warto aby temat Turnieju Słów nauczyciel/ka wybrał w zależności od potrzeb klasy. Przykładowe propozycje tematów: słowa z h; słowa z ch, słowa z ó, słowa z u, słowa z rz, słowa z ż, przydawki, rzeczowniki, czasowniki dokonane, czasowniki niedokonane, czasowniki w trybie przypuszczającym, czasowniki w trybie rozkazującym, okoliczniki, liczebniki główne, liczebniki porządkowe, liczebniki ułamkowe, liczebniki zbiorowe, liczebniki nieokreślone.
- Do zadania można wykorzystać każdy inny tekst, który odpowiada nauczycielce/owi.

Potencjalne problemy:

- hasła do zilustrowania mogą się wydawać dla dzieci trudne, warto je jednak zachęcić do użycia wyobraźni. N. może również doradzić i dodatkowo przybliżyć wylosowane hasła dla chętnych dzieci.
- Lista haseł obejmuje 201 zadań, co powinno wystarczyć dla 25osobowej klasy na osiem zajęć z cyklu Magiczny Dwór, na których odbywa się Turniej Słów. Gdyby haseł okazało się zbyt mało można powtórzyć hasła.
- Przypomnienie zasad Turnieju Słów:
 - grupy przygotowują materiały do pisania.
 - N. mówi jaka jest kategoria (np. słowa, które piszemy dużą literą)
 - Następnie n. zaczyna odliczać czas, a grupa w ciągu minuty ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów w danej kategorii.
 - N. ogłasza "czas stop"
 - Każda z grup czyta swoje wyniki, klasa sprawdza poprawność i podlicza słowa.
 - Zwycięstwo w turnieju to nie tylko dodatkowy wpływ dla grupy, lecz również "przywództwo" na spotkaniu dworu (lekcji).
 - Zwycięzcy turnieju zaznaczają na mapie wpływu cyrklem okrąg o promieniu 1,5 cm i kolorują je symbolizującym klan kolorem. Drugi klan zaznacza wpływ o promieniu 1 cm, a trzeci o 0,5 cm.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski
Historia i społeczeństwo
Przedsiębiorczość

Metody:

Czytanie na głos
Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
Lingwistyczna
Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)
Pol-IV-VI.12.1 : dziecko potrafi rozpoznać podstawowe funkcje składniowe wyrazów użytych w wypowiedziach (podmiot, orzeczenie, dopełnienie, przydawka, okolicznik)
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.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi
Pol-IV-VI.30.2 : dziecko zna pojęcia: powieść, baśń, legenda, mit, bajka, fraszka, wiersz, przysłowie, komiks
Pol-IV-VI.32.1 : dziecko potrafi objaśnić morał bajki
Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Lista załączników:

Kwiat ametystu.docx

28 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O KULTURZE. TEST CZYTANIA ZE ZROZUMIENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji;
- pogłębienie wiedzy o kulturze.

Potrzebne materiały:

Test czytania ze zrozumieniem w załączniku.

Przebieg:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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.41.1 : 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.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:

Kulturowy tygiel.docx

Po co nam kultura?.docx



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



29 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SERCE ZIMY 1812

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:

Dzieci przenoszą się w czasie do roku 1812, aby dowiedzieć się, co się w tym czasie działo w Europie. Dzieci pracują z interaktywnym audiobookiem oraz wykonują ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- Utrwalenie wiadomości z historii Polski;
- Zapoznanie dzieci z interaktywnym audiobookiem;
- Doskonalenie umiejętności gramatycznych;
- Wzrost kompetencji leksykalnych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- Serce zimy 1812 - gra zainstalowana na komputerze, głośniki, ew. rzutnik;
- Plik instalacyjny do pobrania ze strony:
<http://www.sercezimy.pl/pliki-do-pobrania>

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. opowiada dzieciom, że przez najbliższe dwie lekcje, wszyscy przeniosą się do roku 1812, wspólnie słuchając interaktywnego audiobooka i decydując o kolejnych działaniach bohatera (1 min)
2. Klasa odsłuchuje informacje wstępne - zasady gry. N. wyjaśnia kwestie, które jeszcze dla dzieci pozostały niejasne. (4 min)
3. N. wyznacza ucznia lub uczennicę do prowadzenia gry (taka osoba zarządza głosowanie w momentach - gdy należy podjąć decyzję). N. może zmienić osobę prowadzącą grę co kilka lub kilkanaście minut. Klasa słucha interaktywnego audiobooka i rozgrywa grę. (40 min)

PRZEBIEG GRY

- odsłuchanie fragmentu tekstu;
- osoba prowadząca grę odczytuje możliwości stojące przed bohaterem;
- klasa, na drodze głosowania, decyduje o zachowaniu postaci;
- odsłuchanie fragmentu tekstu.

MODERACJA

Rola N. polega na moderowaniu gry. Może on pozwolić dzieciom na swobodną zabawę przez pewien czas, aby w odpowiednim momencie zaproponować zadanie, pasujące do aktualnej przygody. Przykładowe ćwiczenia, które N. może zaproponować to:

- Dyskusja dydaktyczna - w której dzieci uzasadniają swój wybór kolejnego rozdziału w książce. Motywem może być np. zaufanie do napotkanej w grze postaci, zdarzenie, które miało miejsce w poprzednich rozdziałach, etc.
- Ale kino - dzieci starają się wymyślić, co się stanie po wybraniu każdej z możliwości. Następnie decydują o tym, jaki ruch wykonać. Przekonują się wówczas, czy przewidziały prawdziwy przebieg dalszych wydarzeń.
- Drzewo decyzyjne - którym dzieci posługują się, aby rozważyć, jakąś alternatywę pojawiającą się w grze.

Ważne jest, aby poszczególne ćwiczenia nie trwały dłużej niż kilka minut i nie zakłócały naturalnego rytmu gry. Po zakończeniu każdego rozdziału, N. może poprosić dzieci o:

- Przełożenie mowy zależnej na niezależną
- Przełożenie mowy niezależnej na zależną
- Przerobienie zdań złożonych na proste
- Przerobienie zdań prostych na złożone
- Przekształcenie zdań w równoważniki zdań
- Przekształcenie równoważników zdań w zdania
- Wskazanie trudnych słów, aby następnie N. mógł je wyjaśnić

- Zadanie jak największej ilości pytań do właśnie odsłuchanego tekstu

a także:

- Scharakteryzowanie bohatera
- Stworzenie zaproszenia, ogłoszenia
- Przygotowanie opisu krajobrazu, przedmiotu

W razie potrzeby N. przypomina, jak zrobić konkretne ćwiczenia. W zależności od potrzeb klasy i wybranego ćwiczenia, N. może zdecydować, że ćwiczenia wykonywane są: całą klasą, w grupach, w parach lub samodzielnie.

Lekcja 2

1. N. prosi dzieci o szybkie przypomnienie, co stało się na poprzedniej lekcji (5 min)
2. Cała klasa uczestniczy w grze (20 min)
3. Dyskusja dydaktyczna: jakie są realia historyczne tej opowieści? jak wygląda świat z XIX wieku? czym różni się od znanego? co się w tym czasie dzieje z Polską? co się dzieje w Europie? Jak przedstawione są wojny napoleońskie? (20 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.6 : [ogólne] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię na temat podtrzymywania tradycji, w tym tradycji rodzinnych

- Hist-VI.23.4 : [XIX wiek] dziecko potrafi podać przykłady represji zastosowanych wobec społeczeństwa po przegranych powstaniach
- 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.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.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- 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.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.38.10 : dziecko potrafi stworzyć zaproszenie
- 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
- 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.45.1 : dziecko potrafi przekształcić zdania złożone w zdania pojedyncze i odwrotnie
- Pol-IV-VI.45.2 : dziecko potrafi przekształcić zdania w równoważniki zdań i odwrotnie
- Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie
- 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
- Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko potrafi umieścić w czasie wojny napoleońskiej;
- Dziecko zna pojęcie książki interaktywnej, interaktywnego audiobooka.

30 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SERCE ZIMY 1812

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:

Dzieci przenoszą się w czasie do roku 1812, aby dowiedzieć się, co się w tym czasie działo w Europie. Dzieci pracują z interaktywnym audiobookiem oraz wykonują ćwiczenia gramatyczne.

Cele:

- Utrwalenie wiadomości z historii Polski;
- Zapoznanie dzieci z interaktywnym audiobookiem;
- Doskonalenie umiejętności gramatycznych;
- Wzrost kompetencji leksykalnych uczniów i uczennic.

Potrzebne materiały:

- Serce zimy 1812 - gra zainstalowana na komputerze, głośniki, ew. rzutnik;
- Plik instalacyjny do pobrania ze strony:
<http://www.sercezimy.pl/pliki-do-pobrania>

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. opowiada dzieciom, że przez najbliższe dwie lekcje, wszyscy przeniosą się do roku 1812, wspólnie słuchając interaktywnego audiobooka i decydując o kolejnych działaniach bohatera (1 min)
2. Klasa odsłuchuje informacje wstępne - zasady gry. N. wyjaśnia kwestie, które jeszcze dla dzieci pozostały niejasne. (4 min)
3. N. wyznacza ucznia lub uczennicę do prowadzenia gry (taka osoba zarządza głosowanie w momentach - gdy należy podjąć decyzję). N. może zmienić osobę prowadzącą grę co kilka lub kilkanaście minut. Klasa słucha interaktywnego audiobooka i rozgrywa grę. (40 min)

PRZEBIEG GRY

- odsłuchanie fragmentu tekstu;
- osoba prowadząca grę odczytuje możliwości stojące przed bohaterem;
- klasa, na drodze głosowania, decyduje o zachowaniu postaci;
- odsłuchanie fragmentu tekstu.

MODERACJA

Rola N. polega na moderowaniu gry. Może on pozwolić dzieciom na swobodną zabawę przez pewien czas, aby w odpowiednim momencie zaproponować zadanie, pasujące do aktualnej przygody. Przykładowe ćwiczenia, które N. może zaproponować to:

- Dyskusja dydaktyczna - w której dzieci uzasadniają swój wybór kolejnego rozdziału w książce. Motywem może być np. zaufanie do napotkanej w grze postaci, zdarzenie, które miało miejsce w poprzednich rozdziałach, etc.
- Ale kino - dzieci starają się wymyślić, co się stanie po wybraniu każdej z możliwości. Następnie decydują o tym, jaki ruch wykonać. Przekonują się wówczas, czy przewidziały prawdziwy przebieg dalszych wydarzeń.
- Drzewo decyzyjne - którym dzieci posługują się, aby rozważyć, jakąś alternatywę pojawiającą się w grze.

Ważne jest, aby poszczególne ćwiczenia nie trwały dłużej niż kilka minut i nie zakłócały naturalnego rytmu gry. Po zakończeniu każdego rozdziału, N. może poprosić dzieci o:

- Przełożenie mowy zależnej na niezależną
- Przełożenie mowy niezależnej na zależną
- Przerobienie zdań złożonych na proste
- Przerobienie zdań prostych na złożone
- Przekształcenie zdań w równoważniki zdań
- Przekształcenie równoważników zdań w zdania
- Wskazanie trudnych słów, aby następnie N. mógł je wyjaśnić

- Zadanie jak największej ilości pytań do właśnie odsłuchanego tekstu

a także:

- Scharakteryzowanie bohatera
- Stworzenie zaproszenia, ogłoszenia
- Przygotowanie opisu krajobrazu, przedmiotu

W razie potrzeby N. przypomina, jak zrobić konkretne ćwiczenia. W zależności od potrzeb klasy i wybranego ćwiczenia, N. może zdecydować, że ćwiczenia wykonywane są: całą klasą, w grupach, w parach lub samodzielnie.

Lekcja 2

1. N. prosi dzieci o szybkie przypomnienie, co stało się na poprzedniej lekcji (5 min)
2. Cała klasa uczestniczy w grze (20 min)
3. Dyskusja dydaktyczna: jakie są realia historyczne tej opowieści? jak wygląda świat z XIX wieku? czym różni się od znanego? co się w tym czasie dzieje z Polską? co się dzieje w Europie? Jak przedstawione są wojny napoleońskie? (20 min)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Muzyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.1.6 : [ogólne] dziecko potrafi przedstawić swoją opinię na temat podtrzymywania tradycji, w tym tradycji rodzinnych

- Hist-VI.23.4 : [XIX wiek] dziecko potrafi podać przykłady represji zastosowanych wobec społeczeństwa po przegranych powstaniach
- 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.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.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- 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.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.38.10 : dziecko potrafi stworzyć zaproszenie
- 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
- 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.45.1 : dziecko potrafi przekształcić zdania złożone w zdania pojedyncze i odwrotnie
- Pol-IV-VI.45.2 : dziecko potrafi przekształcić zdania w równoważniki zdań i odwrotnie
- Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie
- 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
- Pol-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko potrafi umieścić w czasie wojny napoleońskiej;
- Dziecko zna pojęcie książki interaktywnej, interaktywnego audiobooka.

31 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: STRONY 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:

Uczniowie i uczennice poznają strony czasownika i doskonałą umiejętność ich rozróżniania.

Cele:

- poznanie stron czasownika;
- doskonalenie umiejętności rozróżniania stron czasownika.

Potrzebne materiały:

- definicje i karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. rozdaje karty z regułami tworzenia strony czynnej, biernej i zwrotnej. Czyta głośno i analizuje przykłady [załącznik nr 1] [5 min].
2. Uczniowie i uczennice wykonują wspólnie ćwiczenia z karty pracy [załącznik nr 2]. [15 min]
3. Gry i zabawy dydaktyczne:
 - a. Rzucamy piłkę. Dziecko wymyśla zdanie, np: w stronie biernej, a następnie rzuca piłkę do

innej osoby i mówi: "strona czynna". Drugie dziecko przekształca zdanie, wymyśla swoje i rzuca piłkę do kolejnej osoby [10 min]

b. Dzieci w małych grupach tworzą zdania - każde w innej stronie. Następnie zapisują zdania wyraźnie oddzielając słowa, rozcinają słowa i tworzą rozsypankę. Rozsypankę przekazują innej grupie (zgodnie ze wskazówkami zegara), by ta ułożyła z rozsypanki poprawne zdania. Zadanie można kilkakrotnie powtórzyć [10 min].

4. Podsumowanie N. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

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.14.2 : dziecko potrafi wskazać różnice między podstawowymi częściami mowy

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

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

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

Lista załączników:

Strony czasownika definicja.docx

strony czasownika ćwiczenia.docx

32 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WYRAZ PODSTAWOWY I WYRAZ POCHODNY

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 poznają podstawowe pojęcia słowotwórstwa - wyraz podstawowy i pochodny, rodzina wyrazów. Doskonałą umiejętność rozpoznawania wyrazów podstawowych i pochodnych.

Cele:

- poznanie terminów: wyraz podstawowy i pochodny;
- tworzenie rodzin wyrazów;
- doskonalenie umiejętności tworzenia wyrazów z określonymi formantami.

Potrzebne materiały:

- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, że tematem lekcji będzie tworzenie wyrazów i rodzin wyrazowych. Podaje definicje:

Słowotwórstwo - jest działem nauki zajmującym się opisem wyrazów pochodnych i sposobem ich tworzenia.

Podstawa słowotwórcza (wyraz podstawowy) to wyraz, od którego tworzymy nowe wyrazy (kot).

Wyraz pochodny to taki wyraz, który został utworzony od innego wyrazu (kotek).

[5 min]

2. Wspólne wypełnienie ćwiczeń. Załącznik nr 1. [10 min]
3. N. tłumaczy, że wyrazy pochodne mogą powstawać od różnych części mowy. N. tłumaczy, czym jest rodzina wyrazów (Rodzina wyrazów to grupa wyrazów utworzonych od tego samego wyrazu podstawowego) i prosi, aby dzieci utworzyły rodzinę wyrazów od wyrazu: książka. [10 min]
4. Dalsze wspólne wykonywanie ćwiczeń (od zadania nr 2 w załączniku). [20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Lista załączników:

słowotwórstwo.docx

33 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA Z ORTOGRAFII III

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

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 zasady ortograficzne i doskonałą umiejętność poprawnego pisania poprzez ćwiczenia praktyczne, w tym zadania rozwijający umiejętność myślenia twórczego.

Cele:

- zapoznanie z zasadami ortograficznymi w zakresie pisania końcówek wyrazów;
- rozwijanie umiejętności poprawnego pisania pod kątem ortograficznym;
- rozwijanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- słowniki ortograficzne;
- komputery z dostępem do internetu;
- wydrukowane teksty dyktanda: Olgierd i jego figle;
- materiały do poszczególnych lekcji:

1. Pisownia zakończeń: cki, ski, dzki;
<http://quizlet.com/33244687/pisownia-zakonczen-cki-ski-dzki-flash-cards/>
2. Pisownia zakończeń -ctwo, -dztwo, -stwo
<http://quizlet.com/33245188/pisownia-stwo-ctwo-dztwo-flash-cards/>
3. Pisownia połączeń: gie, kie, ge, ke
<http://quizlet.com/40277205/pisownia-polaczen-literowych-gie-ge-kie-ke-flash-cards/>

Przebieg:

Lekcja 1 - 2

Pisownia zakończeń: cki, ski, dzki, dztwo

Pisownia zakończeń: -ctwo, -dztwo, -stwo

Pisownia połączeń: gie, ge, kie, ke

1. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni zakończeń -cki, -ski, dzki (<http://quizlet.com/33244687/pisownia-zakonczen-cki-ski-dzki-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
2. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne przymiotniki z podanych rzeczowników (klawisz "learn") (10 minut);
3. Dzieci wybierają 5 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 minut);
4. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni zakończeń -ctwo, -dztwo, -stwo (<http://quizlet.com/33245188/pisownia-stwo-ctwo-dztwo-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
5. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne rzeczowniki z podanych wyrazów (klawisz "learn") (10 minut);
6. Dzieci wybierają 5 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 minut);
7. Dzieci samodzielnie lub w parach uruchamiają quiz dotyczący pisowni połączeń gie, ge, kie, ke (<http://quizlet.com/40277205/pisownia-polaczen-literowych-gie-ge-kie-ke-flash-cards/>). Zapoznają się wraz z N. z trzema pierwszymi kartami, dotyczącymi zasad pisowni (5 minut);
8. Dzieci wykonują quiz, starając się stworzyć poprawne słowa z podanych wyrazów (klawisz "learn") (10 minut);
9. Dzieci czytają tekst "Olgierd i jego figle", a następnie wykonują zadanie zaproponowane pod tekstem (15 minut)

10. 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 minut).

Możliwe kontynuacje:

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

Warianty:

- Tekst "Olgierd i jego figle" może być wykorzystany także jako dyktando.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

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

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Psych-IV-VI.3.2 : dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia

Lista załączników:

Dyktando - Olgierd i jego figle.rtf

34 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISOWNIA "SZ" W PRZYMIOTNIKACH W STOPNIU WYŻSZYM I NAJWYŻSZYM

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 przypominają sobie zasady ortograficzne dotyczące pisania rz oraz wyjątki. Utrwalają zdobytą wiedzę.

Cele:

- nauka pisania poprawnego pod względem ortograficznym.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z załącznika;
 - wybrane dyktando
 - zasady ortograficzne oraz ćwiczenia.

Przebieg:

1. Dzieci otrzymują wydrukowane materiały - zasady ortograficzne oraz zadania. Następnie

- N. przypomina zasady ortograficzne dotyczące pisowni "rz", zwracając szczególną uwagę na sytuacje wyjątkowe, w szczególności na pisownię przymiotników w stopniu wyższym i najwyższym. (10 minut);
2. Dzieci rozwiązują zadanie pierwsze z karty pracy. W zadaniu tym dzieci muszą znaleźć odpowiedni przymiotnik i wpisać go w odpowiedniej formie, aby zdanie miało sens. Każdego przymiotnika można użyć tylko raz (5 minut);
 3. Dzieci rozwiązują drugie zadanie, które polega na wpisaniu przymiotników w stopniu wyższym i najwyższym. (5 minut);
 4. Dzieci piszą wybrane przez N. dyktando (10 minut)
 5. N. rozdaje teksty dyktanda. Dzieci, w parach, sprawdzają sobie nawzajem swoje prace, poprawiają błędy (5 minut)
 6. Dzieci starają się napisać własny tekst, korzystając z otrzymanych słów. Tekst powinien zawierać jak najwięcej trudnych słów (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

pisownia sz w przymiotnikach w stopniu wyższym i najwyższym.rtf

Biegaczka Florencja - dyktando.docx

35 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KODEKS RYCERSKI

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:

Dzieci w grupach czytają fragmenty "Pieśni o Rolandzie". Na jej podstawie tworzą kodeks średniowiecznego rycerza.

Cele:

- zapoznanie dzieci z "Pieśnią o Rolandzie";
- zapoznanie z kodeksem średniowiecznego rycerza;
- kształtowanie umiejętności analizy tekstu;
- rozwijanie umiejętności dokonywania charakterystyki postaci;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z plików "Pieśń o Rolandzie - fragment 1,2,3,4" (jeden egzemplarz dla każdej grupy);
- wydrukowane materiały z pliku "mój średniowieczny rycerz";

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji zapoznają się z średniowiecznymi rycerzami, na podstawie utworu zwanego "Pieśnią o Rolandzie". N. krótko streszcza utwór. Następnie dzieli klasę na grupy (3 - 4 osobowe). Każda z nich otrzymuje jeden fragment tekstu. (5 minut);
2. Dzieci czytają w grupach fragmenty tekstu. Ich zadanie polega na stworzeniu kodeksu postępowania wzorowego rycerza, bazując na informacjach zawartych w tekście utworu. Zadaniem każdej grupy jest podkreślenie wybranych fragmentów oraz omówienie, jakie walory rycerskie one omawiają (10 - 20 minut);
3. Grupy streszczają przeczytane przez siebie fragmenty tekstu. Następnie podają jakie cechy średniowiecznego rycerza udało im się odnaleźć w tekście. Zapisują na tablicy. Gdy wszystkie grupy przekażą zdobyte informacje N. wraz z klasą zastanawia się, czy w stworzonym kodeksie niczego nie brakuje (20 minut).

Lekcja 2

1. Każda grupa ma za zadanie przygotować drużynę rycerzy. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane karty z pliku "mój średniowieczny rycerz". Dzieci tworzą opisy postaci zgodnie z znajdującymi się na kartach polami (20 minut);
2. Każda osoba przedstawia swoje rycerza (20 minut).
3. N. podsumowuje lekcję (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

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

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

Lista załączników:

Mój średniowieczny rycerz.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 4.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 1.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 3.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 2.docx

36 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KODEKS RYCERSKI

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:

Dzieci w grupach czytają fragmenty "Pieśni o Rolandzie". Na jej podstawie tworzą kodeks średniowiecznego rycerza.

Cele:

- zapoznanie dzieci z "Pieśnią o Rolandzie";
- zapoznanie z kodeksem średniowiecznego rycerza;
- kształtowanie umiejętności analizy tekstu;
- rozwijanie umiejętności dokonywania charakterystyki postaci;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z plików "Pieśń o Rolandzie - fragment 1,2,3,4" (jeden egzemplarz dla każdej grupy);
- wydrukowane materiały z pliku "mój średniowieczny rycerz";

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji zapoznają się z średniowiecznymi rycerzami, na podstawie utworu zwanego "Pieśnią o Rolandzie". N. krótko streszcza utwór. Następnie dzieli klasę na grupy (3 - 4 osobowe). Każda z nich otrzymuje jeden fragment tekstu. (5 minut);
2. Dzieci czytają w grupach fragmenty tekstu. Ich zadanie polega na stworzeniu kodeksu postępowania wzorowego rycerza, bazując na informacjach zawartych w tekście utworu. Zadaniem każdej grupy jest podkreślenie wybranych fragmentów oraz omówienie, jakie walory rycerskie one omawiają (10 - 20 minut);
3. Grupy streszczają przeczytane przez siebie fragmenty tekstu. Następnie podają jakie cechy średniowiecznego rycerza udało im się odnaleźć w tekście. Zapisują na tablicy. Gdy wszystkie grupy przekażą zdobyte informacje N. wraz z klasą zastanawia się, czy w stworzonym kodeksie niczego nie brakuje (20 minut).

Lekcja 2

1. Każda grupa ma za zadanie przygotować drużynę rycerzy. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane karty z pliku "mój średniowieczny rycerz". Dzieci tworzą opisy postaci zgodnie z znajdującymi się na kartach polami (20 minut);
2. Każda osoba przedstawia swoje rycerza (20 minut).
3. N. podsumowuje lekcję (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

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

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

Lista załączników:

Mój średniowieczny rycerz.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 4.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 1.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 3.docx

Pieśń o Rolandzie - fragment 2.docx

37 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WPROWADZENIE W ŚWIAT TEATRU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci pracują metodą przekładu intersemiotycznego, omawiają tekst Mrożka pt: *Słoń* i tworzą na jego podstawie plakaty teatralne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętności przekładu intersemiotycznego;
- wzbudzanie kreatywności, rozwijanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- opowiadanie Sławomira Mrożka *Słoń* (w załączniku);
- prezentacja plakatów teatralnych (w załączniku).

Przebieg:

1. N. rozmawia z dziećmi o opowiadaniu Mrożka pt: *Słoń*, które miały przeczytać w domu. Dzieci dokonują analizy tekstu - mówią o wydarzeniach, bohaterach, N. przybliża realia powstania tekstu i pojęcie absurdu. [10 min]
2. N. zwraca uwagę na cechy plakatu teatralnego (czcionka, krój, elementy graficzne, itd.) –

prezentacja [5 min]

3. Dzieci, w grupach lub samodzielnie, mają za zadanie wykonać plakat przedstawienia w oparciu o opowiadanie Mrożka. Po wykonaniu zadania wieszają prace w widocznym miejscu tworząc wystawę. [30 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

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.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.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki

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

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.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

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

Lista załączników:

Mrożek.docx

plakat teatralny.pptx

38 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: HELENA MODRZEJEWSKA - AKTORKA ŚWIATOWEJ SŁAWY

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 przybliży życie i twórczość jednej z najwybitniejszych polskich aktorek.

Cele:

- poznanie życia i dokonań Heleny Modrzejewskiej
- poznanie zagadnień związanych z rolą teatru pod zaborami
- doskonalenie umiejętności szukania informacji

Potrzebne materiały:

- komputer do odtworzenia fragmentów filmu
- komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. N. odtwarza wybrane fragmenty serialu Modrzejewska z Krystyną Jandą w roli tytułowej (rok produkcji 1989 r., reżyseria Jan Łomnicki). Wybór fragmentów należy do N., jednak

ważne jest, aby pokazać kontrast między początkowym etapem kariery Modrzejewskiej, a ostatnim – wyjazdem do Ameryki. Chodzi bowiem o te sceny, w których pokazana została praca aktorki, doskonalenie własnego warsztatu, wspinanie się po szczeblach kariery. N. zwraca na to szczególną uwagę. [10 min]

2. Praca w grupach/parach – uczniowie i uczennice czytają życiorys Heleny Modrzejewskiej na stronie internetowej: <http://www.helenamodrzejewska.uj.edu.pl/> i wybierają trzy wydarzenia z życia zawodowego i trzy z prywatnego, które zasadniczo wpłynęły na losy Modrzejewskiej. [10 min]
3. Konferencja prasowa - jedna osoba "przeobraża się" w Modrzejewską, inne to dziennikarze i dziennikarki, które zadają jej pytania na temat życia zawodowego i prywatnego. Dziennikarze i dziennikarki powinni notować pytania i odpowiedzi w notesach/na kartkach [20 min]
4. Zadanie domowe: Napisz notatkę prasową na temat przyjazdu Heleny Modrzejewskiej do Warszawy. Umieść w niej informacje na temat aktorki, które uzyskałeś/uzyskałaś podczas konferencji prasowej. [5 min]

Potencjalne problemy:

N. może kilka dni wcześniej wybrać ucznia/uczennicę, który/która przygotowuje się do konferencji prasowej w sposób specjalny.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Film

Techniki:

Ale kino

Konferencja prasowa (wywiad)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.24.3 : [XIX wiek] dziecko potrafi wskazać, jakie były zasługi dla rozwoju kultury polskiej wybranych twórców (Fryderyka Chopina, Adama Mickiewicza, Marii Skłodowskiej-Curie, Heleny Modrzejewskiej)

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.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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

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

39 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: AKTORKI - TOP LISTA

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 tworzą listy najlepszych i najgorszych aktorek.

Cele:

- doskonalenie umiejętności wyrażania swoich opinii
- doskonalenie umiejętności argumentowania
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych

Potrzebne materiały:

Komputer z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. rozmawia z uczniami i uczennicami na temat różnicy między aktorką a celebrytką. Uczniowie i uczennice swobodnie wyrażają swoje opinie, dzielą się doświadczeniami teatralnymi, filmowymi, itd. [5 min]
2. N. dzieli klasę na pary. Każda z nich ma znaleźć w internecie wiadomości na temat

twórczości wybranej aktorki – jednej najlepszej, drugiej – najgorszej. Uczniowie i uczennice sami decydują, kogo stawiają na pierwszym, a kogo na ostatnim miejscu. Pary nie powinny się ze sobą kontaktować i wymieniać opiniami w trakcie pracy. Każda para drukuje małe zdjęcia wybranych aktorek [20 min]

3. Ogłoszenie wyników – n. prosi, aby każda para przyklejała do tablicy zdjęcie najlepszej i najgorszej aktorki (mogą to być dwie tablice). W ten sposób powinien powstać ranking najlepszych i najgorszych gwiazd. Jednocześnie każda para powinna uzasadnić swój wybór. N. zwraca szczególną uwagę na argumentację i poprawność językową. [20 min].

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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)

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.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera

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

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

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

40 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA TEATRALNE

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:

N. przeprowadza ćwiczenia teatralne, zaczynając od ćwiczeń ruchowych, potem ćwiczeń na koncentrację, przez ćwiczenia wzbogacające wyobraźnię, aż do pisania i pracy z tekstem.

Cele:

- rozbudzenie wyobraźni
- integracja zespołu klasowego
- wzmocnienie koncentracji
- wzbogacenie zasobu leksykalnego
- poprawienie sprawności ruchowej

Przebieg:

Ćw. nr 1.

Chodzenie.

- a. N. prosi, aby każdy wybrał sobie jedno miejsce, jeden punkt, na który będzie patrzył i nie odrywał od niego wzroku. Następnie uczniowie i uczennice chodzą po klasie, we własnym tempie, ale dalej nie odrywają wzroku od wybranego punktu.
- b. Uczniowie i uczennice chodzą po sali: cała grupa w jednakowym tempie. N. wymawia imię jednego ucznia/jednej uczennicy i od tego momentu ta osoba „nadaje” tempo i wymyśla krok. Po chwili n. wybiera inną osobę i reszta grupy zmienia tempo i styl chodzenia.
- c. Uczniowie i uczennice chodzą po sali i pokazują to co mówi n. – idziemy po gorącym piasku, po miękkiej trawie, skaczemy po kamieniach przez rzekę, uciekamy przed psem, łążą po nas mrówki, itp.

Ćw. nr 2.

Koła (ćwiczenie można wykonać z muzyką)

N. prosi, aby klasa ustawiła się w kole. Wybrana przez n. osoba ustawia się w środku koła w wymyślonej pozycji, a następnie kolejna osoba dochodzi do niej, ustawia się blisko i tworzy rzeźbę. Wtedy pierwsza osoba wychodzi, zostawiając drugą samą i wraca na swoje miejsce. Następnie do drugiej dochodzi osoba trzecia, tworzy inną rzeźbę, itd. Celem jest tworzenie prostych, abstrakcyjnych rzeźb.

Ćw. nr 3.

Obrazy ruchome i nieruchome.

N. krzyczy np.; czołg, dworzec, kapsuła czasu, lodówka, itp. Wybrana osoba wychodzi na środek, ustawia się w jakiejś pozycji, dochodzą kolejne osoby, tworząc nieruchomy obraz. Kiedy wszyscy już są w obrazie, n. dodaje kolejne zadanie: dodaj dźwięk/ słowo/ zdanie/ gest.....Takie zadanie spowoduje ożywienie obrazu. Obraz staje się ruchomą sceną.

Ćw. nr 4.

Rzeźba, w parach (można dodać muzykę)

N. dzieli kasę na pary i każda z nich losuje temat, np.: szkoła, wakacje, rodzina, konflikt, miłość. Jedna z osób w każdej parze (A) jest rzeźbiarzem, druga (B) – rzeźbą. A „rzeźbi” B tzn. ustawia B (bez użycia słów!) w konkretnej pozycji i dopasowuje się do B. Następnie osoba B wychodzi z obrazu i teraz jako rzeźbiarz przebudowuje rzeźbę w 3 ruchach i sam się dobudowuje. I znowu zmiana....W tym ćwiczeniu chodzi o intensywną pracę w parach i aktywne szukanie pomysłów w pracy z partnerem w ramach jednego tematu.

Ćw. nr 5.

Walki smoków/potworów/gadów/itd.

Klasa ustawia się w dwa szeregi, które stoją naprzeciw siebie, w odległości 5-6 kroków – straszą się dźwiękami i gestami (bez dotykania i unoszenia rąk do góry).

Ćw. nr 6.

Szmaciane lale.

To najpopularniejsze ćwiczenie. Uczniowie i uczennice stają w rozkroku, mocno jak przyklejeni do podłoża, napinają mięśnie nóg i pośladków. Górna część ciała jest bezwładna, luźna. N. sprawdza stan rozluźnienia. Następnie dzieci robią skłony w przód, w tył, na boki, ale dalej trzymając mięśnie dolnych partii ciała napięte, a górnych rozluźnione.

Ćw. nr 7.

Taniec przy muzyce.

N. puszcza dowolną muzykę (należy przygotować kilka różnych fragmentów w różnym tempie), a następnie mówi: „Tańczą same ręce”, „same nogi”, „tańczy głowa”, „całe ciało”.

Ćw. nr 8.

Marionetka (w parach) Jedna osoba jest marionetką, druga aktorem, który pociąga za sznurki, dzięki czemu marionetka się porusza.

Opis przestrzeni przy użyciu samogłosek,

N. prosi, aby uczniowie i uczennice. przy użyciu tylko jednej samogłoski „o” albo „i”, albo „a” opisali przestrzeń. N. mówi: wchodzisz do teatru, kina, kościoła, szkoły i używasz tylko jednej samogłoski np. „o”, opisujesz, jaka jest ta przestrzeń.

Ćw. nr 9.

„Masz minutę na...”

N. wyjaśnia, że każdy ma minutę na np.: opisanie miejsca, ławki, krzesła, tablicy, itd. Uczniowie i uczennice mogą krytykować albo zachwycać się przedmiotem, miejscem. N. zachęca do wyrażania swoich opinii i wzbogaca zasób leksykalny.

Ćw. nr 10.

Praca z ciałem wokół pojęcia: królewski

- teatralny/ królewski gest, teatralne/ królewskie pozdrowienie, teatralny/ królewski sport, teatralny/ królewski taniec, teatralna/ królewska fryzura, teatralne/ królewskie brawa....

N. prosi, aby uczniowie i uczennice po kolei wychodzili na środek sali i prezentowali królewski

gest, królewskie pozdrowienie, królewski taniec, królewski płacz, itd. Każda kolejna osoba proponuje kolejną rzecz.

Ćw. nr 11

Praca z tekstem:

Punktem wyjściowym jest tekst (albo cała książka, po lekturze której już są wszyscy albo jego fragment, wiersz, opowiadanie.)

1. Grupa siedzi w kole. N. czyta konkretny tekst w obecności wszystkich. Uczniowie i uczennice zastanawiają się, który fragment, a nawet konkretny moment, jakaś sytuacja najbardziej zwróciły ich uwagę.

Rozdajemy kartki A4, a uczniowie i uczennice próbują narysować tę sytuację.

Następnie n. wraz z klasą ogląda rysunki i patrzy, czy są osoby, które wybrały ten sam fragment. Jeśli tak, to łączy te osoby w grupę. N. ustala z uczniami i uczennicami kolejność zdarzeń.

2. Kolejne zadanie polega na dźwiękowym przedstawieniu sceny.

Uczniowie i uczennice pracują dalej w tych samych grupach. Każda grupa próbuje skrupulatnie opracować dany fragment/ konkretną sytuację za pomocą dźwięków, po czym następuje prezentacja kolejnych grup przebiega w kolejności zgodnie z biegiem wydarzeń.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Stop-klatka

Rzeźba (pomniki)

Pantomima

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

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

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

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

Wych-VI.11.2 : dziecko potrafi stosować zasady gier i zabaw dostosowanych do swojej grupy wiekowej

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

41 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ĆWICZENIA TEATRALNE

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:

N. przeprowadza ćwiczenia teatralne, zaczynając od ćwiczeń ruchowych, potem ćwiczeń na koncentrację, przez ćwiczenia wzbogacające wyobraźnię, aż do pisania i pracy z tekstem.

Cele:

- rozbudzenie wyobraźni
- integracja zespołu klasowego
- wzmocnienie koncentracji
- wzbogacenie zasobu leksykalnego
- poprawienie sprawności ruchowej

Przebieg:

Ćw. nr 1.

Chodzenie.

- a. N. prosi, aby każdy wybrał sobie jedno miejsce, jeden punkt, na który będzie patrzył i nie odrywał od niego wzroku. Następnie uczniowie i uczennice chodzą po klasie, we własnym tempie, ale dalej nie odrywają wzroku od wybranego punktu.
- b. Uczniowie i uczennice chodzą po sali: cała grupa w jednakowym tempie. N. wymawia imię jednego ucznia/jednej uczennicy i od tego momentu ta osoba „nadaje” tempo i wymyśla krok. Po chwili n. wybiera inną osobę i reszta grupy zmienia tempo i styl chodzenia.
- c. Uczniowie i uczennice chodzą po sali i pokazują to co mówi n. – idziemy po gorącym piasku, po miękkiej trawie, skaczemy po kamieniach przez rzekę, uciekamy przed psem, łążą po nas mrówki, itp.

Ćw. nr 2.

Koła (ćwiczenie można wykonać z muzyką)

N. prosi, aby klasa ustawiła się w kole. Wybrana przez n. osoba ustawia się w środku koła w wymyślonej pozycji, a następnie kolejna osoba dochodzi do niej, ustawia się blisko i tworzy rzeźbę. Wtedy pierwsza osoba wychodzi, zostawiając drugą samą i wraca na swoje miejsce. Następnie do drugiej dochodzi osoba trzecia, tworzy inną rzeźbę, itd. Celem jest tworzenie prostych, abstrakcyjnych rzeźb.

Ćw. nr 3.

Obrazy ruchome i nieruchome.

N. krzyczy np.; czołg, dworzec, kapsuła czasu, lodówka, itp. Wybrana osoba wychodzi na środek, ustawia się w jakiejś pozycji, dochodzą kolejne osoby, tworząc nieruchomy obraz. Kiedy wszyscy już są w obrazie, n. dodaje kolejne zadanie: dodaj dźwięk/ słowo/ zdanie/ gest.....Takie zadanie spowoduje ożywienie obrazu. Obraz staje się ruchomą sceną.

Ćw. nr 4.

Rzeźba, w parach (można dodać muzykę)

N. dzieli kasę na pary i każda z nich losuje temat, np.: szkoła, wakacje, rodzina, konflikt, miłość. Jedna z osób w każdej parze (A) jest rzeźbiarzem, druga (B) – rzeźbą. A „rzeźbi” B tzn. ustawia B (bez użycia słów!) w konkretnej pozycji i dopasowuje się do B. Następnie osoba B wychodzi z obrazu i teraz jako rzeźbiarz przebudowuje rzeźbę w 3 ruchach i sam się dobudowuje. I znowu zmiana....W tym ćwiczeniu chodzi o intensywną pracę w parach i aktywne szukanie pomysłów w pracy z partnerem w ramach jednego tematu.

Ćw. nr 5.

Walki smoków/potworów/gadów/itd.

Klasa ustawia się w dwa szeregi, które stoją naprzeciw siebie, w odległości 5-6 kroków – straszą się dźwiękami i gestami (bez dotykania i unoszenia rąk do góry).

Ćw. nr 6.

Szmaciane lale.

To najpopularniejsze ćwiczenie. Uczniowie i uczennice stają w rozkroku, mocno jak przyklejeni do podłoża, napinają mięśnie nóg i pośladków. Górna część ciała jest bezwładna, luźna. N. sprawdza stan rozluźnienia. Następnie dzieci robią skłony w przód, w tył, na boki, ale dalej trzymając mięśnie dolnych partii ciała napięte, a górnych rozluźnione.

Ćw. nr 7.

Taniec przy muzyce.

N. puszcza dowolną muzykę (należy przygotować kilka różnych fragmentów w różnym tempie), a następnie mówi: „Tańczą same ręce”, „same nogi”, „tańczy głowa”, „całe ciało”.

Ćw. nr 8.

Marionetka (w parach) Jedna osoba jest marionetką, druga aktorem, który pociąga za sznurki, dzięki czemu marionetka się porusza.

Opis przestrzeni przy użyciu samogłosek,

N. prosi, aby uczniowie i uczennice. przy użyciu tylko jednej samogłoski „o” albo „i”, albo „a” opisali przestrzeń. N. mówi: wchodzisz do teatru, kina, kościoła, szkoły i używasz tylko jednej samogłoski np. „o”, opisujesz, jaka jest ta przestrzeń.

Ćw. nr 9.

„Masz minutę na...”

N. wyjaśnia, że każdy ma minutę na np.: opisanie miejsca, ławki, krzesła, tablicy, itd. Uczniowie i uczennice mogą krytykować albo zachwycać się przedmiotem, miejscem. N. zachęca do wyrażania swoich opinii i wzbogaca zasób leksykalny.

Ćw. nr 10.

Praca z ciałem wokół pojęcia: królewski

- teatralny/ królewski gest, teatralne/ królewskie pozdrowienie, teatralny/ królewski sport, teatralny/ królewski taniec, teatralna/ królewska fryzura, teatralne/ królewskie brawa....

N. prosi, aby uczniowie i uczennice po kolei wychodzili na środek sali i prezentowali królewski

gest, królewskie pozdrowienie, królewski taniec, królewski płacz, itd. Każda kolejna osoba proponuje kolejną rzecz.

Ćw. nr 11

Praca z tekstem:

Punktem wyjściowym jest tekst (albo cała książka, po lekturze której już są wszyscy albo jego fragment, wiersz, opowiadanie.)

1. Grupa siedzi w kole. N. czyta konkretny tekst w obecności wszystkich. Uczniowie i uczennice zastanawiają się, który fragment, a nawet konkretny moment, jakaś sytuacja najbardziej zwróciły ich uwagę.

Rozdajemy kartki A4, a uczniowie i uczennice próbują narysować tę sytuację.

Następnie n. wraz z klasą ogląda rysunki i patrzy, czy są osoby, które wybrały ten sam fragment. Jeśli tak, to łączy te osoby w grupę. N. ustala z uczniami i uczennicami kolejność zdarzeń.

2. Kolejne zadanie polega na dźwiękowym przedstawieniu sceny.

Uczniowie i uczennice pracują dalej w tych samych grupach. Każda grupa próbuje skrupulatnie opracować dany fragment/ konkretną sytuację za pomocą dźwięków, po czym następuje prezentacja kolejnych grup przebiega w kolejności zgodnie z biegiem wydarzeń.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Stop-klatka

Rzeźba (pomniki)

Pantomima

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Muzyczna

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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

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

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

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

Wych-VI.11.2 : dziecko potrafi stosować zasady gier i zabaw dostosowanych do swojej grupy wiekowej

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

42 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: PISZEMY SZTUKE

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 przekładają teksty bajek Krasickiego na teksty dramatyczne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów literackich;
- kształcenie umiejętności przekładu tekstu bajki na tekst dramatyczny.

Potrzebne materiały:

- teksty bajek Krasickiego (w załączniku);
- dowolny tekst komedii/tragedii.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na sześć grup. Każda otrzymuje tekst innej bajki Krasickiego. Dzieci czytają teksty, a następnie przygotowują się do omówienia bajki (przebieg wydarzeń, bohaterowie, morał) [10 min]
2. N. omawia wraz z dziećmi wszystkie bajki, upewnia się, czy teksty są zrozumiałe [15 min]
3. N. pokazuje tekst dowolnego dramatu/komedii. Tłumaczy, czym są akty, sceny, didaskalia,

itd. Dzieci mogą zobaczyć teksty (bez analizy). [10 min]

4. Dzieci pracują w tych samych grupach. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przełożyli teksty bajek na teksty dramatyczne. Zadanie polega także na zachowaniu pierwotnego sensu/morału bajki. N. podpowiada, pomaga [40 min]

5. Prezentacja i omówienie pracy grupowej [15 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.32.1 : dziecko potrafi objaśnić morał bajki

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.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.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:
bajki Krasickiego.docx



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



43 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: PISZEMY SZTUKE

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 przekładają teksty bajek Krasickiego na teksty dramatyczne.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów literackich;
- kształcenie umiejętności przekładu tekstu bajki na tekst dramatyczny.

Potrzebne materiały:

- teksty bajek Krasickiego (w załączniku);
- dowolny tekst komedii/tragedii.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na sześć grup. Każda otrzymuje tekst innej bajki Krasickiego. Dzieci czytają teksty, a następnie przygotowują się do omówienia bajki (przebieg wydarzeń, bohaterowie, morał) [10 min]
2. N. omawia wraz z dziećmi wszystkie bajki, upewnia się, czy teksty są zrozumiałe [15 min]
3. N. pokazuje tekst dowolnego dramatu/komedii. Tłumaczy, czym są akty, sceny, didaskalia,

itd. Dzieci mogą zobaczyć teksty (bez analizy). [10 min]

4. Dzieci pracują w tych samych grupach. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przełożyli teksty bajek na teksty dramatyczne. Zadanie polega także na zachowaniu pierwotnego sensu/morału bajki. N. podpowiada, pomaga [40 min]

5. Prezentacja i omówienie pracy grupowej [15 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.32.1 : dziecko potrafi objaśnić morał bajki

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.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.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:
bajki Krasickiego.docx



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



44 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: HISTORIA UBIORU

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 poznają historię ubioru, a następnie sami projektują strój inspirowany wybraną epoką.

Cele:

- poszerzenie wiedzy z zakresu kultury;
- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- kreowanie wyobraźni.

Potrzebne materiały:

- komputer do odtworzenia prezentacji;
- karty szarego papieru, kredki, flamastry, itp.

Przebieg:

1. N. prezentuje historię ubioru w pigułce [załącznik nr 1] [15 min]
2. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat prezentacji – co im się podobało? Jakie stroje chcieliby/chciałyby nosić? [5 min]

3. Projektujemy własne stroje inspirowane wybraną epoką – dzieci rysują (lub tworzą inną, wybraną przez N. techniką stroje). Po zakończeniu pracy prezentują swoje prace na tablicy w klasie. [25 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

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.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

Lista załączników:

Historia ubioru.pdf

45 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OGLĄDAMY WIDOWISKO TEATRALNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice oglądają przedstawienie teatralne, które na kolejnych lekcjach będzie podlegało analizie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności oglądania w skupieniu przedstawienia.

Potrzebne materiały:

- wybrane widowisko Teatru Telewizji dla dzieci i młodzieży (b. ważne jest wybranie odpowiedniego spektaklu telewizji, dostosowanego do wieku i możliwości uczniów).

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom o tradycjach Teatru Telewizji, o przedstawieniach, które szczególnie w latach osiemdziesiątych były niezwykle popularne wśród młodzieży.
2. N. ogląda z uczniami i uczennicami wybrany teatr telewizji dla młodzieży. Nie podajemy

konkretnego tytułu, ponieważ uzależniamy wybór N. od dostępności materiału. N. może wybrać: przedstawienia Andrzeja Maleszki (*Mechaniczna Magdalena, Ofelia na wakacjach*), *Zwierzoczekopiór* w reżyserii Mikołaja Grabowskiego, przedstawienia Fredry (np.: *Zemsta*). Wybór przedstawienia uzależniony jest także od dojrzałości emocjonalnej i intelektualnej dzieci. W przypadku braku możliwości zdobycia materiałów N. ma możliwość zaproszenia trupy teatralnej z wybranym przedstawieniem do szkoły lub wyjście z dziećmi do teatru.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Sztuka teatralna (spektakl)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

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

46 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: OGLĄDAMY WIDOWISKO TEATRALNE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice oglądają przedstawienie teatralne, które na kolejnych lekcjach będzie podlegało analizie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności oglądania w skupieniu przedstawienia.

Potrzebne materiały:

- wybrane widowisko Teatru Telewizji dla dzieci i młodzieży (b. ważne jest wybranie odpowiedniego spektaklu telewizji, dostosowanego do wieku i możliwości uczniów).

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom o tradycjach Teatru Telewizji, o przedstawieniach, które szczególnie w latach osiemdziesiątych były niezwykle popularne wśród młodzieży.
2. N. ogląda z uczniami i uczennicami wybrany teatr telewizji dla młodzieży. Nie podajemy

konkretnego tytułu, ponieważ uzależniamy wybór N. od dostępności materiału. N. może wybrać: przedstawienia Andrzeja Maleszki (*Mechaniczna Magdalena, Ofelia na wakacjach*), *Zwierzoczekopiór* w reżyserii Mikołaja Grabowskiego, przedstawienia Fredry (np.: *Zemsta*). Wybór przedstawienia uzależniony jest także od dojrzałości emocjonalnej i intelektualnej dzieci. W przypadku braku możliwości zdobycia materiałów N. ma możliwość zaproszenia trupy teatralnej z wybranym przedstawieniem do szkoły lub wyjście z dziećmi do teatru.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Sztuka teatralna (spektakl)

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Pol-IV-VI.27.2 : dziecko potrafi nazwać elementy tworzące przekaz audiowizualny (ruchome obrazy, warstwa dźwiękowa)

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

47 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RODZAJE WIDOWISK TEATRALNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają gatunki związane z widowiskami teatralnymi: operę, operetkę, pantomimę, musical, balet.

Cele:

- wzbogacenie wiedzy o teatrze;
- kształcenie wrażliwości na sztukę teatralną.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu dla N.
- załącznik "Rodzaje widowisk teatralnych" (dla N.).

Przebieg:

1. N. przypomina, czym jest teatr:
"Teatr jest to miejsce, w którym odbywają się teatralne przedstawienia. W historii jest to miejsce, w którym wystawiane były sztuki. Najstarsze teatry powstały w starożytnej Grecji i starożytnym Rzymie. W teatrze wystawiane są spektakle - występy aktorów "na

żywo", przed zgromadzoną publicznością.

Główne osoby w teatrze to widzowie oraz aktorzy. Jednak nie są to wszystkie osoby pracujące przy powstawaniu widowiska teatralnego. W teatrze, tak jak w filmie, pracują reżyserzy, inscenizatorzy, scenografowie, charakteryzatorzy, rekwizytorzy, garderobiani, itd". (5 - 10 minut);

2. Następnie przedstawia rodzaje widowisk teatralnych, ilustrując je przykładami, bazując na załączonym do zadania pliku: (35 minut);
 - Opera;
 - Operetka;
 - Musical;
 - Balet;
 - Pantomima.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

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

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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

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

Lista załączników:

Rodzaje widowisk teatralnych.docx



48 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TEATR LALKOWY I TEATR CIENI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci poznają dwa typy teatru: Teatr lalkowy i cieni.

Cele:

- poznanie specyfiki teatrów lalkowych i cieni;
- wzbogacenie wiedzy na temat teatru;
- kształcenie wrażliwości na sztukę teatralną.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu dla N;
- przykłady lalek teatralnych (jeżeli N. ma możliwość ich zdobycia).
- Załącznik dla N. "Teatr lalek i cieni".

Przebieg:

1. N. opowiada o teatrze lalek, bazując na materiałach z załącznika: (10 minut);
 - Teatr lalek
2. Następnie pokazuje i omawia typy lalek teatralnych, bazując na materiałach z załącznika: (20

minut);

- Lalka teatralna;
 - Pacynka;
 - Marionetka;
 - Jawajki;
 - Kukielka.
3. N. opowiada o teatrze cieni, bazując na materiałach z załącznika. (8 minut);
- Teatr cieni.
4. N. wyświetla klasie film: (7 minut);
- <http://www.youtube.com/watch?v=BRUIDdUHhfY>

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

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.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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

Lista załączników:

Teatr lalek i cieni.docx



49 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY CV WYBRANEJ POSTACI

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 tworzą CV wybranego bohatera/bohaterki, rzeczywistych lub fikcyjnych.

Cele:

- zapoznanie z szablonem CV;
- doskonalenie umiejętności samodzielnego poszukiwania informacji w sieci.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- przygotowane szablony z CV.

Przebieg:

1. N. wyjaśnia, czemu służy CV, dlaczego się je pisze, jaką rolę odgrywa ono przy poszukiwaniach pracy (5 minut);

2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice zgromadzili materiały biograficzne dotyczące wybranej postaci literackiej/filmowej/etc. Każdy wybiera postać (realną lub fikcyjną). (15 minut);
3. Następnie n. prosi, aby uczniowie i uczennice wprowadzili dane do gotowych szablonów. Szablony można pobrać z internetu, można stworzyć samodzielnie (20 minut);
4. Zadanie domowe: Zastanów się, kim chciałbyś/chciałabyś być w przyszłości. Zbierz informacje na temat kierunku studiów, uczelni, na której będziesz pracował/pracowała, stanowisku i zakresie obowiązków (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

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

Techniki:

Metoda tekstu przewodniego

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Przed-VI.5.12 : dziecko potrafi opisać interesujące je zawody

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna ogólne zasady tworzenia CV.

Lista załączników:

Co powinno zawierać CV.docx

50 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MOJE CV W PRZYSZŁOŚCI

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 stanowi kontynuację poprzedniej, tym razem jednak uczniowie i uczennice tworzą własne CV.

Cele:

- doskonalenie umiejętności korzystania z programów internetowych;
- doskonalenie umiejętności tworzenia własnego CV;
- uświadomienie, jak ważne jest CV i czemu ono służy.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. korzysta z zadania domowego z poprzedniej lekcji - uczniowie i uczennice mieli znaleźć informacje na temat swojego wymarzonego zawodu. N. pyta, kim chcieliby zostać w

- przyszłości, jakie mają plany/marzenia, jakie szkoły chcą kończyć (5 minut);
2. N. pokazuje program internetowy do tworzenia CV (<http://www.rezume.pl/>) i prosi, aby uczniowie i uczennice skorzystali z niego i stworzyli własne CV (25 minut);
 3. Uczniowie i uczennice zachowują swoje CV (zapisują je w wybranym katalogu, mogą później je wydrukować i stworzyć "gazetkę" na ścianie klasy) i opowiadają, jak wygląda ich CV, co chcieliby osiągnąć, jakie uczelnie skończyć, uzasadniają wybór danego szablonu graficznego (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Techniki:

Metoda tekstu przewodniego

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

wymogami danej formuły gatunkowej

Przed-VI.3.1 : dziecko potrafi wyjaśnić własnymi słowami pojęcie pracy

Przed-VI.3.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, po co człowiek pracuje i jakie są korzyści z pracy

Przed-VI.5.10 : dziecko potrafi opisać swoje zainteresowania

Przed-VI.5.11 : dziecko potrafi wskazać zawody, w których posiadane przez nie zainteresowania, mogą być przydatne

Przed-VI.5.12 : dziecko potrafi opisać interesujące je zawody

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

51 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LIST MOTYWACYJNY

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:

Celem zajęć jest poznanie zasad tworzenia listów motywacyjnych, z zachowaniem języka oficjalnego i formy graficznej.

Cele:

- zapoznanie ze sposobem konstruowania listu motywacyjnego (język i układ graficzny)
- zapoznanie z funkcją, jaką pełni list motywacyjny
- kształcenie umiejętności rozpoznawania swoich mocnych stron, określania zainteresowań
- doskonalenie umiejętności posługiwania się dostępnymi kreatorami listów motywacyjnych

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od definicji listu – uczniowie i uczennice przypominają sobie, czym jest list, do czego służy, podają rodzaje listów. [10 min.]
2. N. objaśnia, czym jest list motywacyjny, do kogo powinien być adresowany, mówi o stylu oficjalnym takich dokumentów. [5 min]
3. Następnie n. pokazuje wzory takich listów w formie papierowej. Uczennice i uczniowie analizują je z n., omawiają układ graficzny, cechy charakterystyczne języka, itd. [10 min]
4. Praca indywidualna lub w parach – uczniowie i uczennice korzystają z dowolnego, internetowego kreatora listu motywacyjnego (np.; na stronie www.praca.net, www.pracanowo.pl). Każdy ma za zadanie stworzyć swój własny list motywacyjny, zapisać go na twardym dysku i wydrukować. N. pełni tu rolę doradczą. Uczniowie i uczennice mogą tworzyć list dotyczący zawodu, który chcieliby wykonywać w przyszłości. [40 min]
5. Omówienie listów. Uczniowie i uczennice prezentują swoje prace. Mogą wykonać także np.: gazetkę ścienną. [20 min]
6. Zadanie domowe: Stwórz list motywacyjny odnoszący się do zawodu, który wykonuje jeden z Twoich rodziców. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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 korzystać z nich

Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach

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

Komp-VI.4.2 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować list (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)

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.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

Przed-VI.5.11 : dziecko potrafi wskazać zawody, w których posiadane przez nie zainteresowania, mogą być przydatne

Przed-VI.5.12 : dziecko potrafi opisać interesujące je zawody

Przed-VI.5.9 : dziecko zna swoje talenty i w miarę możliwości planuje ich rozwój

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

52 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LIST MOTYWACYJNY

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:

Celem zajęć jest poznanie zasad tworzenia listów motywacyjnych, z zachowaniem języka oficjalnego i formy graficznej.

Cele:

- zapoznanie ze sposobem konstruowania listu motywacyjnego (język i układ graficzny)
- zapoznanie z funkcją, jaką pełni list motywacyjny
- kształcenie umiejętności rozpoznawania swoich mocnych stron, określania zainteresowań
- doskonalenie umiejętności posługiwania się dostępnymi kreatorami listów motywacyjnych

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od definicji listu – uczniowie i uczennice przypominają sobie, czym jest list, do czego służy, podają rodzaje listów. [10 min.]
2. N. objaśnia, czym jest list motywacyjny, do kogo powinien być adresowany, mówi o stylu oficjalnym takich dokumentów. [5 min]
3. Następnie n. pokazuje wzory takich listów w formie papierowej. Uczennice i uczniowie analizują je z n., omawiają układ graficzny, cechy charakterystyczne języka, itd. [10 min]
4. Praca indywidualna lub w parach – uczniowie i uczennice korzystają z dowolnego, internetowego kreatora listu motywacyjnego (np.; na stronie www.praca.net, www.pracanowo.pl). Każdy ma za zadanie stworzyć swój własny list motywacyjny, zapisać go na twardym dysku i wydrukować. N. pełni tu rolę doradczą. Uczniowie i uczennice mogą stworzyć list dotyczący zawodu, który chcieliby wykonywać w przyszłości. [40 min]
5. Omówienie listów. Uczniowie i uczennice prezentują swoje prace. Mogą wykonać także np.: gazetkę ścienną. [20 min]
6. Zadanie domowe: Stwórz list motywacyjny odnoszący się do zawodu, który wykonuje jeden z Twoich rodziców. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Tryby pracy:

W parach
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

- 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 korzystać z nich
- Komp-VI.1.5 : dziecko potrafi korzystać z funkcji pomocy, jeśli jest dostępna w programach
- Komp-VI.3.2 : dziecko potrafi selekcjonować, porządkować i gromadzić znalezione informacje
- Komp-VI.4.2 : dziecko potrafi opracować oraz zredagować list (stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łącząc grafikę z tekstem)
- 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.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
- Przed-VI.5.11 : dziecko potrafi wskazać zawody, w których posiadane przez nie zainteresowania, mogą być przydatne
- Przed-VI.5.12 : dziecko potrafi opisać interesujące je zawody
- Przed-VI.5.9 : dziecko zna swoje talenty i w miarę możliwości planuje ich rozwój

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

- Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

53 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: SAVOIR-VIVRE, CZYLI DOBRE MANIERY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja przypomina o dobrych manierach w domu, pracy, miejscach publicznych itp.

Cele:

- przypomnienie wiadomości na temat zasad dobrego wychowania;
- uświadomienie konieczności stosowania zasad dobrego zachowania w życiu codziennym;
- doskonalenie umiejętności pracy dramą;
- doskonalenie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

Komputery z dostępem do internetu dla grup.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, czym jest savoir-vivre (5 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy. Każda z nich otrzymuje zadanie: Sprawdź na wybranych stronach internetowych, jak powinni zachowywać się ludzie kulturalni (20 minut);

- a. Dobre maniery w mailach (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/86840,Dobre-maniery-w-mailach.html>);
- b. Używanie telefonów komórkowych (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/87086,Komorki-uzywaj-z-rozwaga.html>);
- c. Wręczanie wizytówek (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/274310,Na-czym-polega-etykieta-wizytowek.html>);
- d. Zachowanie w miejscu pracy (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/278765,Jestes-nowy-w-pracy--o-czym-musisz-pamietac.html>);
- e. Przedstawianie innych (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/88616,Przedstawianie-innych.html>);
- f. W restauracji (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/278919,Przed-czym-trzeba-powstrzymac-sie-w-r...>);
- g. W taksówce (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/215266,W-taksowce.html>);
- h. Na cmentarzu (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/210955,Jak-zachowac-sie-na-cmentarzu.html>);
- i. Sztuka wręczania napiwków (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/97098,Sztuka-wreczania-napiwkow.html>);
- j. W komunikacji miejskiej (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/101644,Jak-zachowac-sie-w-pociagu.html>);
- k. Wizyty (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/przy-stole/239527,Jak-zachowac-sie-podczas-wizyty.html>);
- l. Jedzenie rękoma (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/przy-stole/91154,Jedzenie-rekoma.html>);
- m. Błędy przy stole (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/przy-stole/86578,Najczestsze-bledy-przy-stole.html>).

3. Przygotowujemy scenki. Każda para/grupa przedstawia to, o czym przeczytała, ale popełnia jak największą liczbę błędów. Zadanie pozostałych grup polega na odgadywaniu, jakie błędy zostały popełnione, czyli czego NIE WOLNO robić. Grupa, która odgadnie największą liczbę błędów, otrzymuje np. uśmiechnięte buźki z napisem: Ekspert/Ekspertka dobrych manier (30 minut);

4. Praca w grupach. N. rozdaje karty pracy. Uczniowie i uczennice mają za zadanie przyrzeć się zdjęciom i sformułować co najmniej pięć zasad dobrego wychowania, które wiążą się z daną sytuacją/miejscem/itd. Zasady powinny być napisane w formie zdań bezosobowych lub zdań rozkazujących (15 minut);

5. Prezentacja prac grupowych (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Pantomima

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.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.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.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.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.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:

savoir vivre.docx

54 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: SAVOIR-VIVRE, CZYLI DOBRE MANIERY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja przypomina o dobrych manierach w domu, pracy, miejscach publicznych itp.

Cele:

- przypomnienie wiadomości na temat zasad dobrego wychowania;
- uświadomienie konieczności stosowania zasad dobrego zachowania w życiu codziennym;
- doskonalenie umiejętności pracy dramą;
- doskonalenie umiejętności pracy grupowej.

Potrzebne materiały:

Komputery z dostępem do internetu dla grup.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, czym jest savoir-vivre (5 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy. Każda z nich otrzymuje zadanie: Sprawdź na wybranych stronach internetowych, jak powinni zachowywać się ludzie kulturalni (20 minut);

- a. Dobre maniery w mailach (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/86840,Dobre-maniery-w-mailach.html>);
- b. Używanie telefonów komórkowych (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/87086,Komorki-uzywaj-z-rozwaga.html>);
- c. Wręczanie wizytówek (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/274310,Na-czym-polega-etykieta-wizytowek.html>);
- d. Zachowanie w miejscu pracy (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/278765,Jestes-nowy-w-pracy--o-czym-musisz-pamietac.html>);
- e. Przedstawianie innych (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-biznesie/88616,Przedstawianie-innych.html>);
- f. W restauracji (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/278919,Przed-czym-trzeba-powstrzymac-sie-w-r...>);
- g. W taksówce (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/215266,W-taksowce.html>);
- h. Na cmentarzu (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/210955,Jak-zachowac-sie-na-cmentarzu.html>);
- i. Sztuka wręczania napiwków (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/97098,Sztuka-wreczania-napiwkow.html>);
- j. W komunikacji miejskiej (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/w-miejscach-publicznych/101644,Jak-zachowac-sie-w-pociagu.html>);
- k. Wizyty (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/przy-stole/239527,Jak-zachowac-sie-podczas-wizyty.html>);
- l. Jedzenie rękoma (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/przy-stole/91154,Jedzenie-rekoma.html>);
- m. Błędy przy stole (<http://savoir-vivre.wieszjak.pl/przy-stole/86578,Najczestsze-bledy-przy-stole.html>).

3. Przygotowujemy scenki. Każda para/grupa przedstawia to, o czym przeczytała, ale popełnia jak największą liczbę błędów. Zadanie pozostałych grup polega na odgadywaniu, jakie błędy zostały popełnione, czyli czego NIE WOLNO robić. Grupa, która odgadnie największą liczbę błędów, otrzymuje np. uśmiechnięte buźki z napisem: Ekspert/Ekspertka dobrych manier (30 minut);

4. Praca w grupach. N. rozdaje karty pracy. Uczniowie i uczennice mają za zadanie przyrzeć się zdjęciom i sformułować co najmniej pięć zasad dobrego wychowania, które wiążą się z daną sytuacją/miejscem/itd. Zasady powinny być napisane w formie zdań bezosobowych lub zdań rozkazujących (15 minut);

5. Prezentacja prac grupowych (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Techniki:

Pantomima

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.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.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.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.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.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:

savoir vivre.docx

55 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZAWODY DAWNIEJ I DZIŚ

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 skupia się na pokazaniu zawodów, które z powodu rozwoju cywilizacyjnego wymarły oraz tych, które dopiero pojawiły się na rynku pracy.

Cele:

- poznanie nazw starych i nowych zawodów
- doskonalenie umiejętności pracy dramą
- budowanie zasobu leksykalnego

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej z grup
- artykuły papiernicze - kartki, kredki, mazaki, itp.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy i każdej z nich daje kartkę z nazwą zapomnianego zawodu.

Proponujemy: puszkarz, bednarz, akuszerka, ceglarz, zdun, zecer, smolarz, sitarz, rymarz, klucznik, druciarz, garncarz, introligator, pozłotnik, krzykacz miejski. N. prosi, aby każda grupa znalazła w internecie informację na temat danego zawodu, ale nie wolno informować innych grup o wylosowanym zawodzie. [10 min]

2. Następnie n. prosi, aby każda grupa zaprezentowała wybrany zawód. Mają czas na przygotowanie jakiegoś rekwizytu, np.: znalezienie kluczy, wycięcie garnka z szarego papieru, namalowanie książki i nici, itd; może całego stroju. Następnie każda grupa prezentuje metodą dramy rzeźbę na temat swojego zawodu. Można zmodyfikować rzeźbę – obraz się porusza. Pozostałe grupy zgadują. Uczniowie i uczennice mogą nie znać nazw zawodów, ważne, aby odgadywali opisując je. N. podpowiada nazwy. [40 min]

3. N. tłumaczy, dlaczego zawody te zniknęły. Wskazuje tu na rozwój techniki przede wszystkim [5 min]

4. N. zmienia członków/członkinie grup, po czym rozdaje znów kartki z wypisaną nazwą zawodu XXI wieku, np.: audytor, pracownik public relations, menadżer, personalny kreator wizerunku, coach, mediator, trener biznesu. Znów dzieci szukają informacji w internecie, ale tym razem mają wykonać okienko informacyjne na kartach A3 (patrz: metody nauczania), a później przedstawić całość klasie. N. doprecyzowuje terminy, pomaga w znalezieniu informacji podpowiada. [35 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Okienko informacyjne

Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:

W grupach

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

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

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

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

Przed-VI.5.12 : dziecko potrafi opisać interesujące je zawody

56 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZAWODY DAWNIEJ I DZIŚ

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 skupia się na pokazaniu zawodów, które z powodu rozwoju cywilizacyjnego wymarły oraz tych, które dopiero pojawiły się na rynku pracy.

Cele:

- poznanie nazw starych i nowych zawodów
- doskonalenie umiejętności pracy dramą
- budowanie zasobu leksykalnego

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla każdej z grup
- artykuły papiernicze - kartki, kredki, mazaki, itp.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy i każdej z nich daje kartkę z nazwą zapomnianego zawodu.

Proponujemy: puszkarz, bednarz, akuszerka, ceglarz, zdun, zecer, smolarz, sitarz, rymarz, klucznik, druciarz, garncarz, introligator, pozłotnik, krzykacz miejski. N. prosi, aby każda grupa znalazła w internecie informację na temat danego zawodu, ale nie wolno informować innych grup o wylosowanym zawodzie. [10 min]

2. Następnie n. prosi, aby każda grupa zaprezentowała wybrany zawód. Mają czas na przygotowanie jakiegoś rekwizytu, np.: znalezienie kluczy, wycięcie garnka z szarego papieru, namalowanie książki i nici, itd; może całego stroju. Następnie każda grupa prezentuje metodą dramy rzeźbę na temat swojego zawodu. Można zmodyfikować rzeźbę – obraz się porusza. Pozostałe grupy zgadują. Uczniowie i uczennice mogą nie znać nazw zawodów, ważne, aby odgadywali opisując je. N. podpowiada nazwy. [40 min]

3. N. tłumaczy, dlaczego zawody te zniknęły. Wskazuje tu na rozwój techniki przede wszystkim [5 min]

4. N. zmienia członków/członkinie grup, po czym rozdaje znów kartki z wypisaną nazwą zawodu XXI wieku, np.: audytor, pracownik public relations, menadżer, personalny kreator wizerunku, coach, mediator, trener biznesu. Znów dzieci szukają informacji w internecie, ale tym razem mają wykonać okienko informacyjne na kartach A3 (patrz: metody nauczania), a później przedstawić całość klasie. N. doprecyzowuje terminy, pomaga w znalezieniu informacji podpowiada. [35 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Okienko informacyjne

Rzeźba (pomniki)

Tryby pracy:

W grupach

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

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

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

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

Przed-VI.5.12 : dziecko potrafi opisać interesujące je zawody

57 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W XIX WIEKU

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:

Dzieci czytają gazety z XIX wieku w grupach. Analizują zmiany składni oraz budowy języka polskiego.

Cele:

- zapoznanie z sposobem tworzenia gazet w XIX wieku;
- zapoznanie z składnią języka polskiego w XIX wieku;
- zapoznanie z sposobem życia ludzi w XIX wieku;
- kształtowanie umiejętności analizy tekstu;
- rozwijanie umiejętności tworzenia i przekształcania tekstu;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z plików "gazeta lwowska 1856 i 1885";

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy (3 - 4 osobowe). Każda z grup otrzymuje wybrany przez N. fragment gazety. N. informuje dzieci, że są to artykuły z "Gazety Lwowskiej", wydane w 1856 i 1885 roku (5 minut);
2. Dzieci czytają w grupach nagłówki i fragmenty tekstu. N. zadaje grupom pytania: Jakie informacje znajdują się w gazetach? Co można powiedzieć o życiu ludzi w tych czasach? Ponadto N. prosi dzieci o wyszukanie w tekstach ogłoszenia, reklamy, reportażu (o ile to możliwe). Grupy po lekturze przedstawiają swoje spostrzeżenia na forum klasy (20 - 25 minut);
3. Pierwszym zadaniem dzieci jest przeczytanie wybranego przez nie fragmentu lub fragmentów tekstu gazety i odnalezienie różnic w sposobie, w jaki tworzony był tekst w języku polskim kiedyś, a tekstem współczesnym. Grupy podają odnalezione przez nie różnice. N. wyjaśnia na czym one polegały i jakiej zmianie uległy (10 - 20 minut);
4. Drugie zadanie polega na dokonaniu próby konwersji wybranego fragmentu tekstu na język współczesny. Każda z grup przedstawia tekst oryginalny oraz tekst po konwersji (5 - 10 zdań) (20 minut);
5. Dzieci w grupach mają za zadanie stworzenie fragment tekstu (5 - 10 zdań) przy użyciu stylistyki języka polskiego z XIX wieku. Grupy czytają przygotowane przez siebie teksty na forum klasy (10 - 15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.25.1 : [XIX wiek] dziecko potrafi opowiedzieć o rozwoju uprzemysłowienia w XIX w., używając pojęć: maszyna parowa, kolej żelazna, statek parowy, silnik elektryczny, telegraf,

fabryka

Hist-VI.25.2 : [XIX wiek] dziecko potrafi wskazać na mapie najbardziej uprzemysłowione miasta na ziemiach polskich

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

Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

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

Lista załączników:

gazeta lwowska 1856.pdf

gazeta lwowska 1885 (cz. 1).pdf

gazeta lwowska 1885 (cz. 2).pdf

58 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: W XIX WIEKU

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:

Dzieci czytają gazety z XIX wieku w grupach. Analizują zmiany składni oraz budowy języka polskiego.

Cele:

- zapoznanie z sposobem tworzenia gazet w XIX wieku;
- zapoznanie z składnią języka polskiego w XIX wieku;
- zapoznanie z sposobem życia ludzi w XIX wieku;
- kształtowanie umiejętności analizy tekstu;
- rozwijanie umiejętności tworzenia i przekształcania tekstu;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z plików "gazeta lwowska 1856 i 1885";

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy (3 - 4 osobowe). Każda z grup otrzymuje wybrany przez N. fragment gazety. N. informuje dzieci, że są to artykuły z "Gazety Lwowskiej", wydane w 1856 i 1885 roku (5 minut);
2. Dzieci czytają w grupach nagłówki i fragmenty tekstu. N. zadaje grupom pytania: Jakie informacje znajdują się w gazetach? Co można powiedzieć o życiu ludzi w tych czasach? Ponadto N. prosi dzieci o wyszukanie w tekstach ogłoszenia, reklamy, reportażu (o ile to możliwe). Grupy po lekturze przedstawiają swoje spostrzeżenia na forum klasy (20 - 25 minut);
3. Pierwszym zadaniem dzieci jest przeczytanie wybranego przez nie fragmentu lub fragmentów tekstu gazety i odnalezienie różnic w sposobie, w jaki tworzony był tekst w języku polskim kiedyś, a tekstem współczesnym. Grupy podają odnalezione przez nie różnice. N. wyjaśnia na czym one polegały i jakiej zmianie uległy (10 - 20 minut);
4. Drugie zadanie polega na dokonaniu próby konwersji wybranego fragmentu tekstu na język współczesny. Każda z grup przedstawia tekst oryginalny oraz tekst po konwersji (5 - 10 zdań) (20 minut);
5. Dzieci w grupach mają za zadanie stworzenie fragment tekstu (5 - 10 zdań) przy użyciu stylistyki języka polskiego z XIX wieku. Grupy czytają przygotowane przez siebie teksty na forum klasy (10 - 15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.25.1 : [XIX wiek] dziecko potrafi opowiedzieć o rozwoju uprzemysłowienia w XIX w., używając pojęć: maszyna parowa, kolej żelazna, statek parowy, silnik elektryczny, telegraf,

fabryka

Hist-VI.25.2 : [XIX wiek] dziecko potrafi wskazać na mapie najbardziej uprzemysłowione miasta na ziemiach polskich

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

Pol-IV-VI.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

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

Lista załączników:

gazeta lwowska 1856.pdf

gazeta lwowska 1885 (cz. 1).pdf

gazeta lwowska 1885 (cz. 2).pdf

59 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NIEOSOBOWE FORMY CZASOWNIKA

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:

- powtórzenie wiadomości na temat nieosobowych form czasownika.

Potrzebne materiały:

karta pracy zamieszczona w załączniku.

Przebieg:

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

Potencjalne problemy:

N. decyduje, które ćwiczenia dzieci wykonują samodzielnie, które w parach/grupach/wspólnie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

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

Lista załączników:

ćwiczenia.docx

niesobowe formy czasownika.docx

60 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: "NIE" Z PRZYMIOTNIKAMI (KLASA VI)

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 z 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-ściąkę, dzięki której będą mogli 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:

przymiotniki.docx

Nie z przymiotnikami.docx

61 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CO TO JEST KOMIKS?

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 podstawowe cechy komiksu. Następnie wyszukują w sieci recenzje komiksów i wybierają jeden, który chciałyby przeczytać. Wybór muszą uzasadnić.

Cele:

- poznanie cech komiksu;
- ćwiczenie obsługi komputera;
- ćwiczenie korzystania z internetu;
- ćwiczenie wypowiedzi ustnej;
- uzasadnienie własnego zdania.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do sieci.

Przebieg:

1. Co to jest komiks? - n. bada wiedzę uczniów na ten temat (10 minut):
 - Jakie są cechy charakterystyczne?
 - Jakie znacie rodzaje komiksów?
 - Jakie tytuły?
2. Dzieci przeglądają stronę internetową (15 minut) <http://www.komiks.gildia.pl/> lub inne strony, które poleci im n. Zadaniem dzieci jest przeczytanie pięciu recenzji komiksów i wybranie jednego z nich do przeczytania.
3. Dzieci przygotowują wypowiedź na temat: "Komiks, który chciałbym/-łabym" przeczytać (10 minut);
4. Dzieci prezentują przed klasą wybrany komiks i uzasadniają swój wybór (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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

62 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: ZDRADZONA CZARODZIEJKA 1

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 omawiają treść komiksu o Zdradzonej Czarodziejce. Zastanawiają się co jest realne, a co jest fantastyczne. Czytają komiks na głosy - jedna osoba opowiada o tym, co jest na obrazku. Następnie starają się przenieść fragment komiksu na opowiadanie.

Cele:

- Dzieci dostrzegają różnicę między rzeczami realnymi i fantastycznymi
- Dzieci rozumieją na czym polega specyfika komiksu
- Dzieci piszą krótkie opowiadania z dialogami

Potrzebne materiały:

- Dzieci powinny przeczytać epizod 1 z 1 tomu Thorgala, Zdradzona czarodziejka
- Duże arkusze papieru
- Mazaki

Przebieg:

1. Jaki jest przebieg wydarzeń? - dyskusja dydaktyczna pod kierunkiem N. (10 min.)
2. Dzieci dzielą się na grupy i zastanawiają się jakie są:

- elementy fantastyczne
- elementy realne

w przeczytanym komiksie. Zapisują to na dużych arkuszach (10 min.)

3. Omówienie ćwiczenia przez N. (5 min.)
4. Dzieci czytają fragmenty komiksu na głos. Jedna osoba zostaje wyznaczona do opowiadania tego co dzieje się na obrazku. (15 min.)
5. Omówienie ćwiczenia (3 min.)
6. Dzieci dzielą się scenami do opisania - to będzie praca samodzielna (2 min.)
7. Wszystkie najważniejsze rzeczy powinny zostać opisane przez dzieci - historię która jest opowiadana słowami i obrazami należy przemienić na krótkie opowiadanie, w którym będą opisy i dialogi.

Najbardziej dramatyczne wydarzenia, które szczególnie warto opisać:

- Gandalf przywiązuje Thorgala do skały - to kara, Thorgal obiecuje mu zemstę
- Czarodziejka proponuje Thorgalowi wolność w zamian za służbę przez rok, Thorgal początkowo nie chce się na to zgodzić
- Thorgal i Gandalf ponownie się spotykają - podstęp
- Thorgal sprzeciwia się czarodziejce i nie zabija Gandalfa - honor
- Czarodziejka ujawnia kim jest na prawdę - ujawnienie tajemnicy (25 minut)

6. Dzieci czytają napisane przez siebie teksty (10 min.)
7. Podsumowanie N. (10 min.)

Możliwe kontynuacje:

Zdradzona czarodziejka 2

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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.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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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

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

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

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.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)

63 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZDRADZONA CZARODZIEJKA 2

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 charakterystykę postaci. Następnie wyszukują w Internecie informacji na temat Wikingów, aby lepiej zrozumieć historię Thorgała.

Cele:

- Ćwiczenie obsługi komputera
- Odnajdywanie informacji w sieci
- Tworzenie charakterystyki bohatera
- Lepsze zrozumienie lektury

Potrzebne materiały:

- Dzieci powinny przeczytać epizod 1 z 1 tomu Thorgała, Zdradzona czarodziejka
- Komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. Główne postaci komiksu - burza mózgów, w grupach:

- Gandalf
- Thorgal
- czarodziejka

Dzieci wskazują dobre i złe cechy bohaterów. Wyniki zapisują na dużych arkuszach (15 min.)

2. Każde dziecko pisze charakterystykę wybranego bohatera. (10 min.)

3. Kilka osób czyta swoje charakterystyki. (3 min.)

4. Podsumowanie ćwiczenia (2 min.)

5. Wikingowie w Wikipedii - dzieci sprawdzają kim lub czym jest (10 min.)

- Odyn
- Thor
- Loki
- Vallhala
- Drakkar

oraz innych, wybranych przez N.

6. Dzieci przedstawiają zgromadzone informacje (5 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Burza mózgów

Webquest

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko ma podstawowe informacje o kulturze Wikingów

64 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KAJKO I KOKOSZ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Omówienie komiksu jak lektury szkolnej - charakterystyka bohaterów, świat przedstawiony. Dzieci odgrywają postaci z komiksu, posługując się rekwizytem - miotłą.

Cele:

- ćwiczenie analizy tekstu
- ćwiczenie umiejętności improwizowania
- ćwiczenie odgrywania ról
- poznanie jednego z najpopularniejszych w Polsce komiksów

Potrzebne materiały:

Dzieci powinny przeczytać/obejrzeć komiks: Kajko i Kokosz, Szkoła latania Miotła - rekwizyt do dramy

Przebieg:

1. Świat przedstawiony - gdzie dzieje się akcja komiksu? (5 min.)

2. Charakterystyka bohaterów

- Kajko
- Kokosz
- Mirmił
- Hegemon

W sali rozwieszane są duże arkusze papieru z imionami bohaterów - dzieci podchodzą do nich i zapisują przymiotniki, którymi można opisać daną postać. (10 min.)

3. Omówienie treści komiksu

- kto jest dobry, a kto zły?
- na czym polega plan zbójczy?
- czy latanie jest trudne?
- dlaczego plan zbójczy się nie udaje? (10 min.)

4. Drama: dzieci wybierają sobie jedną z postaci

- Mirmił - histeryzuje bo nie potrafi latać
- Hegemon - zachwala miotłę jako wspaniały pojazd latający
- Czarownica-nauczycielka - uczy jak latać na miotle

W czasie odgrywania roli - dziecko powinno mieć rekwizyt: miotłę i postarać się wykorzystać go w odgrywaniu roli. Można mówić do miotły, pokazywać jak się na niej siada, płakać że nie potrafi się jej używać. Można ją przytulać, podnosić do góry, zamiatać nią albo odstawić ją w kąt. (15 min.)

5. Podsumowanie N. (5 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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

65 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAWIMY SIĘ KOMIKSAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Najpierw jest komiks, o charakterystycznych cechach - potem są gry i zabawy dydaktyczne.

Cele:

- Lepsze poznanie komiksu jako medium;
- Doskonalenie umiejętności językowych;
- Ćwiczenie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci oglądają prezentację memów internetowych: sztuczne fiołki (załącznik) (5 min.)
2. Dzieci wchodzi na stronę:
<http://www.google.com/culturalinstitute/collections?projectId=art-project> i szukają tutaj ciekawych obrazów, następnie tworzą z nich memy internetowe na wzór sztucznych fiołków (25 min.)
3. Dzieci prezentują swoje memy (10 min.)
4. Podsumowanie N. (5 min.)

Lekcja 2

1. Dzieci wchodzi na stronę: <https://www.facebook.com/Raczkowwwski> i przeglądają opublikowane tam komiksy (5 min.)
2. Dzieci wybierają własne 3 historyjki obrazkowe i starają się zapisać, w taki sposób, aby powstał żart słowny (25 min.)
3. Prezentacja żartów stworzonych przez dzieci (10 min.)
4. Podsumowanie N. (5 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Dodatkowe osiągnięcia:

Dziecko potrafi stworzyć żart na podstawie rysunku satyrycznego;

Dziecko potrafi stworzyć komiks;

Dziecko wie, co to jest mem internetowy.

Lista załączników:
Sztuczne fiołki.pdf



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



66 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BAWIMY SIĘ KOMIKSAMI

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Najpierw jest komiks, o charakterystycznych cechach - potem są gry i zabawy dydaktyczne.

Cele:

- Lepsze poznanie komiksu jako medium;
- Doskonalenie umiejętności językowych;
- Ćwiczenie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Dzieci oglądają prezentację memów internetowych: sztuczne fiołki (załącznik) (5 min.)
2. Dzieci wchodzi na stronę:
<http://www.google.com/culturalinstitute/collections?projectId=art-project> i szukają tutaj ciekawych obrazów, następnie tworzą z nich memy internetowe na wzór sztucznych fiołków (25 min.)
3. Dzieci prezentują swoje memy (10 min.)
4. Podsumowanie N. (5 min.)

Lekcja 2

1. Dzieci wchodzi na stronę: <https://www.facebook.com/Raczkowwwski> i przeglądają opublikowane tam komiksy (5 min.)
2. Dzieci wybierają własne 3 historyjki obrazkowe i starają się zapisać, w taki sposób, aby powstał żart słowny (25 min.)
3. Prezentacja żartów stworzonych przez dzieci (10 min.)
4. Podsumowanie N. (5 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda Rudolfa Labana

Edukacja przez ruch

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Dodatkowe osiągnięcia:

Dziecko potrafi stworzyć żart na podstawie rysunku satyrycznego;

Dziecko potrafi stworzyć komiks;

Dziecko wie, co to jest mem internetowy.

Lista załączników:
Sztuczne fiołki.pdf

67 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KOMIKS AMERYKAŃSKI

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 zapoznają się z przykładowymi komiksami amerykańskimi, wymieniają charakterystyczne dla nich cechy oraz piszą recenzję z ich uwzględnieniem.

Cele:

- Zapoznanie z przykładami komiksu amerykańskiego;
- Uświadomienie i utrwalenie cech charakterystycznych komiksu;
- Zapoznanie z cechami charakterystycznymi komiksu amerykańskiego;
- Rozwijanie zdolności samodzielnej analizy.

Potrzebne materiały:

- Przykłady komiksu amerykańskiego;
- ew. komputery z dostępem do internetu, gdzie można zapoznać się z komiksem w wersji elektronicznej.
- Przybory do pisania.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zapoznania się z przyniesionymi komiksami.
2. Dzieci swobodnie oglądają, czytają, rozmawiają o komiksach.
3. N. prosi o wybranie cech, które charakteryzują amerykański komiks.
4. Dzieci w parach zastanawiają się nad cechami. (10 minut);
5. N. zadaje dodatkowe pytania:
 - - czy są używane kolory? Jakiego one są? żywe? pastelowe? ciemne?
 - - jakiego formatu są komiksy? Takie jak zeszyt (a5)? większe? mniejsze?
 - - jak czytamy komiks? Czy od lewej do prawej czy od prawej do lewej?
 - - czy pojawiają się onomatopaje (wyrazy dźwiękonaśladowcze) np. ziuu, bam, bach? Czy pojawiają się często? Jaki pojawiają się najczęściej?
 - - kim są główni bohaterowie komiksów? Jak można ich scharakteryzować jednym słowem? Czy są to raczej mężczyźni czy raczej kobiety? w jakim są wieku?
 - - jak rysowani są bohaterowie? czy są to rysunki realistyczne? Czy mają realistyczne nosy czy może duże lub małe? Czy mają realistyczne usta czy może duże lub małe? Czy mają realistyczne oczy czy może duże lub małe? Czy mają realistyczne sylwetki, czy może są grubi, chudzi albo bardzo umięśnieni?
 - - czy bohaterowie wyrażają emocje? jeśli tak czy wyrażają je często? Jeśli tak to jakie najczęściej?
 - - czy są jakieś inne elementy specyficzne dla rysunku? (10 minut);
6. Kiedy wszystkie pary wypiszą dla siebie cechy komiksu, każda para wypisuje jedną z cech na tablicy, podając również przykłady (klasa jak i n. może pomóc w wybieraniu przykładów) (15 minut);
7. Każde z dzieci ma za zadanie napisać krótką recenzję wybranego amerykańskiego komiksu (lub fragmentu komiksu) z uwzględnieniem co najmniej trzech cech komiksów amerykańskich. (10 minut, ew. zadanie domowe).

Możliwe kontynuacje:

Zadanie "Komiks japoński (manga)"

Warianty:

- Jako przykłady komiksu amerykańskiego poleca się najbardziej charakterystyczne komiksy o superbohaterach (X-men, Superman, Batman, Spiderman, Thor, Hulk), można również zaprezentować komiksy z postaciami Disneyowskimi (choć są to komiksy inspirowane serialami) czy np. Walking Dead (jest to komiks mniej reprezentatywny dla kultury amerykańskiej)
- W zależności od potrzeb n. może modyfikować listę pytań pomocniczych o np. treści

komiksu (realistyczne vs fantastyczne)

Potencjalne problemy:

- Przykładowe komiksy najłatwiej wypożyczyć z biblioteki. Można również poprosić dzieci o przyniesienie własnych, ale nie jest to polecana opcja.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

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.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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.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.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

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

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi scharakteryzować cechy pracy graficznej.
- dziecko rozpoznaje styl komiksu amerykańskiego
- dziecko potrafi napisać recenzję

68 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KOMIKS JAPOŃSKI (MANGA)

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 zapoznają się z przykładowymi komiksami japońskimi, wymieniają charakterystyczne dla nich cechy oraz piszą recenzję z ich uwzględnieniem.

Cele:

- Zapoznanie z przykładami komiksu japońskiego;
- Uświadomienie i utrwalenie cech charakterystycznych komiksu;
- Zapoznanie z cechami charakterystycznymi komiksu japońskiego;
- Rozwijanie zdolności samodzielnej analizy.

Potrzebne materiały:

- Przykłady komiksu japońskiego (mangi);
- ew. komputery z dostępem do internetu, gdzie można zapoznać się z komiksem w wersji elektronicznej.
- Przybory do pisania.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zapoznania się z przyniesionymi komiksami.
2. Dzieci swobodnie oglądają, czytają rozmawiają o komiksach.
3. N. prosi o wybranie cech, które charakteryzują mangę.
4. Dzieci w parach zastanawiają się nad cechami (10 minut);
5. N. zadaje dodatkowe pytania:
 - - czy są używane kolory?
 - - jakiego formatu są komiksy? Takie jak zeszyt (a5)? większe? mniejsze?
 - - jak czytamy komiks? Czy od lewej do prawej czy od prawej do lewej?
 - - czy pojawiają się onomatopeje (wyrazy dźwiękonaśladowcze) np. ziuu, bam, bach? Czy pojawiają się często? Jaki pojawiają się najczęściej?
 - - kim są główni bohaterowie komiksów? Jak można ich scharakteryzować jednym słowem? Czy są to raczej mężczyźni czy raczej kobiety? w jakim są wieku?
 - - jak rysowani są bohaterowie? czy są to rysunki realistyczne? Czy mają realistyczne nosy czy może duże lub małe? Czy mają realistyczne usta czy może duże lub małe? Czy mają realistyczne oczy czy może duże lub małe? Czy mają realistyczne sylwetki, czy może są grubi, chudzi albo bardzo umięśnieni?
 - - czy bohaterowie wyrażają emocje? jeśli tak czy wyrażają je często? Jeśli tak to jakie najczęściej?
 - - czy są jakieś inne elementy specyficzne dla rysunku? (15 minut);
6. Kiedy wszystkie pary wypiszą dla siebie cechy komiksu, każda para wypisuje jedną z cech na tablicy, podając również przykłady (klasa jak i n. może pomóc w wybieraniu przykładów). (15 minut);
7. Każde z dzieci ma za zadanie napisać krótką recenzję wybranej mangi (lub fragmentu komiksu) z uwzględnieniem co najmniej trzech cech komiksów japońskich (10 minut, ew. zadanie domowe).

Możliwe kontynuacje:

Zadanie "Porównanie komiksów"

Warianty:

- Jako przykłady komiksu japońskiego poleca się najbardziej charakterystyczne komiksy, takie jak Naruto, Czarodziejka z księżycą, Dragon Ball. Mogą to być również Hey Michael, Detektyw Jeź, Ratownik. Nieco ambitniejszą lekturę stanowią komiksy autorstwa Hayao Miyazakiego np. Nausicaa. Ciekawą lekturą jest Usagi Yoimbo, który również wprowadza w kulturę dawnej Japonii (warto jednak zwrócić uwagę, że jej autor jest po części Amerykaninem) Obecnie na rynku znajduje się sporo przykładów mangi. Warto zwrócić

uwagę, aby n. choć pobieżnie zapoznał się z prezentowanymi komiksami, gdyż zdarza się, że są one nośnikami treści, które są odbierane jako niestosowne w naszej kulturze.

- W zależności od potrzeb n. może modyfikować listę pytań pomocniczych o np. treści komiksu (realistyczne vs fantastyczne)

Potencjalne problemy:

- Przykładowe komiksy najłatwiej wypożyczyć z biblioteki. Można również poprosić dzieci o przyniesienie własnych, ale nie jest to polecana opcja.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

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.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.31.1 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie dosłownym

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi scharakteryzować cechy pracy graficznej
- dziecko rozpoznaje styl mangi
- dziecko potrafi napisać recenzję

69 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PORÓWNANIE KOMIKSÓW

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 porównują styl komiksów z trzech kręgów kulturowych (Europa, Ameryka, Azja) oraz próbują go naśladować przy pomocy programu graficznego.

Cele:

- Uświadomienie i utrwalenie cech charakterystycznych komiksu;
- Uświadomienie różnic i cech wspólnych dla komiksu z różnych kręgów kulturowych;
- Rozwijanie zdolności samodzielnej analizy.
- Rozwijanie twórczego myślenia, także w kontekście graficznym.

Potrzebne materiały:

- Przykładowe komiksy: japońskiego (mangi), amerykańskiego, europejskiego. Mogą to być również przykłady komiksów zamieszczonych w internecie.
- komputery z dostępem do internetu, z programem do obróbki graficznej.
- ew. zeskanowane strony z przykładowych komiksów.

- Przybory do pisania.

Przebieg:

1. Podział uczniów i uczennic na czteroosobowe grupy. (5 minut);
2. Każda z grup robi tabelkę wypisując cechy wspólne dla komiksów z trzech kręgów kulturowych oraz cechy różniące. Uczniowie i uczennice mogą posiłkować się przykładowymi komiksami. (10 minut);
3. Po zakończeniu pracy grup, przedstawiciel każdej z grup uzupełnia po jednej cesze w tabelce narysowanej na tablicy. (5 minut);
4. N. prosi każdą grupę o wybranie przykładowej strony spośród proponowanych komiksów. Zadaniem dzieci jest narysować w programie graficznym (dzieci mogą również wspomóc się zeskanowanymi stronami)
 - dalszy ciąg wybranych stron, przy szczególnym uwzględnieniu cech wybranego komiksu.
 - lub przerobienie wybranych stron na inny styl (czyli np. narysowanie fragmentu mangi w stylu amerykańskim). (25 minut).

Możliwe kontynuacje:

Zadanie "Paski komiksowe"

Warianty:

- Jako przykłady komiksów można wykorzystać komiksy wykorzystane jako przykłady na poprzednich zajęciach.
- W zależności od potrzeb n. może zadać pytania pomocnicze dotyczące cech komiksów.
- Przykłady komiksów publikowanych w internecie
 - <http://waywardsons.keenspot.com/d/20100531.html> - komiks amerykański w stylu.
 - <http://www.mangamagazine.net/manga-and-comics/Rumplestiltskin/detail-page/1781?lang=en> - komiks japoński w stylu (choć z amerykańskimi naleciałościami)
 - <http://www.shiftylook.com/comics/wondermomo/in-the-spotlight> - komiks japoński w stylu (choć z amerykańskimi naleciałościami)
 - <http://www.beardybastards.com/comics/2011/10/10/dwarf-stars/> - komiks europejski.
 - <http://www.sandraandwoo.com/gaia/2011/11/01/cover/> - komiks europejski.
 - Przykłady są w języku angielskim.

Potencjalne problemy:

- Przykładowe komiksy najłatwiej wypożyczyć z biblioteki. Można również poprosić dzieci o przyniesienie własnych, ale nie jest to polecana opcja.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Komp-VI.4.1 : dziecko potrafi tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształceniami obrazu, fragmentami innych obrazów)

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

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

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.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

- 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.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.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie
- 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.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach
- Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)
- Pol-IV-VI.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście
- Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje
- Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują
- Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi scharakteryzować cechy pracy graficznej
- dziecko rozpoznaje style komiksów z różnych kręgów kulturowych
- dziecko potrafi stosować styl komiksu z wybranego kręgu kulturowego

70 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KOMIKSOWE LICZEBNIKI

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 uczą się czym są liczebniki zbiorowe i ułamkowe wyszukując przykłady w komiksach.

Cele:

- Zapoznanie z liczebnikami ułamkowymi i zbiorowymi;
- Rozwijanie umiejętności stosowania liczebników ułamkowych i zbiorowych;
- Uświadomienie i utrwalenie cech charakterystycznych komiksu;
- Rozwijanie zdolności samodzielnej analizy.

Potrzebne materiały:

- Przykładowe komiksy (byłoby wskazane aby były to te same komiksy co w poprzednich zadaniach. Mogą to być również przykłady komiksów zamieszczonych w internecie;
- Przybory do pisania;
- ew. komputer z dostępem do internetu, słowniki.

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że będą się uczyć o liczebnikach.
2. N. wypisuje na tablicy podział na rodzaje liczebników. (1 min)
3. N. prosi dzieci, aby spróbowały sobie przypomnieć jakiego rodzaju są to liczebniki. N. informuje dzieci, że te które trafnie przypomną jakiego typu są to liczebniki będą kpt. drużyn w dzisiejszym zadaniu. Warto aby nauczyciel/ka zachęcił dzieci do prób przypomnienia, nawet jeśli mogą być one błędne.
4. Po wypowiedziach dzieci n. koryguje i uzupełnia ich wyjaśnienia jeśli jest to potrzebne. (5 min)
5. Po przypomnieniu rodzajów liczebników nauczyciel/ka zakreśla rodzaje, które będą tematem lekcji, czyli liczebniki zbiorowe i ułamkowe.
6. Czworo uczniów, którzy zabrali najwięcej lub najcenniejszy głos przy przypomnieniu liczebników dobiera sobie członków drużyny. (1 min)
7. Każda z drużyn ma za zadanie:
 1. Wybrać jeden z komiksów na którym będzie pracować
 2. Odpowiedzieć na pytania: (12 min)
 - Ile jest dzieci w komiksie?
 - Ile z tych dzieci nie ma na ostatniej stronie komiksu?
 - Ilu drzwiom mogą przyjrzeć się oglądając komiks?
 - Ilu bohaterów widzę na najładniejszej stronie komiksu?
 - Z iloma bohaterami możecie się utożsamiać? (policz co najmniej jedną dziewczynę i jednego chłopaka)
 - O ilu bohaterach możecie powiedzieć, że są piękni/piękne?
 3. Korzystając z wyobraźni opisać proces tworzenia komiksu używając liczebników ułamkowych: półtora, ćwierć, pół, jedna trzecia, cztery piąte, dwie trzecie. Pytania pomocnicze, z których mogą skorzystać dzieci: (6 min)
 - Jak długo autor myślał nad scenariuszem?
 - Ile dni omawiał wygląd plansz z grafikami?
 - Ile tubek farby zużył grafik tworząc planszę pokazową?
 - Ile herbat wypił scenarzysta dopasowując dialogi do plansz?
 - Ile tygodni czekali autorzy na akceptację wydawnictwa?
 - Ile stron zajęły recenzje ich komiksu?
 4. Znaleźć w komiksie przykład (7 min)
 - istot niedorosłych (dwoje dzieci, czworo szczeniąt, pięcioro kociąt);
 - osób różnej płci (troje ludzi);
 - rzeczowników nie mających liczby pojedynczej (dwoje okien, czworo drzwi)
 - Wybrać jeden z przykładów, określić liczbę obiektów danego przykładu (ile drzwi, ile bohaterów różnych płci, ile szczeniaków) i odmienić przez

przypadki.

8. Każda z grup przedstawia swoją pracę na forum klasy. (8 min)

Możliwe kontynuacje:

Zadanie "Paski komiksowe"

Warianty:

- Jako przykłady komiksów można wykorzystać komiksy wykorzystane jako przykłady na poprzednich zajęciach.
- Jeśli prowadzący/a przewiduje, że klasa może mieć kłopot z przypomnieniem sobie rodzajów liczebników może zaprosić klasę do skorzystania ze stron internetowych bądź słowników. Strony internetowe to np.
 - <http://grzegorz.w.interia.pl/gram/pl/liczeb01.html#forma0f>
- Przykłady komiksów publikowanych w internecie
 - <http://waywardsons.keenspot.com/d/20100531.html> - komiks amerykański w stylu.
 - <http://www.mangamagazine.net/manga-and-comics/Rumplestiltskin/detail-page/1781?lang=en> - komiks japoński w stylu (choć z amerykańskimi naleciałościami)
 - <http://www.shiftylook.com/comics/wondermomo/in-the-spotlight> - komiks japoński w stylu (choć z amerykańskimi naleciałościami)
 - <http://www.beardbastards.com/comics/2011/10/10/dwarf-stars/> - komiks europejski.
 - <http://www.sandraandwoo.com/gaia/2011/11/01/cover/> - komiks europejski.
 - Przykłady są w języku angielskim.

Potencjalne problemy:

- Przykładowe komiksy najłatwiej wypożyczyć z biblioteki. Można również poprosić dzieci o przyniesienie własnych, ale nie jest to polecana opcja.
- Jeśli dzieci będą miały kłopot z odmianą przez przypadki n. może zamieścić na tablicy przykład odmiany np.
 - *Dwoje szczeniąt bawi się na podwórku.*
Nie widziałem tych dwojga szczeniąt.
Przyglądam się dwojgu szczeniątom.
Widzę teraz dwoje szczeniąt.
Idę do weterynarza z dwojgiem szczeniąt.

Rozmawiam z lekarzem o dwojgu szczeniętach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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.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.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.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie czym jest liczebnik ułamkowy i zbiorowy i jak go stosować

71 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PASKI KOMIKSOWE

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 zapoznają się z paskami komiksowymi i żartem komiksowym, następnie tworzą własny.

Cele:

- Uświadomienie i utrwalenie cech charakterystycznych komiksu;
- Uświadomienie cech żartów komiksowych;
- Pokazanie miejsca żartów komiksowych jako jednego z kulturowych sposobów na satyryczne komentowanie rzeczywistości;
- Rozwijanie twórczego myślenia, także w kontekście graficznym.

Potrzebne materiały:

- Przykładowe paski i żarty komiksowe.
- komputery z dostępem do internetu, z programem do obróbki graficznej.
- ew. przybory do pisania i rysowania.

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do zapoznania się z przyniesionymi komiksami, lub przykładami w sieci.
2. Dzieci swobodnie oglądają, czytają, rozmawiają o komiksach.(10 minut);
3. Następnie każde z dzieci tworzą własny pasek komiksowy lub pojedynczy żart rysunkowy w programie graficznym. Przygotowują treść, dialog, układ okienek, rysują lubkolorują. Uczniowie i uczennice mogą inspirować się oglądanymi przykładami. Temat komiksu brzmi "moje mocne i słabe strony" (25 minut);
4. Po wykonaniu prac w klasie odbywa się mała wystawa komiksu. Do każdego komiksu dołączona zostaje kartka pamiątkowa, na której oglądające komiks dzieci zapisują co podobało im się w obejrzanym komiksie. (10 minut).

Warianty:

- Jako przykłady komiksów można wykorzystać wydania zeszytowe żartów Andrzeja Mleczki czy komiksy o Garfieldzie.
- Uczniowie i uczennice mogą wykonać komiks bez użycia nowoczesnych technologii.
- Przykłady komiksów publikowanych w internecie
 - <http://mleczko.interia.pl/> - galeria Andrzeja Mleczki.
 - <http://komiksiarz.pl/> - żarty w jednym obrazku.
 - <http://kielbus.blogspot.com/> - paski komiksowe
 - <http://kubagrabowski.pl/paski-komiksowe-bez-sensu/> - paski komiksowe.
 - Przykłady są w języku angielskim:
 - <http://www.garfield.com/comics/todayscomic.html>
 - <http://www.sinfest.net/>

Potencjalne problemy:

- Przykładowe komiksy najłatwiej wypożyczyć z biblioteki. Można również poprosić dzieci o przyniesienie własnych, ale nie jest to polecana opcja.
- Gdyby zadanie sprawiało dzieciom trudność mogą wykonać pracę w parach lub zmodyfikować temat pracy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

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

Tryby pracy:

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

Komp-VI.4.1 : dziecko potrafi tworzyć rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształceniami obrazu, fragmentami innych obrazów)

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

Komp-VI.7.1 : dziecko potrafi opisać przykłady wykorzystania komputera i internetu w życiu codziennym

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

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Przed-VI.5.8 : dziecko potrafi wskazać swoje mocne i słabe strony

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi scharakteryzować cechy pracy graficznej;
- dziecko wie czym jest żart komiksowy;
- dziecko potrafi stosować styl komiksu z wybranego kręgu kulturowego.

72 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JESTEM EGZAMINATOREM

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 sprawdzają test 6-klasisty uzupełniony przez inne dziecko. Dzieci mają okazję wejść w rolę egzaminatora i doświadczyć na czym polega sprawdzanie testów.

Cele:

- zapoznanie dzieci z testami dla 6-klasisty;
- rozwijanie umiejętności sprawdzania testów;
- rozwijanie myślenia analitycznego i krytycznego;
- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowany dla każdego dziecka załącznik ("Test 6-klasisty Mariana Z." lub "Test 6-klasisty Maryli B.") - połowa dzieci dostaje test jednego rodzaju, połowa drugiego rodzaju.

Przebieg:

1. N. opowiada dzieciom, że na dzisiejszej lekcji będą miały okazję zapoznać się z testem dla 6-klasisty, który niedługo sami będą zdawać. Jednak ich zadanie będzie polegać nie na jego wypełnieniu, ale na sprawdzeniu.
2. N. mówi: "Wyobraźcie sobie, że jesteście członkami komisji egzaminacyjnej, która sprawdza testy wypełnione przez uczniów i uczennice kończące szkołę podstawową. Wasza rola jest niezwykle istotna, będziecie oceniać pracę innych uczniów i uczennic. Macie za zadanie sprawdzić po kolei każde zadanie, zaznaczyć czy odpowiedź wybrana przez ucznia/uczennicę jest poprawna czy też nie. Jeśli odpowiedź jest poprawna zaznaczcie "V", jeśli jest niepoprawna musicie ją skreślić i zaznaczyć poprawną wraz z napisaniem uzasadnienia. W uzasadnieniu piszecie dlaczego należy wybrać inną odpowiedź, ma ono być pomocne dla ucznia/uczennicy, której sprawdzacie test.
3. Po zakończonym sprawdzaniu dzieci mogą w parach sprawdzić swoje testy zgodnie z ocenianiem kształtującym. Jeśli zaś nie starczy czasu, N. omawia test na środku.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Techniki:

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

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.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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

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

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.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:

Test 6-klasisty.docx

73 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POLSKIE PIEŚNI PATRIOTYCZNE

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 stanowi analizę i interpretację tekstów patriotycznych, ważnych dla historii Polski.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów literackich;
- przypomnienie i powtórzenie środków stylistycznych i zagadnień teorii literatury;
- poznanie tekstów literackich ważnych dla historii Polski.

Potrzebne materiały:

- utwór muzyczny *Bogurodzica* (lub fragment filmu *Krzyżacy*, 1960, reż. Aleksander Ford);
- wydrukowane teksty *Roty* i *Mazurka Dąbrowskiego* (w załącznikach).

Przebieg:

1. Odtworzenie pieśni *Bogurodzica* (może to być fragment filmu *Krzyżacy*) [5 min]
2. N. omawia rolę *Bogurodzicy* w średniowiecznej Polsce [3 min]
3. Analiza i interpretacja tekstu: wskazanie podmiotu, odczytanie głównej myśli tekstu [5 min]
4. N. rozdaje teksty *Roty* M. Konopnickiej i prosi wybraną osobę, by przeczytała tekst [5 min]

5. Analiza i interpretacja tekstu: określenie podmiotu lirycznego, określenie głównego tematu tekstu, wskazanie celu walki, odniesienie do warunków historycznych, interpretacja tytułu, wskazanie środków stylistycznych i ich funkcji. [10 min]
6. N. rozdaje teksty Mazurka Dąbrowskiego i prosi wybraną osobę, by przeczytała tekst [5 min]
7. Analiza i interpretacja tekstu: określenie podmiotu lirycznego, określenie głównego tematu tekstu, wskazanie celu walki, odniesienie do warunków historycznych, interpretacja tytułu, wskazanie środków stylistycznych i ich funkcji. [10 min]
8. Podsumowanie: zaznaczenie na osi czasu dat powstania utworów. [2 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.26.2 : [XX wiek] dziecko wymienia czynniki decydujące o odzyskaniu niepodległości przez Polskę

Pol-IV-VI.23.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście literackim porównanie, przenośnię, epitet i wyraz dźwiękonaśladowczy

Pol-IV-VI.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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

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:

Maria Konopnicka Rota.docx

Bogurodzica.docx

74 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: PATRIOTYZM W CZASACH WOJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają teksty kultury o tematyce wojennej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji dzieł literackich i filmowych;
- powtórzenie wiadomości z teorii literatury - środki stylistyczne;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności oceny postępowania bohaterów.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza *Alarm* Antoniego Słonimskiego;
- film *Akcja pod Arsenalem* (1977, reż. Jan Łomnicki)

Przebieg:

1. N. kreśli wstęp historyczny do tematu: II wojna światowa. [10 min]
2. Następnie N. rozdaje tekst wiersza Antoniego Słonimskiego pt.: *Alarm*. Analiza i interpretacja

utworu:

- a. Interpretacja tytułu – alarm bombowy w okupowanej Polsce.
- b. Określenie podmiotu lirycznego – człowiek, który taki alarm przeżył.
- c. Określenie głównego tematu – alarm bombowy.
- d. Nastrój – zagrożenie, dynamika, strach, lęk, niepewność jutra.
- e. Środki stylistyczne i ich funkcja.
- f. Puenta tekstu – wezwanie do obrony.

[20 min]

3. N. opowiada o trzech bohaterach, obrońcach Warszawy – Rudym, Alku, i Zośce. Zaznacza na mapie (i pokazuje dzieciom) miejsce akcji. [5 min]

<http://www.polskieradio.pl/39/156/Artykul/809761,Odbic-Rudego-z-rak-gestapo-%E2%80%93-taki-byl-cel-a...>

4. N. odtwarza wybrane fragmenty filmu Akcja pod Arsenalem. Sceny mają ilustrować akcje sabotażowe, przyjaźń między bohaterami i sytuacje humorystyczne (dialogi) wskazujące na młody wiek bohaterów. Analiza filmu:

- a. Na czym polegał sabotaż? Co oznacza to słowo?
- b. Czy sabotaż jest rodzajem obrony przed wrogiem?
- c. W czym dostrzegasz poświęcenie bohaterów dla ojczyzny?
- d. Dokonaj charakterystyki bohaterów? Jak się zachowują? Jakim językiem mówią? Do jakiej grupy społecznej należą?
- e. Jak reżyser pokazał okupowaną Warszawę?

[45 min]

5. Podsumowanie: Co łączy te teksty kultury? Co odczuwali ludzie w sytuacjach zagrożenia?

6. Zadanie domowe: Bohaterowie czy szaleńcy? Oceń postawę bohaterów filmu.

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.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.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.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

Lista załączników:

Alarm Antoni Słonimski.docx

75 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: PATRIOTYZM W CZASACH WOJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają teksty kultury o tematyce wojennej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji dzieł literackich i filmowych;
- powtórzenie wiadomości z teorii literatury - środki stylistyczne;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności oceny postępowania bohaterów.

Potrzebne materiały:

- tekst wiersza *Alarm* Antoniego Słonimskiego;
- film *Akcja pod Arsenalem* (1977, reż. Jan Łomnicki)

Przebieg:

1. N. kreśli wstęp historyczny do tematu: II wojna światowa. [10 min]
2. Następnie N. rozdaje tekst wiersza Antoniego Słonimskiego pt.: *Alarm*. Analiza i interpretacja

utworu:

- a. Interpretacja tytułu – alarm bombowy w okupowanej Polsce.
- b. Określenie podmiotu lirycznego – człowiek, który taki alarm przeżył.
- c. Określenie głównego tematu – alarm bombowy.
- d. Nastrój – zagrożenie, dynamika, strach, lęk, niepewność jutra.
- e. Środki stylistyczne i ich funkcja.
- f. Puenta tekstu – wezwanie do obrony.

[20 min]

3. N. opowiada o trzech bohaterach, obrońcach Warszawy – Rudym, Alku, i Zośce. Zaznacza na mapie (i pokazuje dzieciom) miejsce akcji. [5 min]

<http://www.polskieradio.pl/39/156/Artykul/809761,Odbic-Rudego-z-rak-gestapo-%E2%80%93-taki-był-cel-a...>

4. N. odtwarza wybrane fragmenty filmu Akcja pod Arsenalem. Sceny mają ilustrować akcje sabotażowe, przyjaźń między bohaterami i sytuacje humorystyczne (dialogi) wskazujące na młody wiek bohaterów. Analiza filmu:

- a. Na czym polegał sabotaż? Co oznacza to słowo?
- b. Czy sabotaż jest rodzajem obrony przed wrogiem?
- c. W czym dostrzegasz poświęcenie bohaterów dla ojczyzny?
- d. Dokonaj charakterystyki bohaterów? Jak się zachowują? Jakim językiem mówią? Do jakiej grupy społecznej należą?
- e. Jak reżyser pokazał okupowaną Warszawę?

[45 min]

5. Podsumowanie: Co łączy te teksty kultury? Co odczuwali ludzie w sytuacjach zagrożenia?

6. Zadanie domowe: Bohaterowie czy szaleńcy? Oceń postawę bohaterów filmu.

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.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.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.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

Lista załączników:

Alarm Antoni Słonimski.docx

76 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: HANS KLOSS- NASZ CZŁOWIEK W ABWEHRZE.

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 dokonują charakterystyki kultowego bohatera filmu polskiego.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohatera;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji filmu;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- prezentacja multimedialna (w załączniku)
- wybrane przez N. fragmenty serialu *Stawka większa niż życie* (www.youtube.pl)

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat filmów, książek, w których głównym bohaterem jest szpieg (np.: James Bond). [5 min.]
2. Prezentacja multimedialna na temat Hansa Klossa [10 min.]

3. Odtworzenie wybranych przez N. fragmentów filmów. [10 min.]
4. Wspólne budowanie charakterystyki bohatera. Szczególną wagę odgrywa tu wygląd aktora (przystojny, świetnie prezentuje się w mundurze, itd.) oraz cechy umysłowości (inteligentny, przebiegły, sprytny, potrafi wychodzić z opresji, itd.) [15 min.]
5. Zadanie domowe: Napisz charakterystykę Hansa Klossa. Wykorzystaj informacje zdobyte na lekcji. [5 min.]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

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.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.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

Lista załączników:

Hans Kloss.pptx

77 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK BYĆ PATRIOTĄ W DZISIEJSZYCH CZASACH?

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:

Lekcja opiera się na analizie tekstów kultury mówiących o patriotyzmie, uczy nowoczesnego rozumienia słowa: patriotyzm.

Cele:

- poznanie różnic między dawnym a współczesnym rozumieniem słowa: patriotyzm;
- doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów kultury.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa na temat patriotyzmu, przypomnienie poprzednich lekcji (10 minut);
2. Odtworzenie filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=2DrXgj1NwN8> - Polska w Unii -

- co to dzisiejszy patriotyzm? (10 minut);
3. N. prosi, aby uczniowie i uczennice wymienili wydarzenia z historii Polski, które zapamiętali z filmu. Zadaje pytania: Jakie są to wydarzenia? Co je łączy? (ważne dla historii Polski) Jak zostały pokazane? (to historia w pigułce, skrót) (10 minut);
 4. Podział klasy na grupy. Praca metodą myślących kapeluszy de Bono: Czy patriotyzm w dzisiejszych czasach jest potrzebny? (45 minut);
 - Czerwony kapelusz – dzieci wypowiadają się entuzjastycznie o potrzebie patriotyzmu.
 - Biały kapelusz – dzieci są obiektywne – pokazują zalety i wady
 - Czarny kapelusz – dzieci wyrażają pesymizm – patriotyzm jest niepotrzebny
 - Żółty kapelusz – dzieci wyrażają optymizm – patriotyzm jest niezbędny
 - Zielony kapelusz – szukanie sposobów i rozwiązań – dzieci przedstawiają nowe formy patriotyzmu w XXI wieku.
 - Niebieski kapelusz – organizacja.
 5. Podsumowanie dyskusji (10 minut);
 6. Odtworzenie piosenki Hemp Gru, Zapomniani bohaterowie:
<http://www.youtube.com/watch?v=u62kF9XJ6Jc>. N. zadaje pytania: Na czym polega patriotyzm głoszony przez artystów? Co to jest pamięć o bohaterach? Co/Kogo należy czcić i o kim pamiętać? N. zwraca uczniom i uczennicom uwagę na nietypową formę – treści patriotyczne wyrażane są przez artystów-raperów z warszawskiego Mokotowa (10 minut);
 7. Odczytanie fragmentów wywiadu z Agnieszką Durską [załącznik, źródło strona internetowa: <http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/relacje-spoeczne/polski-patriotyzm-wspolczesny>] N. tłumaczy słowa, które mogą być dla dzieci niezrozumiałe (15 minut);
 8. Dyskusja nad współczesnym rozumieniem patriotyzmu: Kogo dziś nazywamy patriotą? (10 minut);
 9. N. dzieli klasę na niewielkie grupy. Każda z nich ma za zadanie zaplanować nowoczesne działanie patriotyczne (np.: sprzątamy salę, zbieramy odzież dla biednych, itd.). Uczniowie i uczennice spisują na kartkach przebieg działań i przydział obowiązków (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Film

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Ale kino

Myślące kapelusze (De Bono)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.3.1 : [WOS] dziecko potrafi wymienić najważniejsze święta narodowe, symbole państwowe, miejsca pamięci narodowej

Hist-VI.3.2 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić znaczenie najważniejszych świąt narodowych, symboli państwowych i miejsc pamięci narodowej

Hist-VI.3.5 : [WOS] dziecko potrafi wskazać mniejszość narodową lub etniczną, żyjącą w Polsce

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.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.29.2 : 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.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.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

patriotyzm współczesny.docx

78 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK BYĆ PATRIOTĄ W DZISIEJSZYCH CZASACH?

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:

Lekcja opiera się na analizie tekstów kultury mówiących o patriotyzmie, uczy nowoczesnego rozumienia słowa: patriotyzm.

Cele:

- poznanie różnic między dawnym a współczesnym rozumieniem słowa: patriotyzm;
- doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów kultury.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa na temat patriotyzmu, przypomnienie poprzednich lekcji (10 minut);
2. Odtworzenie filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=2DrXgj1NwN8> - Polska w Unii -

- co to dzisiejszy patriotyzm? (10 minut);
3. N. prosi, aby uczniowie i uczennice wymienili wydarzenia z historii Polski, które zapamiętali z filmu. Zadaje pytania: Jakie są to wydarzenia? Co je łączy? (ważne dla historii Polski) Jak zostały pokazane? (to historia w pigułce, skrót) (10 minut);
 4. Podział klasy na grupy. Praca metodą myślących kapeluszy de Bono: Czy patriotyzm w dzisiejszych czasach jest potrzebny? (45 minut);
 - Czerwony kapelusz – dzieci wypowiadają się entuzjastycznie o potrzebie patriotyzmu.
 - Biały kapelusz – dzieci są obiektywne – pokazują zalety i wady
 - Czarny kapelusz – dzieci wyrażają pesymizm – patriotyzm jest niepotrzebny
 - Żółty kapelusz – dzieci wyrażają optymizm – patriotyzm jest niezbędny
 - Zielony kapelusz – szukanie sposobów i rozwiązań – dzieci przedstawiają nowe formy patriotyzmu w XXI wieku.
 - Niebieski kapelusz – organizacja.
 5. Podsumowanie dyskusji (10 minut);
 6. Odtworzenie piosenki Hemp Gru, Zapomniani bohaterowie:
<http://www.youtube.com/watch?v=u62kF9XJ6Jc>. N. zadaje pytania: Na czym polega patriotyzm głoszony przez artystów? Co to jest pamięć o bohaterach? Co/Kogo należy czcić i o kim pamiętać? N. zwraca uczniom i uczennicom uwagę na nietypową formę – treści patriotyczne wyrażane są przez artystów-raperów z warszawskiego Mokotowa (10 minut);
 7. Odczytanie fragmentów wywiadu z Agnieszką Durską [załącznik, źródło strona internetowa: <http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/relacje-spoeczne/polski-patriotyzm-wspolczesny>] N. tłumaczy słowa, które mogą być dla dzieci niezrozumiałe (15 minut);
 8. Dyskusja nad współczesnym rozumieniem patriotyzmu: Kogo dziś nazywamy patriotą? (10 minut);
 9. N. dzieli klasę na niewielkie grupy. Każda z nich ma za zadanie zaplanować nowoczesne działanie patriotyczne (np.: sprzątamy salę, zbieramy odzież dla biednych, itd.). Uczniowie i uczennice spisują na kartkach przebieg działań i przydział obowiązków (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Film

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Ale kino

Myślące kapelusze (De Bono)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.3.1 : [WOS] dziecko potrafi wymienić najważniejsze święta narodowe, symbole państwowe, miejsca pamięci narodowej

Hist-VI.3.2 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić znaczenie najważniejszych świąt narodowych, symboli państwowych i miejsc pamięci narodowej

Hist-VI.3.5 : [WOS] dziecko potrafi wskazać mniejszość narodową lub etniczną, żyjącą w Polsce

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.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.29.2 : 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.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.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

patriotyzm współczesny.docx

79 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JAK BYĆ PATRIOTĄ W DZISIEJSZYCH CZASACH?

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:

Lekcja opiera się na analizie tekstów kultury mówiących o patriotyzmie, uczy nowoczesnego rozumienia słowa: patriotyzm.

Cele:

- poznanie różnic między dawnym a współczesnym rozumieniem słowa: patriotyzm;
- doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów kultury.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa na temat patriotyzmu, przypomnienie poprzednich lekcji (10 minut);
2. Odtworzenie filmu: <http://www.youtube.com/watch?v=2DrXgj1NwN8> - Polska w Unii -

- co to dzisiejszy patriotyzm? (10 minut);
3. N. prosi, aby uczniowie i uczennice wymienili wydarzenia z historii Polski, które zapamiętali z filmu. Zadaje pytania: Jakie są to wydarzenia? Co je łączy? (ważne dla historii Polski) Jak zostały pokazane? (to historia w pigułce, skrót) (10 minut);
 4. Podział klasy na grupy. Praca metodą myślących kapeluszy de Bono: Czy patriotyzm w dzisiejszych czasach jest potrzebny? (45 minut);
 - Czerwony kapelusz – dzieci wypowiadają się entuzjastycznie o potrzebie patriotyzmu.
 - Biały kapelusz – dzieci są obiektywne – pokazują zalety i wady
 - Czarny kapelusz – dzieci wyrażają pesymizm – patriotyzm jest niepotrzebny
 - Żółty kapelusz – dzieci wyrażają optymizm – patriotyzm jest niezbędny
 - Zielony kapelusz – szukanie sposobów i rozwiązań – dzieci przedstawiają nowe formy patriotyzmu w XXI wieku.
 - Niebieski kapelusz – organizacja.
 5. Podsumowanie dyskusji (10 minut);
 6. Odtworzenie piosenki Hemp Gru, Zapomniani bohaterowie:
<http://www.youtube.com/watch?v=u62kF9XJ6Jc>. N. zadaje pytania: Na czym polega patriotyzm głoszony przez artystów? Co to jest pamięć o bohaterach? Co/Kogo należy czcić i o kim pamiętać? N. zwraca uczniom i uczennicom uwagę na nietypową formę – treści patriotyczne wyrażane są przez artystów-raperów z warszawskiego Mokotowa (10 minut);
 7. Odczytanie fragmentów wywiadu z Agnieszką Durską [załącznik, źródło strona internetowa: <http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/relacje-spoeczne/polski-patriotyzm-wspolczesny>] N. tłumaczy słowa, które mogą być dla dzieci niezrozumiałe (15 minut);
 8. Dyskusja nad współczesnym rozumieniem patriotyzmu: Kogo dziś nazywamy patriotą? (10 minut);
 9. N. dzieli klasę na niewielkie grupy. Każda z nich ma za zadanie zaplanować nowoczesne działanie patriotyczne (np.: sprzątamy salę, zbieramy odzież dla biednych, itd.). Uczniowie i uczennice spisują na kartkach przebieg działań i przydział obowiązków (15 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Film

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Ale kino

Myślące kapelusze (De Bono)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.3.1 : [WOS] dziecko potrafi wymieniść najważniejsze święta narodowe, symbole państwowe, miejsca pamięci narodowej

Hist-VI.3.2 : [WOS] dziecko potrafi wyjaśnić znaczenie najważniejszych świąt narodowych, symboli państwowych i miejsc pamięci narodowej

Hist-VI.3.5 : [WOS] dziecko potrafi wskazać mniejszość narodową lub etniczną, żyjącą w Polsce

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.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.29.2 : 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.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.9.2 : dziecko potrafi rozpoznać prawdę i fałsz w tekście

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Lista załączników:

patriotyzm współczesny.docx

80 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZAIMKI

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:

Dzieci zapoznają się z pojęciem zaimka, jego rodzajami. Wykonują różnego typu ćwiczenia i zabawy utrwalające.

Cele:

- zapoznanie z pojęciem zaimka;
- zapoznanie z różnymi typami zaimków;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania zaimków w tekście;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z plików "zaimki - ćwiczenia" oraz "zaimki - do wycięcia";
- nożyczki;
- książki (jedna, przykładowa na osobę).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć, poznają nową część mowy - zaimek. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane materiały z pliku "Zaimki - ćwiczenia" (5 minut);
2. N. wprowadza klasę w temat zaimków, bazując na załączonym do zadania pliku (10 minut).
3. Dzieci wykonują pierwsze dwa ćwiczenia z karty. N. sprawdza poprawność ich wykonania. W międzyczasie N. wycina kartki z pliku "Zaimki - do wycięcia". Wrzuca wszystkie do pojemnika. (20 minut);
4. Dzieci mają za zadanie wylosować jedną kartkę z zaimkiem. Na znak dany od N. mają za zadanie dobrać się w pary (lub trójki) z inną osobą, posiadającą zaimek tego samego typu. Na znak od N. dzieci zamieniają się w parach (5 minut);
5. Dzieci wrzucają kartki do pojemnika i losują ponownie wykonując zabawę (5 minut).

Lekcja 2

1. N. powtarza krótko poznany przez dzieci materiał na temat zaimków (np. pytając dzieci, jakie typy zaimków znają, prosząc je o wymienienie przykładów, itp.) (5 minut);
2. Dzieci wykonują ostatnie dwa ćwiczenia z pliku "Zaimki - ćwiczenia". N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (20 minut);
3. N. prosi dzieci o otwarcie przyniesionych książek na wybranej stronie. Zadanie dzieci polega na odnalezieniu jak największej liczby zaimków, oraz wypisanie ich. Następnie dzieci w parach wymieniają się stworzonymi kartami oraz sprawdzają poprawność wykonania ćwiczenia. W razie wątpliwości zgłaszają się do N. (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

Zaimki.docx

Zaimki - do wycięcia.docx

81 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ZAIMKI

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:

Dzieci zapoznają się z pojęciem zaimka, jego rodzajami. Wykonują różnego typu ćwiczenia i zabawy utrwalające.

Cele:

- zapoznanie z pojęciem zaimka;
- zapoznanie z różnymi typami zaimków;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania zaimków w tekście;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z plików "zaimki - ćwiczenia" oraz "zaimki - do wycięcia";
- nożyczki;
- książki (jedna, przykładowa na osobę).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. informuje dzieci o temacie zajęć, poznają nową część mowy - zaimek. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane materiały z pliku "Zaimki - ćwiczenia" (5 minut);
2. N. wprowadza klasę w temat zaimków, bazując na załączonym do zadania pliku (10 minut).
3. Dzieci wykonują pierwsze dwa ćwiczenia z karty. N. sprawdza poprawność ich wykonania. W międzyczasie N. wycina kartki z pliku "Zaimki - do wycięcia". Wrzuca wszystkie do pojemnika. (20 minut);
4. Dzieci mają za zadanie wylosować jedną kartkę z zaimkiem. Na znak dany od N. mają za zadanie dobrać się w pary (lub trójki) z inną osobą, posiadającą zaimek tego samego typu. Na znak od N. dzieci zamieniają się w parach (5 minut);
5. Dzieci wrzucają kartki do pojemnika i losują ponownie wykonując zabawę (5 minut).

Lekcja 2

1. N. powtarza krótko poznany przez dzieci materiał na temat zaimków (np. pytając dzieci, jakie typy zaimków znają, prosząc je o wymienienie przykładów, itp.) (5 minut);
2. Dzieci wykonują ostatnie dwa ćwiczenia z pliku "Zaimki - ćwiczenia". N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (20 minut);
3. N. prosi dzieci o otwarcie przyniesionych książek na wybranej stronie. Zadanie dzieci polega na odnalezieniu jak największej liczby zaimków, oraz wypisanie ich. Następnie dzieci w parach wymieniają się stworzonymi kartami oraz sprawdzają poprawność wykonania ćwiczenia. W razie wątpliwości zgłaszają się do N. (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Pogadanka

Tryby pracy:

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

Zaimki.docx

Zaimki - do wycięcia.docx

82 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ODMIENNE I NIEODMIENNE CZĘŚCI MOWY - POWTÓRZENIE

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:

Uczniowie i uczennice powtarzają wiadomości z zakresu fleksji.

Cele:

- powtórzenie wiadomości z zakresu fleksji

Potrzebne materiały:

- fragmenty powieści Montgomery *Ania z Zielonego Wzgórza*.

Przebieg:

1. N. wraz z uczniami u uczennicami tworzy dwie mapy myśli, które porządkują wiedzę na temat odmiennych i nieodmiennych części mowy. Mapy muszą obejmować całą do tej pory zdobytą wiedzę na temat fleksji [25 min].
2. Podział klasy na grupy. Każda otrzymuje fragment tekstu powieści *Ania z Zielonego Wzgórza*

- . Uczniowie i uczennice odnajdują odmienne i nieodmienne części mowy. Określają deklinację i koniugację odmiennych [15 min]
3. Sprawdzenie pracy grupowej [15 min].
 4. Każda grupa pisze krótkie opowiadanie (ok.10-12 zdań) na wybrany temat. Dzieci muszą użyć różnych trybów, stron, nieodmiennych części mowy. Następnie grupy wymieniają się kartkami i wskazują odmienne i nieodmienne części mowy [20 min].
 5. Sprawdzenie pracy grupowej – najciekawsze formy [10 min].
 6. Podsumowanie wiadomości przez N. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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:

Ania z Zielonego Wzgórza.docx

83 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ODMIENNE I NIEODMIENNE CZĘŚCI MOWY - POWTÓRZENIE

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:

Uczniowie i uczennice powtarzają wiadomości z zakresu fleksji.

Cele:

- powtórzenie wiadomości z zakresu fleksji

Potrzebne materiały:

- fragmenty powieści Montgomery *Ania z Zielonego Wzgórza*.

Przebieg:

1. N. wraz z uczniami u uczennicami tworzy dwie mapy myśli, które porządkują wiedzę na temat odmiennych i nieodmiennych części mowy. Mapy muszą obejmować całą do tej pory zdobytą wiedzę na temat fleksji [25 min].
2. Podział klasy na grupy. Każda otrzymuje fragment tekstu powieści *Ania z Zielonego Wzgórza*

- . Uczniowie i uczennice odnajdują odmienne i nieodmienne części mowy. Określają deklinację i koniugację odmiennych [15 min]
3. Sprawdzenie pracy grupowej [15 min].
 4. Każda grupa pisze krótkie opowiadanie (ok.10-12 zdań) na wybrany temat. Dzieci muszą użyć różnych trybów, stron, nieodmiennych części mowy. Następnie grupy wymieniają się kartkami i wskazują odmienne i nieodmienne części mowy [20 min].
 5. Sprawdzenie pracy grupowej – najciekawsze formy [10 min].
 6. Podsumowanie wiadomości przez N. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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:

Ania z Zielonego Wzgórza.docx

84 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: MAPA MYŚLI - "NIE" Z RÓŻNYMI CZĘŚCIAMI MOWY

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 wspólnie z nauczycielem tworzą mapę myśli - Pisownia "nie" z różnymi częściami mowy.

Dzieci tworzą mapę myśli w wybranym przez N. programie komputerowym.

Cele:

- powtórzenie i uporządkowanie materiału gramatycznego (składnia zdania);
- rozwijanie umiejętności tworzenia map myśli;
- nauka wykorzystania programów komputerowych w celach edukacyjnych;
- kształtowanie umiejętności współpracy;
- rozwijanie twórczego myślenia.

Potrzebne materiały:

- komputer - jeden na parę dzieci;

- rzutnik;
- zainstalowany jeden z programów na każdym komputerze:
- FreeMind (offline)
- MindMeister – bezpłatny w wersji podstawowej (online)
- Star Tree Studio (offline)
- XMind (offline)

Przebieg:

1. N. zaprasza dzieci do kręgu i zadaje dzieciom pytanie:

1. Dzieci wspólnie z nauczycielem tworzą mapę myśli do hasła (20 min):

"Nie" z różnymi częściami mowy.

N. zapisuje na tradycyjnej tablicy poszczególne elementy mapy myśli.

Jednocześnie stale zadaje dzieciom pytania pomagające im w tworzeniu mapy myślowej uwzględniającej wszystkie zagadnienia związane z omawianym tematem.

Dzieci nie przepisują mapy myśli do zeszytu/na kartkę, ponieważ będą tworzyć taką mapę w programie komputerowym.

2. N. dzieli klasę na pary. (25 min)

Każda para będzie pracować przed swoim komputerem. Zadaniem każdej pary jest przepisanie mapy myśli z tablicy do programu.

N. podchodzi do każdej pary i pomaga w rysowaniu mapy.

Każda para ma wymyślić po 5 przykładów pisowni "nie" z daną częścią mowy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda ćwiczebna - ćwiczenie powtarzalne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Instruktaż

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

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

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 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.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)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi stworzyć mapę myśli w wybranym programie komputerowym.

85 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (MOJA POSTAĆ)

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 biorą udział w Dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w ulubione postaci.

Cele:

- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Rozwijanie kreatywnego myślenia;
- Osobiste zaangażowanie uczniów w proces;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów
- Zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy pogłębianiu wiedzy literackiej i historycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;
- Przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- Spis zadań dodatkowych do wykonania w projekcie;
- ew. materiały źródłowe (książki, słowniki historyczne).

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć zakłada profil "Spotkanie postaci" w wybranym serwisie społecznościowym, którego staje się administratorem i moderatorem.
2. N. informuje uczniów i uczennice, że rozpoczynają projekt "Spotkanie postaci", a każdy z uczestników wcieli się w jedną z postaci literackich lub historycznych. Wybrane postacie spotkają się w miejscu poza czasem, aby się poznać i podzielić doświadczeniami. (2 minuty);
3. Młodzież wybiera dla siebie postacie. Może to być artysta, postać historyczna, postać literacka, postać z komiksu. (3 minuty);
4. Uczniowie losują dodatkowe zadanie dla siebie na czas projektu. Zadania mają pozostać tajne do zakończenia projektu. Uczniowie i uczennice mają spróbować zrealizować je tak, aby jak najmniej osób domyśliło się co jest ich zadaniem. (załącznik "zadania dla uczniów") (5 minut);
5. Każdy z uczniów ma za zadanie zastanowić się nad wybraną przez siebie postacią.
6. Uczniowie i uczennice zakładają konta w wybranym serwisie społecznościowym używając nazw wybranych postaci.
7. Uczniowie i uczennice personalizują swoje profile w kontekście posiadanej wiedzy o danej postaci. Warto aby stworzyli również postać awatara (graficzną reprezentację użytkownika portalu). Każdy z uczniów i uczennic uzupełnia profil własnej roli zawierając: dane biograficzne, informacje faktograficzne, tworząc galerię postaci/wydarzenia. (30 minut);
8. Do dyspozycji mają również pomoc nauczyciela i ew. pomoce naukowe (książki, portale internetowe)
9. Zadanie domowe dla uczniów i uczennic: zamieścić na stronie projektu komentarze do wspólnych interakcji - mogą to być:
 - skomentowane ilustracje (np. "Frodo" wkleja zdjęcie przełęczy górskiej, podpisując "tamtédy szliśmy")
 - komentują spotkanie (np. "Elena Gilbert" pisze - na pewno nie jestem świadoma, że zaraz spotkam się z tak ciekawymi postaciami, dlatego jestem ubrana codziennie i zachowuję się jakby nic nie miało się wydarzyć")
 - dialogi z innymi osobami (np. "Joanne Kathleen Rowling" zamieszcza komentarza dla "Justina Biebera" "przypominasz mi innego młodego chłopca, o którym kiedyś pisałam".)

- Komentarze zamieszczane mają być "w roli", młodzież wypowiada się ustami swojej postaci, jak w dramie.
10. W czasie projektu uczniowie i uczennice mogą zdobyć odznaki za aktywność:
- dodatkowe odegranie relacji z rolami trzech innych osób (np. "Thorgal" pisze do "Heleny Modrzejewskiej" przykro mi, że w swoim świecie nie znam żadnych wybitnych aktorów.)
 - dodatkowe nawiązanie do twórczości z którą związana jest postać (np. "Harry Potter" pisze, "Czy wiecie, że historia o mnie była wydawana 10 lat?")
 - zapoczątkowanie dyskusji w której biorą udział inne postaci (np. "Bilbo" pisze "Moja ostatnia przygoda zaczyna się na oceanie. A Wy, byliście kiedyś nad morzem?")
 - umieszczenie żartu w przyjętej roli.
 - dziesięciokrotne skomentowanie aktywności innych osób.
 - częstotliwość wpisów
11. N. między zajęciami pilnuje poprawności zamieszczanych treści, netykiety.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zajęcia z cyklu "Spotkanie postaci": "Moja postać (pierwsze wrażenie)"

Warianty:

- Do projektu może być użyty każdy wybrany serwis społecznościowy, szczególnie polecany jest facebook, ze względu na obycie uczniów i uczennic z serwisem (choć jego wadą jest, że często konta fikcyjne są usuwane), czy Edmodo, serwis stworzony z myślą o edukacji (choć wymaga podstawowej znajomości j. angielskiego), użyty również może być google +, twitter, czy nasza klasa. Wybór narzędzia powinien zależeć od preferencji nauczyciela/nauczycielki. Przy dokonywaniu wyboru warto brać pod uwagę specyfikę serwisu.
- Nauczyciel może zawęzić spektrum spośród którego wybierane są role.
- Można pominąć korzystanie ze źródeł w zadaniu, choć znacząco obciąży to n. Korzystanie ze źródeł można polecić w różny sposób (książki, czasopisma historyczne, encyklopedie internetowe, portale historyczne)
- W dowolny sposób można zmieniać odznaki do zdobycia, warto jednak aby spinały one cały projekt.

Potencjalne problemy:

- Jeśli dwie osoby wybiorą tę samą postać doradza się, aby n. zaproponował aby rozwiązały wątpliwości między sobą. Można również zaproponować aby reprezentowały tę samą

postać na różnych etapach jej życia np. "Młody Bilbo wyruszający na wyprawę, i Stary Bilbo jadący w ostatnią podróż", lub postacie z różnych wersji np. Książkowy Sherlock Holmes i Sherlock Holmes przedstawiony w serialu.

- Jeśli uczniom i uczennicom będzie sprawiać problem wyobrażenie sobie interakcji między postaciami n. może również stworzyć swój profil i zamieścić przykładowe komentarze.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

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.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania 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.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)

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

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

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

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

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;

Lista załączników:

Zadania dla uczniów.doc

Opis portalu Edmondo.pdf

86 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (PIERWSZE WRAŻENIE)

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 biorą udział w Dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w ulubione postaci. Uczniowie i uczennice zastanawiają się nad pierwszym wrażeniem sprawianym przez wybraną przez nich postać.

Cele:

- Ćwiczenie opisu postaci;
- Uświadomienie czynników, które decydują o pierwszym wrażeniu;
- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Rozwijanie kreatywnego myślenia;
- Osobiste zaangażowanie uczniów w proces;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów
- Zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy pogłębianiu wiedzy literackiej i historycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;
- Przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. materiały źródłowe (książki, słowniki historyczne).

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć n. uzupełnia materiały do projektu wprowadzając pytanie "Wyobraźcie sobie, że Wasza postać, przenosi się z ze swojej rzeczywistości w miejsce poza czasem gdzie może poznać inne postaci, zarówno te z rzeczywistości jak i te z literatury. Jak to się stało? Co mogła robić? Czy wiedząc przygotowała by się do spotkania? Czy mogła zostać nagle wyrwana ze swoich zajęć? Jak wyglądałaby w tym momencie? Co wpływałoby na to jakie zrobią pierwsze wrażenie?" (5 minut);
2. N. krótko podsumowuje dokonania uczestników projektu do tej pory. Wyjaśnia również ewentualne wątpliwości.
3. N. powtarza pytanie zamieszczone na portalu.
4. Każdy z uczniów ma za zadanie zastanowić się nad odpowiedzią dla swojej postaci.
5. Uczniowie i uczennice tworzą opis postaci w momencie jej przeniesienia do "miejsca poza czasem". Umieszczają go na swoich profilach. (25 minut);
6. Do dyspozycji mają również pomoc nauczyciela i ew. pomoce naukowe (książki, portale internetowe).
7. Każdy uczeń lub uczennica ma odnieść się w swoich komentarzach do opisu innych (co najmniej dwóch) postaci zamieszczonych przez koleżanki i kolegów. (10 minut);
8. Zadanie dodatkowe dla uczniów i uczennic: zamieścić dodatkową ilustrację przybywającej na spotkanie postaci - w formie fragmentu muzyki ("taka muzyka byłaby tematem mojej postaci gdyby to był film"), rysunkiem, fotografią lub dodatkowym opisem.
9. Zadanie dodatkowe dla uczniów i uczennic: rozegrać w rolach dialog między postaciami poznającymi się w miejscu poza czasem.
10. W czasie projektu uczniowie i uczennice mogą zdobyć odznaki za aktywność:
 - dodatkowe odegranie relacji z rolami trzech innych osób (np. "Thorgal" pisze do "Heleny Modrzejewskiej" przykro mi, że w swoim świecie nie znam żadnych wybitnych aktorów.)
 - dodatkowe nawiązanie do twórczości z którą związana jest postać (np. "Harry Potter" pisze, "Czy wiecie, że historia o mnie była wydawana 10 lat?")
 - zapoczątkowanie dyskusji w której biorą udział inne postaci (np. "Bilbo" pisze "Moja ostatnia przygoda zaczyna się na oceanie. A Wy, byliście kiedyś nad morzem?")
 - umieszczenie żartu w przyjętej roli.
 - dziesięciokrotne skomentowanie aktywności innych osób.

- częstotliwość wpisów
11. N. między zajęciami pilnuje poprawności zamieszczanych treści, netykiety.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zajęcia z cyklu "Spotkanie postaci": "Miejsce poza czasem".

Warianty:

- Można w różny sposób modyfikować zadania do skomentowania.

Potencjalne problemy:

- Jeśli ktoś z młodzieży na tym etapie chciałby zmienić postać warto dać tę możliwość, z zastrzeżeniem aby uzupełnił profil dla swojej nowej postaci.
- N. może stworzyć opis przykładowy dla własnej postaci, jeśli zdecydował się na to rozwiązanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

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.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

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

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

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

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

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

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

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

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

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

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

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie

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

Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;

87 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (MIEJSCE POZA CZASEM)

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 biorą udział w Dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w ulubione postaci. Uczniowie i uczennice razem tworzą wizję "miejsca poza czasem".

Cele:

- Ćwiczenie opisu miejsca;
- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Rozwijanie kreatywnego myślenia;
- Osobiste zaangażowanie uczniów w proces;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów;
- Zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy pogłębianiu wiedzy literackiej i historycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;

- Przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. materiały źródłowe (książki, słowniki historyczne).

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć n. uzupełnia materiały do projektu wprowadzając pytanie "Oto reprezentowane przez Was postacie dotarły do Miejsca poza czasem. Jakie ono jest?"
2. N. krótko podsumowuje dokonania uczestników projektu do tej pory. Wyjaśnia również ewentualne wątpliwości. (5 minut);
3. N. powtarza pytanie zamieszczone na portalu.
4. Za pomocą burzy mózgów uczniowie i uczennice tworzą podstawową koncepcję.
5. Młodzież dzieli się na grupy, z których każda zajmuje się opisem innego aspektu miejsca poza czasem. Wiele zależy od ogólnej koncepcji. Można jednak zaproponować podział na opis różnych przestrzeni (np. różne grupy opisują, różne pokoje), według ogólności opisu (np. bardzo ogólny opis, opisy poszczególnych przedmiotów z miejsca poza czasem), opis różnych zmysłów (jakie smaki, zapachy, dźwięki, jakie są w dotyku przedmioty), opisy innych aspektów (jak jest architektura, jaka przyroda, jacy gospodarze). Można zaproponować również aby jedna z grup zajęła się stworzeniem mapy. (15 minut);
6. Uczniowie i uczennice w grupach tworzą opis "miejsca poza czasem". Umieszczają je na stronie projektu. Mogą również tworzyć opis od razu na stronie, jeśli portal na to pozwala. (10 minut);
7. Do dyspozycji mają również pomoc nauczyciela i ew. pomoce naukowe (książki, portale internetowe).
8. Każdy uczeń lub uczennica ma odnieść się w swoich komentarzach do opisu innych aspektów miejsca poza czasem zamieszczonych przez koleżanki i kolegów.
9. Zadanie dodatkowe dla uczniów i uczennic: zamieścić dodatkową ilustrację miejsca poza czasem w formie fragmentu muzyki ("taka muzyka byłaby tematem mojej postaci gdyby to był film"), rysunku, fotografii, dodatkowego opisu, lub wrażeń z miejsca z perspektywy postaci.
10. Zadanie dodatkowe dla uczniów i uczennic: odnieść się w roli postaci do elementów wyglądu miejsca poza czasem.
11. Zadanie dodatkowe dla uczniów i uczennic: rozegrać w rolach dialog między postaciami odnoszący się do elementów miejsca poza czasem.
12. W czasie projektu uczniowie i uczennice mogą zdobyć odznaki za aktywność:
 - dodatkowe odegranie relacji z rolami trzech innych osób (np. "Thorgal" pisze do "Heleny Modrzejewskiej" przykro mi, że w swoim świecie nie znam żadnych wybitnych aktorów.)
 - dodatkowe nawiązanie do twórczości z którą związana jest postać (np. "Harry Potter" pisze, "Czy wiecie, że historia o mnie była wydawana 10 lat?")
 - zapoczątkowanie dyskusji w której biorą udział inne postaci (np. "Bilbo" pisze

"Moja ostatnia przygoda zaczyna się na oceanie. A Wy, byliście kiedyś nad morzem?"

- umieszczenie żartu w przyjętej roli.
- dziesięciokrotne skomentowanie aktywności innych osób.
- częstotliwość wpisów

13. N. między zajęciami pilnuje poprawności zamieszczanych treści, netykiety.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zajęcia z cyklu "Spotkanie postaci": "Kim jestem?".

Warianty:

- Można w różny sposób modyfikować zadania do skomentowania.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

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.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania 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

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

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

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

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

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

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

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.38.8 : dziecko potrafi stworzyć opis krajobrazu

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

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

pospolitych

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie

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

Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;

88 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (KIM JESTEM)

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 biorą udział w Dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w ulubione postaci. Uczniowie i uczennice zastanawiają się jak najprościej i najtrafniej zilustrować wybraną przez siebie postać.

Cele:

- Ćwiczenie opisu postaci;
- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Rozwijanie kreatywnego myślenia;
- Osobiste zaangażowanie uczniów w proces;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów
- Zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy pogłębianiu wiedzy literackiej i historycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;
- Przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. materiały źródłowe (książki, słowniki historyczne).

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć n. uzupełnia materiały do projektu wprowadzając pytanie "Jak najprościej pokazać kim jestem? (kim jest moja postać)"
2. N. krótko podsumowuje dokonania uczestników projektu do tej pory. Wyjaśnia również ewentualne wątpliwości. (5 minut);
3. N. powtarza pytanie zamieszczone na portalu.
4. Każdy z uczniów ma za zadanie zastanowić się nad odpowiedzią dla swojej postaci.
5. Uczniowie i uczennice nawiązując do kultury, próbują jak najtrafniej zilustrować swoją postać. Warto zwrócić uwagę aby spróbowali zawrzeć jak najwięcej lub tę najważniejszą cechę postaci. Młodzież może zrobić to za pomocą prostego opisu ale warto zachęcić uczniów i uczennice aby spróbowali pokazać swoją postać inną metodą - rysunkiem, kolażem, opisem sytuacji. (30 minut);
6. Uczennice i uczniowie mogą pomagać sobie wzajemnie według potrzeby, jak również współpracować przy zadaniu.
7. Do dyspozycji mają również pomoc nauczyciela i ew. pomoce naukowe (książki, portale internetowe).
8. Każdy uczeń lub uczennica ma odnieść się w swoich komentarzach do opisu innych (co najmniej dwóch) postaci zamieszczonych przez koleżanki i kolegów. (10 minut);
9. W czasie projektu uczniowie i uczennice mogą zdobyć odznaki za aktywność:
 - dodatkowe odegranie relacji z rolami trzech innych osób (np. "Thorgal" pisze do "Heleny Modrzejewskiej" przykro mi, że w swoim świecie nie znam żadnych wybitnych aktorów.)
 - dodatkowe nawiązanie do twórczości z którą związana jest postać (np. "Harry Potter" pisze, "Czy wiecie, że historia o mnie była wydawana 10 lat?")
 - zapoczątkowanie dyskusji w której biorą udział inne postaci (np. "Bilbo" pisze "Moja ostatnia przygoda zaczyna się na oceanie. A Wy, byliście kiedyś nad morzem?")
 - umieszczenie żartu w przyjętej roli.
 - dziesięciokrotne skomentowanie aktywności innych osób.
 - częstotliwość wpisów
10. N. między zajęciami pilnuje poprawności zamieszczanych treści, netykiety.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zajęcia z cyklu "Spotkanie postaci": "Najważniejsze wydarzenie".

Warianty:

- Można w różny sposób modyfikować zadania do skomentowania.

Potencjalne problemy:

- N. może stworzyć opis przykładowy dla własnej postaci, jeśli zdecydował się taką stworzyć.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety
- 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.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
- Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób
- Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)
- Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami
- Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach
- Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych
- Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)
- 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
- Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie
- Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywne, czyli z uwagą i zrozumieniem

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;

89 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIE)

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 biorą udział w Dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w ulubione postaci. Uczniowie i uczennice zastanawiają się jakie wydarzenie najbardziej wpłynęło na reprezentowaną przez nich postać.

Cele:

- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Zwrócenie uwagi uczniów i uczennic jak niektóre wydarzenia mogą decydująco wpłynąć na losy;
- Rozwijanie kreatywnego myślenia;
- Osobiste zaangażowanie uczniów w proces;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów
- Zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy pogłębianiu wiedzy literackiej i historycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;
- Przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym;
- ew. materiały źródłowe (książki, słowniki historyczne).

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć n. uzupełnia materiały do projektu wprowadzając pytanie "Jakie wydarzenie wpłynęło najbardziej na Twoją postać? Które z wydarzeń jej życia było najważniejsze?"
2. N. krótko podsumowuje dokonania uczestników projektu do tej pory. Wyjaśnia również ewentualne wątpliwości. (5 minut);
3. N. powtarza pytanie zamieszczone na portalu.
4. Każdy z uczniów ma za zadanie zastanowić się nad odpowiedzią dla swojej postaci.
5. Uczniowie i uczennice opisują w najważniejsze wydarzenie z życia swojej postaci, pozostając w roli (w pierwszej osobie). Mogą zamieścić opis w formie terażniejszej, jako relacjonowane właśnie wydarzenie, jako kartkę z pamiątnika lub wspomnienie. (40 minut);
6. Do dyspozycji mają również pomoc nauczyciela i ew. pomoce naukowe (książki, portale internetowe).
7. Każdy uczeń lub uczennica ma odnieść się w swoich komentarzach do opisu innych na jeden z wybranych sposobów:
 - porównać kształtujące postacie wydarzenia (z perspektywy postaci)
 - zaproponować wersję "co by było gdyby?" (np. Pytanie do Hansa Klossa "Czy gdyby prawdziwy Hans Kloss nie był do Ciebie tak podobny, to myślisz, że w ogóle zostałbyś podwójnym agentem?")
8. W czasie projektu uczniowie i uczennice mogą zdobyć odznaki za aktywność:
 - dodatkowe odegranie relacji z rolami trzech innych osób (np. "Thorgal" pisze do "Heleny Modrzejewskiej" przykro mi, że w swoim świecie nie znam żadnych wybitnych aktorów.)
 - dodatkowe nawiązanie do twórczości z którą związana jest postać (np. "Harry Potter" pisze, "Czy wiecie, że historia o mnie była wydawana 10 lat?")
 - zapoczątkowanie dyskusji w której biorą udział inne postaci (np. "Bilbo" pisze "Moja ostatnia przygoda zaczyna się na oceanie. A Wy, byliście kiedyś nad morzem?")
 - umieszczenie żartu w przyjętej roli.
 - dziesięciokrotne skomentowanie aktywności innych osób.
 - częstotliwość wpisów
9. N. między zajęciami pilnuje poprawności zamieszczanych treści, netykiety.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zajęcia z cyklu "Spotkanie postaci": "List pełen przecinków".

Warianty:

- Można w różny sposób modyfikować zadania do skomentowania.

Potencjalne problemy:

- N. może stworzyć opis przykładowy dla własnej postaci, jeśli zdecydował się taką stworzyć.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

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.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

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

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

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

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

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

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

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

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

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

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

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie

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

Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywne, czyli z uwagą i zrozumieniem

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;

90 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (LIST PEŁEN PRZECINKÓW)

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 biorą udział w Dramie na platformie społecznościowej, w której wcielają się w ulubione postaci. Uczniowie i uczennice piszą listy zamieszczając w nich przykładu użycia przecinków przed spójnikami powtarzającymi się.

Cele:

- Zapoznanie z zasadami użycia przecinków przed spójnikami powtarzającymi się;
- Ćwiczenie w praktyce zastosowania przecinków przed spójnikami powtarzającymi się;
- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Rozwijanie umiejętności pisania listów;
- Rozwijanie kreatywnego myślenia;
- Osobiste zaangażowanie uczniów w proces;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów
- Zapoznanie z możliwościami portali społecznościowych przy pogłębianiu wiedzy literackiej i historycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;
- Przygotowany przez nauczyciela profil na portalu społecznościowym, uzupełniony o odpowiednie wydarzenie;
- ew. materiały źródłowe (książki, słowniki historyczne).

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć n. uzupełnia materiały do projektu tworząc wydarzenie: "Piszemy list ze spójnikami", zamieszcza w nim przypomnienie zasad pisania listu oraz zasady użycia przecinków przed spójnikami powtarzającymi się.
2. N. krótko podsumowuje dokonania uczestników projektu do tej pory. Wyjaśnia również ewentualne wątpliwości. (5 minut);
3. N. informuje uczniów i uczennice, że ich zadaniem będzie napisanie listu. Ale nie listu byle jakiego, tylko listu pełnego spójników.
4. Każdy z u. ma za zadanie napisać list z perspektywy postaci. List adresowany ma być do innego uczestnika (lub uczestników) projektu. Jego treść wybiera nadawca. Uwaga, listy będą jawne dla wszystkich uczestników projektu.
5. List ma zawierać jak najwięcej przykładów spójników powtarzających się.
6. N. zaprasza dzieci do korzystania z przykładów opisanych w "wydarzeniu"
7. Uczniowie i uczennice piszą listy i umieszczają je na stronach swoich postaci. (30 minut);
8. Do dyspozycji mają również pomoc nauczyciela i ew. pomoce naukowe (książki, portale internetowe).
9. Następnie każdy uczeń lub uczennica ma odnieść się w swoim komentarzu do otrzymanego listu: (10 minut);
 - dziękując za list w roli postaci (lun nie dziękując i uzasadniając czemu nie są zadowoleni z listu)
 - sprawdzając poprawne użycie przecinków w zdaniach ze spójnikami powtarzającymi się - napisać w komentarzu o błędach.
 - podliczając ilość przecinków zastosowanych w zdaniach ze spójnikami powtarzającymi się.
10. Jeśli uczestnik/uczestniczka projektu nie otrzymał listu komentuje dowolny list innego u. Jeśli otrzymał więcej listów wybiera list do skomentowania.
11. Zadanie dodatkowe: skomentować więcej napisanych listów.
12. Zadanie domowe: poprawić błędy w listach, jeśli pojawiły się komentarze na ich temat.
13. W czasie projektu uczniowie i uczennice mogą zdobyć odznaki za aktywność:
 - dodatkowe odegranie relacji z rolami trzech innych osób (np. "Thorgal" pisze do "Heleny Modrzejewskiej" przykro mi, że w swoim świecie nie znam żadnych wybitnych aktorów.)

- dodatkowe nawiązanie do twórczości z którą związana jest postać (np. "Harry Potter" pisze, "Czy wiecie, że historia o mnie była wydawana 10 lat?")
- zapoczątkowanie dyskusji w której biorą udział inne postaci (np. "Bilbo" pisze "Moja ostatnia przygoda zaczyna się na oceanie. A Wy, byliście kiedyś nad morzem?")
- umieszczenie żartu w przyjętej roli.
- dziesięciokrotne skomentowanie aktywności innych osób.
- częstotliwość wpisów

14. N. między zajęciami pilnuje poprawności zamieszczanych treści, netykiety.

Możliwe kontynuacje:

Dalsze zajęcia z cyklu "Spotkanie postaci": "Pożegnanie".

Warianty:

- N. może, zamiast samemu opisywać zasady dla dzieci, umieścić odnośniki do stron z zasadami interpunkcji i pisania listu, np.:
 - <http://www.prosteprecinki.pl/przecinek-przed-i>
 - <http://so.pwn.pl/zasady.php?id=629795>
 - http://www.sciaga.pl/tekst/96599-97-zasady_interpunkcji
 - http://www.jaknapisac.com/articles.php?article_id=9

Potencjalne problemy:

- N. może stworzyć przykładowy list, aby ułatwić dzieciom pracę.
- Sprawdzenie zadań przez uczniów choć bardzo korzystne pod względem zapamiętywania wiedzy może być niewystarczające przy sprawdzaniu błędów. Warto aby n. przejrzał (w trakcie zajęć lub po skończonych zajęciach) listy dzieci i również je skomentował/a.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość
Zajęcia komputerowe

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy
Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Tryby pracy:

Samodzielny

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna
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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

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.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

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

- Pol-IV-VI.11.1 : dziecko potrafi korzystać z informacji zawartych w różnych pomocach edukacyjnych (encyklopedie, słowniki)
- Pol-IV-VI.18.1 : dziecko potrafi skonfrontować sytuację, w której znajduje się bohater literacki z własnymi doświadczeniami
- Pol-IV-VI.22.1 : dziecko potrafi odróżnić realizm od fantastyki
- Pol-IV-VI.29.1 : dziecko potrafi scharakteryzować bohatera
- Pol-IV-VI.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu
- Pol-IV-VI.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę
- Pol-IV-VI.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci
- Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach
- Pol-IV-VI.48.5 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o sposobach pisania nazw własnych i pospolitych
- Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)
- 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
- Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie
- Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat
- Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem
- Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je
- Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;
- dziecko potrafi poprawnie używać przecinka po spójnikach powtarzających się.

91 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SPOTKANIE POSTACI (POŻEGNANIE)

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Podsumowanie projektu "Moja postać"

Cele:

- Podsumowanie projektu "Moja postać";
- Zebranie informacji zwrotnych od uczniów;
- Głębsze zapoznanie z ulubioną postacią historyczną lub literacką;
- Zapoznanie klasy z postaciami lubianymi przez innych uczniów.

Potrzebne materiały:

- ew. Komputery z dostępem do internetu;

Przebieg:

1. Przed rozpoczęciem zajęć n. uzupełnia materiały do projektu wprowadzając pytanie "Oto

nadchodzi zakończenie spotkania w miejscu poza czasem. Jak wrażenia Twoje i Twojej postaci?"

2. Przed rozpoczęciem zajęć n. zamieszcza na profilach uczniów i uczennic informacje o zdobytych przez nich odznakach.
3. Każdy z uczestników projektu zamieszcza na swoim profilu komentarz zamykający profil - w którym żegna się z odgrywaną postacią. (5 minut);
4. Po kolei klasa zgaduje kto miał jakie zadanie, podlicza ile osób odgadło, a osoba z zadaniem opowiada czy i jak udało jej się je zrealizować. Czy uważa zadanie za trudne. (20 minut);
5. Osoba otrzymuje informacje zwrotne - dwie o tym co było zrealizowane ciekawie i jedną o tym na co na przyszłość zwrócić uwagę. Warto aby informację dawali inni uczniowie. N. powinien uzupełniać ją, jeśli coś ważnego zostało pominięte (również w formie "dwóch gwiazdek i życzenia" lub jeśli nikt z klasy nie chce się wypowiedzieć). Dający informację zwrotną powinni wiedzieć, że obowiązuje zasada dwóch gwiazdek i życzenia. (15 minut);
6. N. podsumowuje dyskusję i cały projekt z własnej perspektywy. Jest to również przestrzeń, aby podziękować dzieciom za dobrze wykonaną pracę. (5 minut).

Potencjalne problemy:

- Jeśli nie ma na zajęciach możliwości skorzystania z dostępu do komputerów, pożegnalną notkę uczniowie i uczennice mogą zamieścić po zajęciach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

Ścieżki:

Moja postać

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.2.2 : dziecko potrafi stosować podczas komunikacji za pośrednictwem internetu podstawowe zasady netykiety

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.6.1 : dziecko potrafi korzystać z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania 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

Komp-VI.7.2 : dziecko potrafi szanować prywatność i pracę innych osób

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

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

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

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

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

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

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

Pol-IV-VI.47.2 : dziecko potrafi używać przymiotników i przysłówków we właściwych kontekstach

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

Pol-IV-VI.49.1 : dziecko potrafi poprawnie używać znaków interpunkcyjnych (kropki, przecinka, znaku zapytania, cudzysłowu, dwukropka, nawiasu, znaku wykrzyknika)

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

Psych-IV-VI.2.2 : dziecko potrafi komunikować się asertywnie

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

Psych-IV-VI.2.5 : dziecko potrafi słuchać aktywne, czyli z uwagą i zrozumieniem

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.7.1 : dziecko potrafi korzystać z pozytywnych komunikatów wzmacniających relacje

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Przed-VI.5.6 : dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci historycznych i czasów w których żyły;
- dziecko pogłębia wiedzę na temat wybranych postaci literackich i realiów w których żyły;

92 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LICZEBNIKI - BINGO (KLASA VI)

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:

Dzieci poznają część mowy - liczebnik oraz wybrane jego rodzaje. Następnie grają w opartą o liczebniki grę bingo.

Cele:

- rozwijanie sprawności manualnej;
- rozwijanie umiejętności współpracy podczas zabawy;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania różnego typu liczebników.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane i wycięte karty z pliku "bingo - słowa do wycięcia" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "bingo liczebniki" (jeden egzemplarz na 2 osoby).

Przebieg:

1. N. podaje dzieciom temat lekcji: liczebniki. N. wprowadza dzieci w temat, przypomina występujące w języku polskim rodzaje liczebników (głównie: główne, porządkowe, ułamkowe, zbiorowe, nieokreślone) (10 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Następnie N. rozdaje słowa do wycięcia oraz tabliczki dla graczy. Następnie N. wprowadza dzieci w zasady gry w bingo. (5 minut);

Zasady:

1. Gracze przygotowują stos ze słowami do losowania oraz wybierają jedną z tabliczek ze słowami.
 2. Każdy z graczy zakreśla 15 kwadratów znajdujących się na tabliczce, najlepiej w taki sposób, aby stworzyć figurę lub kształt.
 3. Następnie gracze po kolei dobierają kartki ze stosu do losowania. Czytają na głos kartkę. Kładą wylosowaną kartę na wybranym rodzaju liczebnika, któremu odpowiada.
 4. Kolejny gracz losuje kartkę. Gra kończy się, gdy któryś z graczy wypełni cały kształt (wszystkie jego słowa, zostaną wylosowane). Krzyczy wówczas: "Bingo!"
-
3. Dzieci wycinają słowa z karty oraz dzielą się tabliczkami. Wycięte słowa można umieścić w pojemniku lub torebce, ewentualnie przetasować i odwrócić. (5 minut);
 4. Dzieci grają w grę w grupach (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

bingo - liczebniki.docx

bingo - liczebniki słowa.docx

93 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: LICZEBNIKI - BINGO (KLASA VI)

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:

Dzieci poznają cześć mowy - liczebnik oraz wybrane jego rodzaje. Następnie grają w opartą o liczebniki grę bingo.

Cele:

- rozwijanie sprawności manualnej;
- rozwijanie umiejętności współpracy podczas zabawy;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- kształtowanie umiejętności rozróżniania różnego typu liczebników.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane i wycięte karty z pliku "bingo - słowa do wycięcia" (jeden egzemplarz na 2 osoby);
- wydrukowane karty z pliku "bingo liczebniki" (jeden egzemplarz na 2 osoby).

Przebieg:

1. N. podaje dzieciom temat lekcji: liczebniki. N. wprowadza dzieci w temat, przypomina występujące w języku polskim rodzaje liczebników (głównie: główne, porządkowe, ułamkowe, zbiorowe, nieokreślone) (10 minut);
2. Dzieci dobierają się w pary. Następnie N. rozdaje słowa do wycięcia oraz tabliczki dla graczy. Następnie N. wprowadza dzieci w zasady gry w bingo. (5 minut);

Zasady:

1. Gracze przygotowują stos ze słowami do losowania oraz wybierają jedną z tabliczek ze słowami.
 2. Każdy z graczy zakreśla 15 kwadratów znajdujących się na tabliczce, najlepiej w taki sposób, aby stworzyć figurę lub kształt.
 3. Następnie gracze po kolei dobierają kartki ze stosu do losowania. Czytają na głos kartkę. Kładą wylosowaną kartę na wybranym rodzaju liczebnika, któremu odpowiada.
 4. Kolejny gracz losuje kartkę. Gra kończy się, gdy któryś z graczy wypełni cały kształt (wszystkie jego słowa, zostaną wylosowane). Krzyczy wówczas: "Bingo!"
-
3. Dzieci wycinają słowa z karty oraz dzielą się tabliczkami. Wycięte słowa można umieścić w pojemniku lub torebce, ewentualnie przetasować i odwrócić. (5 minut);
 4. Dzieci grają w grę w grupach (25 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W parach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Lista załączników:

bingo - liczebniki.docx

bingo - liczebniki słowa.docx

94 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ILE RODZIN, TYLE PROBLEMÓW. O LENKIEWICZACH...

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:

Lekcja wpisuje się w narrację psychologiczną i ma za zadanie zapoznać uczniów i uczennice z problematyką społeczną i rodzinną.

Cele:

- poznanie problemów społecznych i rodzinnych;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstu prozatorskiego.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze książek potrzebne dla grup;
- schemat drzewka decyzyjnego (w załączniku).

Przebieg:

1. N. swobodnie rozmawia z uczniami i uczennicami na temat lektury – co się dzieciom podobało? Co by zmienili? Który bohater/która bohaterka szczególnie zapadła w pamięć? Itd.
[10 min]

2. Burza mózgów: Wyodrębnienie głównych wątków w powieści. Uczniowie i uczennice zapisują je na tablicy, np.: relacje między rodzicami, relacje między rodzicami a dziećmi, miłość Miśki do Piotrka, miłość Alka do Pauli, wyrzuty sumienia Joanny, problemy Alka z prawem, udział nauczycielki francuskiego w powstaniu warszawskim [10 min].
3. Podział klasy na grupy. Każda z nich ma za zadanie znaleźć cytaty w książce i opisać szczegółowo jeden z problemów, np.: Jak układa się relacja Miśki i Piotra? (przebieg i finał) [20 min]
4. Prezentacja pracy grupowej. Uczniowie i uczennice tworzą mapy myśli (mogą taką mapę narysować na tablicy), które pokazują złożoność problemów rodzinnych [15 min].
5. N. wraz z uczniami i uczennicami wyodrębnia problemy psychologiczne poruszone w książce, np.: konflikt Miski z Madame, znajomość Alka z Dudkiem, nadmierna troska Asi o dzieci, decyzja Miśki o porzuceniu nauki, picie alkoholu przez Alka (u Fagota), itd. [10 min]
6. Podział klasy na grupy: Każda analizuje drzewko decyzyjne (w załączniku) i analizuje pozytywne i negatywne skutki podjętych decyzji, np.: Miśka rzuca szkołę. Jakie są skutki takiej decyzji? Dzieci muszą przewidzieć, jakie konsekwencje ponieśli by bohaterowie i bohaterki, gdyby podjęli nietrafne decyzje życiowe. [15 min]
7. Prezentacja pracy grupowej. Wspólne zapisanie wniosków. Rozmowa N. z dziećmi na temat konsekwencji podejmowania złych decyzji w życiu [20 min]
8. Konferencja prasowa. Przeprowadzamy wywiad. N. wybiera ucznia/uczennicę, który/która wcieli się w postać Alka i Miśki. Dzieci muszą sobie wyobrazić, że Miśka ukończyła jednak szkołę i wyszła za mąż za Piotra, a Alek stał się sławnym psychologiem. Dzieci zadają pytania bohaterom na temat tego, jak im się żyje, co im się udało, jakie trudności pokonali, czy są szczęśliwi. Następnie dzieci starają się wyciągnąć wnioski. [20 min]
9. Rozmowa N. z uczniami i uczennicami na temat Joanny, jej traumy związanej z Powstaniem Warszawskim: Czy to wydarzenie miało wpływ na jej relacje z bliskim? Jakie konsekwencje ponosiła? [10 min]
10. Podsumowanie: N. mówi o złożoności problemów występujących w powieści, o bohaterach, którzy podejmują trudne decyzje [5 min].

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

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.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.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.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.42.1 : dziecko potrafi przekazać intencje tekstu czytając na głos

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)

Lista załączników:

dzrewko decyzyjne.jpg



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



95 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ILE RODZIN, TYLE PROBLEMÓW. O LENKIEWICZACH..

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:

Lekcja wpisuje się w narrację psychologiczną i ma za zadanie zapoznać uczniów i uczennice z problematyką społeczną i rodzinną.

Cele:

- poznanie problemów społecznych i rodzinnych;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstu prozatorskiego.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze książek potrzebne dla grup;
- schemat drzewka decyzyjnego (w załączniku).

Przebieg:

1. N. swobodnie rozmawia z uczniami i uczennicami na temat lektury – co się dzieciom podobało? Co by zmienili? Który bohater/która bohaterka szczególnie zapadła w pamięć? Itd.
[10 min]

2. Burza mózgów: Wyodrębnienie głównych wątków w powieści. Uczniowie i uczennice zapisują je na tablicy, np.: relacje między rodzicami, relacje między rodzicami a dziećmi, miłość Miśki do Piotrka, miłość Alka do Pauli, wyrzuty sumienia Joanny, problemy Alka z prawem, udział nauczycielki francuskiego w powstaniu warszawskim [10 min].
3. Podział klasy na grupy. Każda z nich ma za zadanie znaleźć cytaty w książce i opisać szczegółowo jeden z problemów, np.: Jak układa się relacja Miśki i Piotra? (przebieg i finał) [20 min]
4. Prezentacja pracy grupowej. Uczniowie i uczennice tworzą mapy myśli (mogą taką mapę narysować na tablicy), które pokazują złożoność problemów rodzinnych [15 min].
5. N. wraz z uczniami i uczennicami wyodrębnia problemy psychologiczne poruszone w książce, np.: konflikt Miski z Madame, znajomość Alka z Dudkiem, nadmierna troska Asi o dzieci, decyzja Miśki o porzuceniu nauki, picie alkoholu przez Alka (u Fagota), itd. [10 min]
6. Podział klasy na grupy: Każda analizuje drzewko decyzyjne (w załączniku) i analizuje pozytywne i negatywne skutki podjętych decyzji, np.: Miśka rzuca szkołę. Jakie są skutki takiej decyzji? Dzieci muszą przewidzieć, jakie konsekwencje ponieśli by bohaterowie i bohaterki, gdyby podjęli nietrafne decyzje życiowe. [15 min]
7. Prezentacja pracy grupowej. Wspólne zapisanie wniosków. Rozmowa N. z dziećmi na temat konsekwencji podejmowania złych decyzji w życiu [20 min]
8. Konferencja prasowa. Przeprowadzamy wywiad. N. wybiera ucznia/uczennicę, który/która wcieli się w postać Alka i Miśki. Dzieci muszą sobie wyobrazić, że Miśka ukończyła jednak szkołę i wyszła za mąż za Piotra, a Alek stał się sławnym psychologiem. Dzieci zadają pytania bohaterom na temat tego, jak im się żyje, co im się udało, jakie trudności pokonali, czy są szczęśliwi. Następnie dzieci starają się wyciągnąć wnioski. [20 min]
9. Rozmowa N. z uczniami i uczennicami na temat Joanny, jej traumy związanej z Powstaniem Warszawskim: Czy to wydarzenie miało wpływ na jej relacje z bliskim? Jakie konsekwencje ponosiła? [10 min]
10. Podsumowanie: N. mówi o złożoności problemów występujących w powieści, o bohaterach, którzy podejmują trudne decyzje [5 min].

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

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.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.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.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.42.1 : dziecko potrafi przekazać intencje tekstu czytając na głos

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)

Lista załączników:

dzrewko decyzyjne.jpg



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



96 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ILE RODZIN, TYLE PROBLEMÓW. O LENKIEWICZACH...

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:

Lekcja wpisuje się w narrację psychologiczną i ma za zadanie zapoznać uczniów i uczennice z problematyką społeczną i rodzinną.

Cele:

- poznanie problemów społecznych i rodzinnych;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstu prozatorskiego.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze książek potrzebne dla grup;
- schemat drzewka decyzyjnego (w załączniku).

Przebieg:

1. N. swobodnie rozmawia z uczniami i uczennicami na temat lektury – co się dzieciom podobało? Co by zmienili? Który bohater/która bohaterka szczególnie zapadła w pamięć? Itd.
[10 min]

2. Burza mózgów: Wyodrębnienie głównych wątków w powieści. Uczniowie i uczennice zapisują je na tablicy, np.: relacje między rodzicami, relacje między rodzicami a dziećmi, miłość Miśki do Piotrka, miłość Alka do Pauli, wyrzuty sumienia Joanny, problemy Alka z prawem, udział nauczycielki francuskiego w powstaniu warszawskim [10 min].
3. Podział klasy na grupy. Każda z nich ma za zadanie znaleźć cytaty w książce i opisać szczegółowo jeden z problemów, np.: Jak układa się relacja Miśki i Piotra? (przebieg i finał) [20 min]
4. Prezentacja pracy grupowej. Uczniowie i uczennice tworzą mapy myśli (mogą taką mapę narysować na tablicy), które pokazują złożoność problemów rodzinnych [15 min].
5. N. wraz z uczniami i uczennicami wyodrębnia problemy psychologiczne poruszone w książce, np.: konflikt Miski z Madame, znajomość Alka z Dudkiem, nadmierna troska Asi o dzieci, decyzja Miśki o porzuceniu nauki, picie alkoholu przez Alka (u Fagota), itd. [10 min]
6. Podział klasy na grupy: Każda analizuje drzewko decyzyjne (w załączniku) i analizuje pozytywne i negatywne skutki podjętych decyzji, np.: Miśka rzuca szkołę. Jakie są skutki takiej decyzji? Dzieci muszą przewidzieć, jakie konsekwencje ponieśliby bohaterowie i bohaterki, gdyby podjęli nietrafne decyzje życiowe. [15 min]
7. Prezentacja pracy grupowej. Wspólne zapisanie wniosków. Rozmowa N. z dziećmi na temat konsekwencji podejmowania złych decyzji w życiu [20 min]
8. Konferencja prasowa. Przeprowadzamy wywiad. N. wybiera ucznia/uczennicę, który/która wcieli się w postać Alka i Miśki. Dzieci muszą sobie wyobrazić, że Miśka ukończyła jednak szkołę i wyszła za mąż za Piotra, a Alek stał się sławnym psychologiem. Dzieci zadają pytania bohaterom na temat tego, jak im się żyje, co im się udało, jakie trudności pokonali, czy są szczęśliwi. Następnie dzieci starają się wyciągnąć wnioski. [20 min]
9. Rozmowa N. z uczniami i uczennicami na temat Joanny, jej traumy związanej z Powstaniem Warszawskim: Czy to wydarzenie miało wpływ na jej relacje z bliskim? Jakie konsekwencje ponosiła? [10 min]
10. Podsumowanie: N. mówi o złożoności problemów występujących w powieści, o bohaterach, którzy podejmują trudne decyzje [5 min].

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne
Metoda twórczego rozwiązywania problemów

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.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.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.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.42.1 : dziecko potrafi przekazać intencje tekstu czytając na głos

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)

Lista załączników:

dzrewko decyzyjne.jpg



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



97 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BRACIA LWIE SERCE

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 tworzą opis bohaterów powieści A. Lindgren, *Bracia Lwie Serce*. Następnie nawzajem sprawdzają swoje prace. Starają się przewidzieć kolejne wydarzenia w książce.

Cele:

- Dzieci uczą się, jak rozmawiać o śmierci;
- Ćwiczenie pracy z czytany tekst;
- Ćwiczenie umiejętności pisania tekstów;
- Ćwiczenie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- Książki A.Lindgren, *Bracia Lwie Serce*.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Uczniowie i uczennice czytają pierwszy i drugi rozdział książki A. Lindgren, Bracia Lwie Serce. (15 min)
2. Dzieci dobierają się w pary. Jedno z nich pisze krótką charakterystykę: Karola Lwa, a drugie: Jonatana Lwa. (10 min)
3. Dzieci sprawdzają i poprawiają nawzajem swoje prace. (10 min)
4. Wybrane pary prezentują opis postaci przed klasą. (5 min)
5. Podsumowanie N. (5 min)

Lekcja 2

1. Nauczyciel prosi dzieci, aby wyobraziły sobie spotkanie braci w Nangijali. Dzieci, pracując w parach, piszą opowiadanie z dialogiem. Metoda: ale kino. (15 min)
2. Kilka par prezentuje swoje prace. (5 min)
3. Dzieci czytają rozdział trzeci książki A. Lindgren, Bracia Lwie Serce, żeby sprawdzić, jak było na prawdę. (15 min)
4. Dzieci, pracując w grupach, składających się z dwóch lub trzech par starają się porównać swoje pomysły z treścią książki. N. krąży po klasie i przysłuchuje się dzieciom, a jeśli trzeba to pomaga lub udziela wyjaśnień (7 min)
5. Krótkie podsumowanie N. (3 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Ale kino

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Psych-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozmawiać na temat śmierci

98 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BRACIA LWIE SERCE

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 tworzą opis bohaterów powieści A. Lindgren, *Bracia Lwie Serce*. Następnie nawzajem sprawdzają swoje prace. Starają się przewidzieć kolejne wydarzenia w książce.

Cele:

- Dzieci uczą się, jak rozmawiać o śmierci;
- Ćwiczenie pracy z czytany tekst;
- Ćwiczenie umiejętności pisania tekstów;
- Ćwiczenie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- Książki A.Lindgren, *Bracia Lwie Serce*.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Uczniowie i uczennice czytają pierwszy i drugi rozdział książki A. Lindgren, Bracia Lwie Serce. (15 min)
2. Dzieci dobierają się w pary. Jedno z nich pisze krótką charakterystykę: Karola Lwa, a drugie: Jonatana Lwa. (10 min)
3. Dzieci sprawdzają i poprawiają nawzajem swoje prace. (10 min)
4. Wybrane pary prezentują opis postaci przed klasą. (5 min)
5. Podsumowanie N. (5 min)

Lekcja 2

1. Nauczyciel prosi dzieci, aby wyobraziły sobie spotkanie braci w Nangijali. Dzieci, pracując w parach, piszą opowiadanie z dialogiem. Metoda: ale kino. (15 min)
2. Kilka par prezentuje swoje prace. (5 min)
3. Dzieci czytają rozdział trzeci książki A. Lindgren, Bracia Lwie Serce, żeby sprawdzić, jak było na prawdę. (15 min)
4. Dzieci, pracując w grupach, składających się z dwóch lub trzech par starają się porównać swoje pomysły z treścią książki. N. krąży po klasie i przysłuchuje się dzieciom, a jeśli trzeba to pomaga lub udziela wyjaśnień (7 min)
5. Krótkie podsumowanie N. (3 min)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

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

Techniki:

Ale kino

Poprawiamy swoje prace

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

Osiągnięcia nieujęte w podstawie programowej GWK:

Psych-IV-VI.9.2 : dziecko potrafi rozmawiać na temat śmierci

99 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: MARY, COLIN I DICK. O WAŻNYCH WARTOŚCIACH

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 głównych bohaterów powieści Burnett, dostrzegając ich pozytywne i negatywne cechy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania pozytywnych i negatywnych wartości;
- doskonalenie umiejętności pracy z tekstem;
- wzbudzanie empatii.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści "Tajemniczy ogród" przyniesione przez dzieci;
- karty prac dla grup (w załączniku).

Przebieg:

1. N. określa podstawowe kategorie tekstu: czas, miejsce akcji, bohaterów i bohaterki, gatunek: powieść; mówi o twórczości Frances Burnett (5 minut);
2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przeczytali raz jeszcze wybrane fragmenty powieści i we wcześniej ustalonych grupach dokonali charakterystyki bohaterów: Mary, Colina i Dicka. Grupy wypełniają karty pracy (załącznik nr 1) (25 minut);
3. Wspólne tworzenie map myśli, które mają ilustrować wnioski dzieci. N. zwraca szczególną uwagę na przemianę Mary i Colina (15 minut);
4. Rybi szkielet. N. określa problem: Mary jest nieznośna, niegrzeczna, niemiła. N. prosi, aby dzieci wpisały w rybi szkielet przyczyny takiej sytuacji. Prawdopodobnie zauważą, że: Mary nie wychowuje się z rówieśnikami, nie kontaktuje się z przyrodą, była źle wychowywana (rodzice się nią nie interesują, ma służącą), wczesnie straciła rodziców. Klasa pracuje w czteroosobowych grupach, każda z nich określa przyczyny tego stanu. Następnie klasa wspólnie wyciąga wnioski, koncentrując się na uczuciach Mary: poczucie osamotnienia, żal, tęsknota itd. Końcowym etapem tego ćwiczenia jest próba rozwiązania problemu: Co zmieniło się w życiu Mary, która stała się inną dziewczynką? (20 minut);
5. Podobnie N. przeprowadza to ćwiczenie w stosunku do Colina, starając się ustalić z dziećmi przyczyny samotności chłopca, a także skutki, jakie przyniosła „terapia” Mary (15 minut);
6. Wspólne sformułowanie wniosków: ważną rolę w życiu dziecka odgrywa kontakt z rodzicami, ich miłość, przyjaźń i zainteresowanie. Dzieci dostrzegają różnice w wychowaniu Mary, Colina i Dicka (10 minut).

Potencjalne problemy:

- n. przed lekcją dzieli klasę na trzy zespoły i prosi, aby każdy z nich przygotował fragmenty powieści odnoszące się do: Mary, Colina i Dicka. Grupy mogą wylosować bohaterkę/bohatera, którymi się zajmą.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.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.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

Lista załączników:

bohaterowie - załącznik .docx

100 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: MARY, COLIN I DICK. O WAŻNYCH WARTOŚCIACH

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 głównych bohaterów powieści Burnett, dostrzegając ich pozytywne i negatywne cechy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania pozytywnych i negatywnych wartości;
- doskonalenie umiejętności pracy z tekstem;
- wzbudzanie empatii.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści "Tajemniczy ogród" przyniesione przez dzieci;
- karty prac dla grup (w załączniku).

Przebieg:

1. N. określa podstawowe kategorie tekstu: czas, miejsce akcji, bohaterów i bohaterki, gatunek: powieść; mówi o twórczości Frances Burnett (5 minut);
2. N. prosi, aby uczniowie i uczennice przeczytali raz jeszcze wybrane fragmenty powieści i we wcześniej ustalonych grupach dokonali charakterystyki bohaterów: Mary, Colina i Dicka. Grupy wypełniają karty pracy (załącznik nr 1) (25 minut);
3. Wspólne tworzenie map myśli, które mają ilustrować wnioski dzieci. N. zwraca szczególną uwagę na przemianę Mary i Colina (15 minut);
4. Rybi szkielet. N. określa problem: Mary jest nieznośna, niegrzeczna, niemiła. N. prosi, aby dzieci wpisały w rybi szkielet przyczyny takiej sytuacji. Prawdopodobnie zauważą, że: Mary nie wychowuje się z rówieśnikami, nie kontaktuje się z przyrodą, była źle wychowywana (rodzice się nią nie interesują, ma służącą), wczesnie straciła rodziców. Klasa pracuje w czteroosobowych grupach, każda z nich określa przyczyny tego stanu. Następnie klasa wspólnie wyciąga wnioski, koncentrując się na uczuciach Mary: poczucie osamotnienia, żal, tęsknota itd. Końcowym etapem tego ćwiczenia jest próba rozwiązania problemu: Co zmieniło się w życiu Mary, która stała się inną dziewczynką? (20 minut);
5. Podobnie N. przeprowadza to ćwiczenie w stosunku do Colina, starając się ustalić z dziećmi przyczyny samotności chłopca, a także skutki, jakie przyniosła „terapia” Mary (15 minut);
6. Wspólne sformułowanie wniosków: ważną rolę w życiu dziecka odgrywa kontakt z rodzicami, ich miłość, przyjaźń i zainteresowanie. Dzieci dostrzegają różnice w wychowaniu Mary, Colina i Dicka (10 minut).

Potencjalne problemy:

- n. przed lekcją dzieli klasę na trzy zespoły i prosi, aby każdy z nich przygotował fragmenty powieści odnoszące się do: Mary, Colina i Dicka. Grupy mogą wylosować bohaterkę/bohatera, którymi się zajmą.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda definiowania pojęć

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa
W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.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.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

Lista załączników:

bohaterowie - załącznik .docx

101 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ARCHIBALD CRAVEN – CZY CZŁOWIEK MOŻE SIĘ ZMIENIĆ?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Bohaterem tej lekcji jest Archibald Craven. Dzieci dostrzegają, jak zmienia się ojciec Colina i sporządzają własny przepis na wzorowego rodzica.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania pozytywnych i negatywnych wartości;
- doskonalenie umiejętności pracy z tekstem;
- wzbudzanie empatii.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści "Tajemniczy ogród", które dzieci przyniosą na lekcję.

Przebieg:

1. N. rysuje na tablicy „gwiazdę skojarzeń”. W środku wpisuje "Archibald Craven" i prosi, aby

- uczniowie i uczennice wpisywali w koła to, co kojarzy im się z bohaterem powieści (5 minut);
2. Następnie dzieci opowiadają historię Archibalda, korzystając z "gwiazdy skojarzeń" (10 minut);
 3. Wspólne określenie przyczyn zachowania Archibalda, np.: nieatrakcyjność fizyczna, utrata ukochanej żony, obwinianie i odrzucenie syna itd. (5 minut);
 4. N. rysuje na tablicy tabelę. Prosi, aby dzieci określiły stosunek Archibalda do Colina, a następnie napisały, jaki ten stosunek powinien być, np.: Archibald powinien otoczyć syna miłością i opieką, poświęcić mu swój czas, dać zainteresowanie, miłość, wsparcie, itd. (10 minut); rubryki:
Jak jest? Jak powinno być?
 5. Archibald po uzdrowieniu syna: dzieci wypisują, jak zmienił się ojciec. Dzieci określają też, jakie czynniki wpłynęły na Archibalda. Wspólne zapisanie wniosków na tablicy (10 minut);
 6. Zdanie domowe: Napisz w punktach przepis na wzorowego rodzica (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.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.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.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.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.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.7.1 : dziecko potrafi odnaleźć informacje w tekście wyrażone wprost

102 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DRUGOPLANOWI BOHATEROWIE "TAJEMNICZEGO OGRODU"

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Podział klasy na cztery grupy. Każda na podstawie lektury tworzy charakterystykę drugoplanowych postaci: Susan Sowerby, Marthy Sowerby, Pani Medlock, Bena Weatherstaff, wg tabeli (załącznik). Następnie dzieci prezentują wyniki pracy grupowej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania pozytywnych i negatywnych wartości;
- doskonalenie umiejętności pracy z tekstem;
- wzbudzanie empatii.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści "Tajemniczy ogród", które dzieci przyniosą na lekcję;
- karty pracy w załączniku.

Przebieg:

- podział klasy na cztery grupy; (5 minut);
- każda na podstawie lektury tworzy charakterystykę drugoplanowych postaci: Susan Sowerby, Marthy Sowerby, Pani Medlock, Bena Weatherstaff wg tabeli (załącznik); (25 minut);
- następnie dzieci prezentują wyniki pracy grupowej. (15 minut);

Potencjalne problemy:

- przed lekcją n. dzieli klasę na cztery grupy. Każda musi przygotować w domu cytaty odnoszące się do wylosowanych bohaterów: Susan Sowerby, Marthy Sowerby, Pani Medlock, Bena Weatherstaffa.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.28.2 : 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.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.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)

Lista załączników:

Bohaterowie drugoplanowi.docx

103 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SYMBOLIKA OGRODU W LITERATURZE I KULTURZE

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 najważniejsze obrazy przedstawiające ogród, zapoznają się z jego symboliką i rysują własny na podstawie wrażeń z lektury.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy tekstu;
- doskonalenie umiejętności przekładu intersemiotycznego;
- doskonalenie pracy ze słownikiem.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści "Tajemniczy ogród", które dzieci przyniosą na lekcję;
- prezentacja multimedialna w załączniku;
- dostępne w bibliotece słowniki;
- kartki papieru, kredki, flamastry itp.

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną (w załączniku) przedstawiającą najsłynniejsze obrazy i

- kadry z filmu "Tajemniczy ogród" A. Holland (5 minut);
2. N. prosi, aby dzieci skorzystały ze słowników języka polskiego, słowników wyrazów bliskoznacznych, słowników frazeologicznych, słowników symboli i sprawdziły hasło: ogród. Następnie n. wspólnie z całą klasą tworzy pole znaczeniowe wyrazu ogród (można to zrobić za pomocą „słoneczka”) (10 minut);
3. N. pyta, jaką rolę w życiu Mary i Colina odegrał ogród; jakie zmiany zaszły w ich życiu. N. wraz z uczniami i uczennicami sporządza notatkę (5 minut);
4. Dzieci czytają opisy ogrodu z powieści Burnett, a następnie rysują ogród pana Crevena (taki, jaki sobie wyobrażają na podstawie opisów) (25 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda definiowania pojęć

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

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.41.1 : 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

Lista załączników:

Ogrody.pptx

104 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROBLEMY WSZYSTKICH NASTOLATKÓW I NASTOLATEK – ADRIAN MOLE I MY.

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:

Uczniowie i uczennice charakteryzują Adrana Mole'a.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji porównawczej dzieła literackiego i filmu;
- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki bohatera;
- doskonalenie umiejętności psychologicznych;
- doskonalenie umiejętności pisanie dziennika.

Potrzebne materiały:

- fragmenty filmu *Adrian Mole lat 13 3/4. Sekretne dzienniki*,
- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. pokazuje wybrane fragmenty filmu *Sekretny dziennik Adriana Mole'a lat 13 i 3*. Uczniowie i uczennice mają za zadanie wymienić jak najwięcej cech Adriana – zewnętrznych i wewnętrznych. [25 min]
2. Wspólna krótka charakterystyka – spisanie wniosków po obejrzeniu filmu [15 min].
3. N. dzieli klasę na grupy. Na podstawie tekstu Sue Townsend *Adrian Mole lat 13 3/4. Sekretny dziennik* każdy zespół opracowuje jedno zagadnienie – załącznik. Nie narzucamy tu fragmentów, bo jest ich tak dużo, że wybór powinien jednak należeć do N. [30 min]
4. Prezentacja pracy grupowej, wspólne uzupełnienie tabelki [25 min]
5. Adrian Mole na poważnie i żartobliwie - dzieci szukają fragmentów, które opisują poważne i śmieszne problemy bohatera. Należy tu zwrócić uwagę na kryzys małżeński rodziców, ale też na wyolbrzymianie niektórych problemów, głębokie przeżywanie spraw błahych, brak dystansu do siebie, itp. [15 min]
6. Adrian Mole i ja - tworzenie wypowiedzi z uzasadnieniem. Uczniowie i uczennice odnajdują w bohaterze cechy podobne do swoich i te, które ich zupełnie odróżniają. [10 min]
7. Wnioski. Rozmowa z uczniami/uczennicami na temat problemów nastolatków. N. stara się uzmysłowić uczniom i uczennicom, że ich problemy nie są wyjątkowe – mają je wszyscy nastolatki i wszystkie nastolatki [10 min]
8. Zadanie domowe: Napisz swój tygodniowy dziennik nastolatka/nastolatki [5 min]

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

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.27.2 : 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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

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.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Adrian Mole.docx

105 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROBLEMY WSZYSTKICH NASTOLATKÓW I NASTOLATEK – ADRIAN MOLE I MY.

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:

Uczniowie i uczennice charakteryzują Adrana Mole'a.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji porównawczej dzieła literackiego i filmu;
- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki bohatera;
- doskonalenie umiejętności psychologicznych;
- doskonalenie umiejętności pisania dziennika.

Potrzebne materiały:

- fragmenty filmu *Adrian Mole lat 13 3/4. Sekretny dzienni*,
- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. pokazuje wybrane fragmenty filmu *Sekretny dziennik Adriana Mole'a lat 13 i 3*. Uczniowie i uczennice mają za zadanie wymienić jak najwięcej cech Adriana – zewnętrznych i wewnętrznych. [25 min]
2. Wspólna krótka charakterystyka – spisanie wniosków po obejrzeniu filmu [15 min].
3. N. dzieli klasę na grupy. Na podstawie tekstu Sue Townsend *Adrian Mole lat 13 3/4. Sekretny dziennik* każdy zespół opracowuje jedno zagadnienie – załącznik. Nie narzucamy tu fragmentów, bo jest ich tak dużo, że wybór powinien jednak należeć do N. [30 min]
4. Prezentacja pracy grupowej, wspólne uzupełnienie tabelki [25 min]
5. Adrian Mole na poważnie i żartobliwie - dzieci szukają fragmentów, które opisują poważne i śmieszne problemy bohatera. Należy tu zwrócić uwagę na kryzys małżeński rodziców, ale też na wyolbrzymianie niektórych problemów, głębokie przeżywanie spraw błahych, brak dystansu do siebie, itp. [15 min]
6. Adrian Mole i ja - tworzenie wypowiedzi z uzasadnieniem. Uczniowie i uczennice odnajdują w bohaterze cechy podobne do swoich i te, które ich zupełnie odróżniają. [10 min]
7. Wnioski. Rozmowa z uczniami/uczennicami na temat problemów nastolatków. N. stara się uzmysłowić uczniom i uczennicom, że ich problemy nie są wyjątkowe – mają je wszyscy nastolatki i wszystkie nastolatki [10 min]
8. Zadanie domowe: Napisz swój tygodniowy dziennik nastolatka/nastolatki [5 min]

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

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.27.2 : 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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

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.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Adrian Mole.docx

106 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROBLEMY WSZYSTKICH NASTOLATKÓW I NASTOLATEK – ADRIAN MOLE I MY.

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:

Uczniowie i uczennice charakteryzują Adrana Mole'a.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji porównawczej dzieła literackiego i filmu;
- doskonalenie umiejętności tworzenia charakterystyki bohatera;
- doskonalenie umiejętności psychologicznych;
- doskonalenie umiejętności pisania dziennika.

Potrzebne materiały:

- fragmenty filmu *Adrian Mole lat 13 3/4. Sekretny dziennik*,
- karta pracy w załączniku.

Przebieg:

1. N. pokazuje wybrane fragmenty filmu Sekretny dziennik Adriana Mole'a lat 13 i 3. Uczniowie i uczennice mają za zadanie wymienić jak najwięcej cech Adriana – zewnętrznych i wewnętrznych. [25 min]
2. Wspólna krótka charakterystyka – spisanie wniosków po obejrzeniu filmu [15 min].
3. N. dzieli klasę na grupy. Na podstawie tekstu Sue Townsend *Adrian Mole lat 13 3/4. Sekretny dziennik* każdy zespół opracowuje jedno zagadnienie – załącznik. Nie narzucamy tu fragmentów, bo jest ich tak dużo, że wybór powinien jednak należeć do N. [30 min]
4. Prezentacja pracy grupowej, wspólne uzupełnienie tabelki [25 min]
5. Adrian Mole na poważnie i żartobliwie - dzieci szukają fragmentów, które opisują poważne i śmieszne problemy bohatera. Należy tu zwrócić uwagę na kryzys małżeński rodziców, ale też na wyolbrzymianie niektórych problemów, głębokie przeżywanie spraw błahych, brak dystansu do siebie, itp. [15 min]
6. Adrian Mole i ja - tworzenie wypowiedzi z uzasadnieniem. Uczniowie i uczennice odnajdują w bohaterze cechy podobne do swoich i te, które ich zupełnie odróżniają. [10 min]
7. Wnioski. Rozmowa z uczniami/uczennicami na temat problemów nastolatków. N. stara się uzmysłwić uczniom i uczennicom, że ich problemy nie są wyjątkowe – mają je wszyscy nastolatki i wszystkie nastolatki [10 min]
8. Zadanie domowe: Napisz swój tygodniowy dziennik nastolatka/nastolatki [5 min]

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

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.27.2 : 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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.38.3 : dziecko potrafi stworzyć dziennik

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.9.1 : dziecko potrafi wnioskować na podstawie przesłanek zawartych w tekście

Lista załączników:

Adrian Mole.docx

107 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROBLEMY DOJRZEWANIA - CZYT. ZE ZROZUMIENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji;
- pogłębienie wiedzy psychologicznej o problemach dojrzewania;
- doskonalenie umiejętności korzystania ze słowników.

Potrzebne materiały:

- test czytania ze zrozumieniem w załączniku;
- słowniki języka polskiego (egzemplarz na parę).

Przebieg:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

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.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

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.35.2 : dziecko posiada umiejętność dostosowania sposobu komunikacji do zamierzonego celu

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.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w

wypowiedzi

Psych-IV-VI.1.7 : dziecko wie, jakie emocje i uczucia towarzyszą dojrzewaniu

Psych-IV-VI.8.1 : dziecko wie, dlaczego ludzie tworzą i wybierają grupy

Lista załączników:

test czytania ze zrozumieniem.docx

108 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: WARSZAWA WOJENNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi dopełnienie lekcji historii na temat okupowanej Warszawy. Dzieci poznają teksty literackie i miejsca pamięci poległych.

Cele:

- poznanie warszawskich miejsc pamięci;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów lirycznych;
- poznanie twórczości lirycznej w okupowanej Warszawie.

Potrzebne materiały:

- teksty literackie (w załącznikach);
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. odtwarza film o przedwojennej Warszawie:

<http://www.youtube.com/watch?v=d384pTS4I0Y&list=PL6D65E6B1E0336DAB&index=1>

i serię zdjęć pokazujących Warszawę po wojnie:

<http://www.youtube.com/watch?v=yy1kOwUyEsM&list=PL6D65E6B1E0336DAB>

[12 minut]

2. Konfrontacja obu tekstów kultury. Dzieci opowiadają o różnicach w wyglądzie Warszawy w obu filmach. Wnioski można spisać w tabelce. [10 min]
3. Odczytanie wiersza Jana Lechonia *Pieśń o Stefanie Starzyńskim* [załącznik nr 1] [5 min]
4. Analiza i interpretacja wiersza:
 - a. Określenie podmiotu lirycznego i bohaterów lirycznych
 - b. Określenie sytuacji lirycznej
 - c. Określenie typu liryki
 - d. Nastrój
 - e. Funkcja środków stylistycznych.
 - f. Funkcja puenty tekstu.

[15 min]

5. Odtworzenie pieśni *Pałacyk Michła* i rozdanie tekstów wraz z przypisami i objaśnieniem <http://www.youtube.com/watch?v=2x30M1mP40U> [8 min]
6. Analiza i interpretacja tekstu piosenki:
 - a. Określenie podmiotu lirycznego i bohaterów lirycznych
 - b. Określenie sytuacji lirycznej
 - c. Określenie typu liryki
 - d. Nastrój
 - e. Funkcja środków stylistycznych.

[10 min]

7. Prezentacja miejsc związanych z pamięcią II wojny światowej w Warszawie:

http://warszawa.wikia.com/wiki/Tablice_pami%C4%85tkowe_Tchorka

<http://www.warsawtour.pl/warszawa-dla-ka-dego/miejsca-pami-ci-narodowej-2984.html>

Wariant: N. może wybrać te miejsca pamięci, które znajdują się na terenie określonej dzielnicy (np: tam, gdzie jest szkoła).

[10 min]

8. Dzieci znajdują jedno miejsce (pomnik, tablica pamiątkowa) i opisują je w zeszytach.

[20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu
Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.27.4 : [XX wiek] dziecko potrafi scharakteryzować życie ludności na okupowanych terytoriach Polskich, z uwzględnieniem ludności żydowskiej

Hist-VI.27.5 : [XX wiek] dziecko potrafi omówić formy oporu społeczeństwa w czasie okupacji

Hist-VI.27.6 : [XX wiek] dziecko potrafi opisać postawę ludności cywilnej i żołnierzy powstańczej Warszawy

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.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.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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

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.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.31.1 : 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.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.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.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Lista załączników:

Pałacyk Michla.docx

Lechoń.docx

109 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: WARSZAWA WOJENNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi dopełnienie lekcji historii na temat okupowanej Warszawy. Dzieci poznają teksty literackie i miejsca pamięci poległych.

Cele:

- poznanie warszawskich miejsc pamięci;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów lirycznych;
- poznanie twórczości lirycznej w okupowanej Warszawie.

Potrzebne materiały:

- teksty literackie (w załącznikach);
- komputery z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. N. odtwarza film o przedwojennej Warszawie:

<http://www.youtube.com/watch?v=d384pTS4I0Y&list=PL6D65E6B1E0336DAB&index=1>

i serię zdjęć pokazujących Warszawę po wojnie:

<http://www.youtube.com/watch?v=yy1kOwUyEsM&list=PL6D65E6B1E0336DAB>

[12 minut]

2. Konfrontacja obu tekstów kultury. Dzieci opowiadają o różnicach w wyglądzie Warszawy w obu filmach. Wnioski można spisać w tabelce. [10 min]
3. Odczytanie wiersza Jana Lechonia *Pieśń o Stefanie Starzyńskim* [załącznik nr 1] [5 min]
4. Analiza i interpretacja wiersza:
 - a. Określenie podmiotu lirycznego i bohaterów lirycznych
 - b. Określenie sytuacji lirycznej
 - c. Określenie typu liryki
 - d. Nastrój
 - e. Funkcja środków stylistycznych.
 - f. Funkcja puenty tekstu.

[15 min]

5. Odtworzenie pieśni *Pałacyk Michła* i rozdanie tekstów wraz z przypisami i objaśnieniem <http://www.youtube.com/watch?v=2x30M1mP40U> [8 min]
6. Analiza i interpretacja tekstu piosenki:
 - a. Określenie podmiotu lirycznego i bohaterów lirycznych
 - b. Określenie sytuacji lirycznej
 - c. Określenie typu liryki
 - d. Nastrój
 - e. Funkcja środków stylistycznych.

[10 min]

7. Prezentacja miejsc związanych z pamięcią II wojny światowej w Warszawie:

http://warszawa.wikia.com/wiki/Tablice_pami%C4%85tkowe_Tchorka

<http://www.warsawtour.pl/warszawa-dla-ka-dego/miejsca-pami-ci-narodowej-2984.html>

Wariant: N. może wybrać te miejsca pamięci, które znajdują się na terenie określonej dzielnicy (np: tam, gdzie jest szkoła).

[10 min]

8. Dzieci znajdują jedno miejsce (pomnik, tablica pamiątkowa) i opisują je w zeszytach.

[20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski
Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu
Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.27.4 : [XX wiek] dziecko potrafi scharakteryzować życie ludności na okupowanych terytoriach Polskich, z uwzględnieniem ludności żydowskiej

Hist-VI.27.5 : [XX wiek] dziecko potrafi omówić formy oporu społeczeństwa w czasie okupacji

Hist-VI.27.6 : [XX wiek] dziecko potrafi opisać postawę ludności cywilnej i żołnierzy powstańczej Warszawy

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.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.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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

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.29.2 : dziecko potrafi dokonać oceny zachowań bohatera

Pol-IV-VI.31.1 : 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.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.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.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Lista załączników:

Pałacyk Michla.docx

Lechoń.docx

110 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: LOSY DZIECKA W CZASIE WOJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają dziecko jako bohatera literatury traktującej w wojnie oraz postaci historyczne, które w sposób szczególny przyczyniły się do ratowania dzieci podczas wojny.

Cele:

- poznanie tekstów literackich, których bohaterem jest dziecko przeżywające wojnę i dziecko-bohater;
- poznanie postaci historycznych - Janusza Korczaka i Ireny Sendlerowej, którzy w szczególny sposób pomagali dzieciom w czasie wojny;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów epickich i lirycznych.

Potrzebne materiały:

- teksty utworów (w załącznikach);
- komputer dla N. z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. Odtworzenie fragmentu filmu Lista Schindlera (Dziewczynka w czerwonym płaszczyku) -

<http://www.cda.pl/video/85276c2/Lista-Schindlera-online-caly-film-Lektor-PL-HD>

68.50 – 70,28 minuty

[3 min]

2. N. informuje, że ten fragment filmu stał się inspiracją do napisania książki Romy Ligockiej, *Dziewczynka w czerwonym płaszczyku*. N. rozdaje fragmenty tego tekstu. Dzieci czytają tekst

[15 min]

3. Analiza i interpretacja tekstu:

a. Perspektywa narracyjna – dziecko

b. Obraz życia w getcie (miejsce zamknięte, zatłoczone, brak jedzenia, brak lekarstw, brak toalet, itd.)

c. Uczucia towarzyszące dziecku.

d. Charakterystyka Niemców

[15 min]

4. Odtworzenie pieśni: *Warszawskie dzieci*.

<http://www.youtube.com/watch?v=xrqXyI9xq-4&list=RDHCqtloBCWOI>

Rozdanie tekstów (w załączniku)

[3 min]

5. Analiza i interpretacja tekstu:

a. Określenie podmiotu lirycznego i bohaterów lirycznych

b. Określenie sytuacji lirycznej

c. Określenie typu liryki

d. Nastrój

e. Funkcja środków stylistycznych.

f. Funkcja puenty tekstu.

[15 min]

6. N. opowiada o Pomniku Małego Powstańca w Warszawie:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Pomnik_Ma%C5%82ego_Powsta%C5%84ca_w_Warszawie

[10 min]

7. N. przedstawia portrety Janusza Korczaka i Ireny Sendlerowej. Odtwarza filmy: Korczak – król dzieci <http://www.youtube.com/watch?v=HBKfFuyOclY> i wywiad z Ireną Sendlerową:

<http://www.youtube.com/watch?v=g5kAQrqiWkM>

Wiadomości na temat Korczaka i Sendlerowej:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Janusz_Korczak

http://pl.wikipedia.org/wiki/Irena_Sendlerowa

[ok.30 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.27.4 : [XX wiek] dziecko potrafi scharakteryzować życie ludności na okupowanych terytoriach Polskich, z uwzględnieniem ludności żydowskiej

Hist-VI.27.5 : [XX wiek] dziecko potrafi omówić formy oporu społeczeństwa w czasie okupacji

Hist-VI.27.6 : [XX wiek] dziecko potrafi opisać postawę ludności cywilnej i żołnierzy powstańczej Warszawy

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.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.23.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście literackim porównanie, przenośnię, epitet i wyraz dźwiękonaśladowczy
- Pol-IV-VI.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego
- 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.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.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.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.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:

Roma Ligocka.docx

Warszawskie dzieci.docx

111 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: LOSY DZIECKA W CZASIE WOJNY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają dziecko jako bohatera literatury traktującej w wojnie oraz postaci historyczne, które w sposób szczególny przyczyniły się do ratowania dzieci podczas wojny.

Cele:

- poznanie tekstów literackich, których bohaterem jest dziecko przeżywające wojnę i dziecko-bohater;
- poznanie postaci historycznych - Janusza Korczaka i Ireny Sendlerowej, którzy w szczególny sposób pomagali dzieciom w czasie wojny;
- doskonalenie umiejętności analizy tekstów epickich i lirycznych.

Potrzebne materiały:

- teksty utworów (w załącznikach);
- komputer dla N. z dostępem do internetu.

Przebieg:

1. Odtworzenie fragmentu filmu Lista Schindlera (Dziewczynka w czerwonym płaszczyku) -

<http://www.cda.pl/video/85276c2/Lista-Schindlera-online-caly-film-Lektor-PL-HD>

68.50 – 70,28 minuty

[3 min]

2. N. informuje, że ten fragment filmu stał się inspiracją do napisania książki Romy Ligockiej, *Dziewczynka w czerwonym płaszczyku*. N. rozdaje fragmenty tego tekstu. Dzieci czytają tekst

[15 min]

3. Analiza i interpretacja tekstu:

a. Perspektywa narracyjna – dziecko

b. Obraz życia w getcie (miejsce zamknięte, zatłoczone, brak jedzenia, brak lekarstw, brak toalet, itd.)

c. Uczucia towarzyszące dziecku.

d. Charakterystyka Niemców

[15 min]

4. Odtworzenie pieśni: *Warszawskie dzieci*.

<http://www.youtube.com/watch?v=xrqXyI9xq-4&list=RDHCqtloBCWOI>

Rozdanie tekstów (w załączniku)

[3 min]

5. Analiza i interpretacja tekstu:

a. Określenie podmiotu lirycznego i bohaterów lirycznych

b. Określenie sytuacji lirycznej

c. Określenie typu liryki

d. Nastrój

e. Funkcja środków stylistycznych.

f. Funkcja puenty tekstu.

[15 min]

6. N. opowiada o Pomniku Małego Powstańca w Warszawie:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Pomnik_Ma%C5%82ego_Powsta%C5%84ca_w_Warszawie

[10 min]

7. N. przedstawia portrety Janusza Korczaka i Ireny Sendlerowej. Odtwarza filmy: Korczak – król dzieci <http://www.youtube.com/watch?v=HBKfFuyOclY> i wywiad z Ireną Sendlerową:

<http://www.youtube.com/watch?v=g5kAQrqIWkM>

Wiadomości na temat Korczaka i Sendlerowej:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Janusz_Korczak

http://pl.wikipedia.org/wiki/Irena_Sendlerowa

[ok.30 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Film

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.27.4 : [XX wiek] dziecko potrafi scharakteryzować życie ludności na okupowanych terytoriach Polskich, z uwzględnieniem ludności żydowskiej

Hist-VI.27.5 : [XX wiek] dziecko potrafi omówić formy oporu społeczeństwa w czasie okupacji

Hist-VI.27.6 : [XX wiek] dziecko potrafi opisać postawę ludności cywilnej i żołnierzy powstańczej Warszawy

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.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.23.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście literackim porównanie, przenośnię, epitet i wyraz dźwiękonaśladowczy
- Pol-IV-VI.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego
- 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.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.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.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.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:

Roma Ligocka.docx

Warszawskie dzieci.docx

112 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NAUCZYCIEL – WRÓG? PRZYJACIEL? AUTORYTET?

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:

Lekcja ma za zadanie przybliżyć różne portrety nauczycieli w literaturze. Mówi również o potrzebie autorytetu nauczyciela we współczesnym świecie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu lirycznego i prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętność.

Potrzebne materiały:

- fragmenty tekstów literackich (w załącznikach);
- tabelka do porównania nauczycieli w *powieści Stowarzyszeniowe umarłych poetów* (w załączniku);
- ewentualnie film *Stowarzyszenie umarłych poetów*.

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat zawodu nauczyciela/nauczycielki:

Jaki powinien/powinna być? Jakie musi mieć cechy? Czy dla nastolatka nauczyciel/nauczycielka może być autorytetem? [10 min]

2. Odczytanie fragmentów powieści *Stowarzyszenie umarłych poetów* - rozdział I, załącznik nr 1. [10 min]

3. Analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice opowiadają, o czym jest rozdział oraz charakteryzują szkołę. N. zadaje kolejne pytania: Jaka jest szkoła? (tradycyjalna, stara, wychowała wielu sławnych ludzi) Jakie zasady w niej panują? Kto najbardziej cieszy się z pobytu uczniów w szkole? (rodzice, uczniowie znacznie mniej) Określcie klimat tam panujący (strach uczniów, zimny, bezduszny, dyrektor mówi jedynie o obowiązkach i przyszłych sukcesach) N. prosi, aby uczniowie i uczennice odpowiedzieli pisemnie na pytanie: Czy chciałbyś/chciałabyś do takiej szkoły chodzić? Uzasadnij odpowiedź podając dwa argumenty. [15 min]

4. Odczytanie fragmentów powieści – rozdział IV, załącznik nr 1. [10 min]

Wariant: N. może odtworzyć fragment filmu *Stowarzyszenie umarłych poetów* ilustrujący treść IV rozdziału książki.

5. Analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice swobodnie rozmawiają z N. o swoich wrażeniach. Następnie uzupełniają tabelę [załącznik nr 2] [15 min]

6. Odczytanie wiersza Zbigniewa Herberta *Pan od przyrody* [5 min] [załącznik nr 3]

7. Analiza i interpretacja:

a. Określenie podmiotu lirycznego.

b. Określenie bohatera/bohaterów lirycznych.

c. Określenie głównego tematu tekstu.

d. Stosunek uczniów do nauczyciela.

e. Konwencja wspomnienia.

f. Interpretacja słów: w drugim roku wojny/zabili pana od przyrody/łobuzy od historii

g. Funkcja środków stylistycznych.

[15 min]

8. Odczytanie eseju Zbigniewa Herberta *Lekcja łaciny*. [załącznik nr 4] [10 min]

9. Analiza i interpretacja. N. pyta, czy surowy nauczyciel/nauczycielka może być autorytetem. Na czym nauczyciel łaciny zbudował swój autorytet? Jak traktował uczniów? Jakie relacje panowały w klasie? Dlaczego tak się działo? Interpretacja ostatnich słów o wkroczeniu barbarzyńców. [15 min]

10. Praca w parach: Uczniowie i uczennice rozmawiają o cechach nauczyciela/nauczycielki, które stanowią o tym, że jest on/ona autorytetem dla nastolatków [5 min]

11. Wspólne tworzenie mapy myśli: Dlaczego nastolatek/nastolatka potrzebuje autorytetu nauczyciela i nauczycielki (można skorzystać z wiedzy z poprzednich lekcji o dojrzewaniu). Jakże to muszą być cechy [20 min].

12. Zadanie domowe: Napisz, jaki nauczyciel/jaka nauczycielka byłby/byłaby dla Ciebie autorytetem. Uzasadnij swoje zdanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.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.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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.38.6 : 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)

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:

Stowarzyszenie umarłych poetów.docx

Lekcja łaciny.docx

tabela stowarzyszenie.docx

Pan od przyrody.docx

113 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NAUCZYCIEL – WRÓG? PRZYJACIEL? AUTORYTET?

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:

Lekcja ma za zadanie przybliżyć różne portrety nauczycieli w literaturze. Mówi również o potrzebie autorytetu nauczyciela we współczesnym świecie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu lirycznego i prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętność.

Potrzebne materiały:

- fragmenty tekstów literackich (w załącznikach);
- tabelka do porównania nauczycieli w *powieści Stowarzyszeniowe umarłych poetów* (w załączniku);
- ewentualnie film *Stowarzyszenie umarłych poetów*.

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat zawodu nauczyciela/nauczycielki:

Jaki powinien/powinna być? Jakie musi mieć cechy? Czy dla nastolatka nauczyciel/nauczycielka może być autorytetem? [10 min]

2. Odczytanie fragmentów powieści *Stowarzyszenie umarłych poetów* - rozdział I, załącznik nr 1. [10 min]

3. Analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice opowiadają, o czym jest rozdział oraz charakteryzują szkołę. N. zadaje kolejne pytania: Jaka jest szkoła? (tradycyjalna, stara, wychowała wielu sławnych ludzi) Jakie zasady w niej panują? Kto najbardziej cieszy się z pobytu uczniów w szkole? (rodzice, uczniowie znacznie mniej) Określcie klimat tam panujący (strach uczniów, zimny, bezduszny, dyrektor mówi jedynie o obowiązkach i przyszłych sukcesach) N. prosi, aby uczniowie i uczennice odpowiedzieli pisemnie na pytanie: Czy chciałbyś/chciałabyś do takiej szkoły chodzić? Uzasadnij odpowiedź podając dwa argumenty. [15 min]

4. Odczytanie fragmentów powieści – rozdział IV, załącznik nr 1. [10 min]

Wariant: N. może odtworzyć fragment filmu *Stowarzyszenie umarłych poetów* ilustrujący treść IV rozdziału książki.

5. Analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice swobodnie rozmawiają z N. o swoich wrażeniach. Następnie uzupełniają tabelę [załącznik nr 2] [15 min]

6. Odczytanie wiersza Zbigniewa Herberta *Pan od przyrody* [5 min] [załącznik nr 3]

7. Analiza i interpretacja:

a. Określenie podmiotu lirycznego.

b. Określenie bohatera/bohaterów lirycznych.

c. Określenie głównego tematu tekstu.

d. Stosunek uczniów do nauczyciela.

e. Konwencja wspomnienia.

f. Interpretacja słów: w drugim roku wojny/zabili pana od przyrody/łobuzy od historii

g. Funkcja środków stylistycznych.

[15 min]

8. Odczytanie eseju Zbigniewa Herberta *Lekcja łaciny*. [załącznik nr 4] [10 min]

9. Analiza i interpretacja. N. pyta, czy surowy nauczyciel/nauczycielka może być autorytetem. Na czym nauczyciel łaciny zbudował swój autorytet? Jak traktował uczniów? Jakie relacje panowały w klasie? Dlaczego tak się działo? Interpretacja ostatnich słów o wkroczeniu barbarzyńców. [15 min]

10. Praca w parach: Uczniowie i uczennice rozmawiają o cechach nauczyciela/nauczycielki, które stanowią o tym, że jest on/ona autorytetem dla nastolatków [5 min]

11. Wspólne tworzenie mapy myśli: Dlaczego nastolatek/nastolatka potrzebuje autorytetu nauczyciela i nauczycielki (można skorzystać z wiedzy z poprzednich lekcji o dojrzewaniu). Jakie to muszą być cechy [20 min].

12. Zadanie domowe: Napisz, jaki nauczyciel/jaka nauczycielka byłby/byłaby dla Ciebie autorytetem. Uzasadnij swoje zdanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.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.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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.38.6 : 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)

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:

Stowarzyszenie umarłych poetów.docx

Lekcja łaciny.docx

tabela stowarzyszenie.docx

Pan od przyrody.docx

114 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NAUCZYCIEL – WRÓG? PRZYJACIEL? AUTORYTET?

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:

Lekcja ma za zadanie przybliżyć różne portrety nauczycieli w literaturze. Mówi również o potrzebie autorytetu nauczyciela we współczesnym świecie.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstu lirycznego i prozatorskiego;
- doskonalenie umiejętność.

Potrzebne materiały:

- fragmenty tekstów literackich (w załącznikach);
- tabelka do porównania nauczycieli w *powieści Stowarzyszeniowe umarłych poetów* (w załączniku);
- ewentualnie film *Stowarzyszenie umarłych poetów*.

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat zawodu nauczyciela/nauczycielki:

Jaki powinien/powinna być? Jakie musi mieć cechy? Czy dla nastolatka nauczyciel/nauczycielka może być autorytetem? [10 min]

2. Odczytanie fragmentów powieści *Stowarzyszenie umarłych poetów* - rozdział I, załącznik nr 1. [10 min]

3. Analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice opowiadają, o czym jest rozdział oraz charakteryzują szkołę. N. zadaje kolejne pytania: Jaka jest szkoła? (tradycyjalna, stara, wychowała wielu sławnych ludzi) Jakie zasady w niej panują? Kto najbardziej cieszy się z pobytu uczniów w szkole? (rodzice, uczniowie znacznie mniej) Określcie klimat tam panujący (strach uczniów, zimny, bezduszny, dyrektor mówi jedynie o obowiązkach i przyszłych sukcesach) N. prosi, aby uczniowie i uczennice odpowiedzieli pisemnie na pytanie: Czy chciałbyś/chciałabyś do takiej szkoły chodzić? Uzasadnij odpowiedź podając dwa argumenty. [15 min]

4. Odczytanie fragmentów powieści – rozdział IV, załącznik nr 1. [10 min]

Wariant: N. może odtworzyć fragment filmu *Stowarzyszenie umarłych poetów* ilustrujący treść IV rozdziału książki.

5. Analiza i interpretacja. Uczniowie i uczennice swobodnie rozmawiają z N. o swoich wrażeniach. Następnie uzupełniają tabelę [załącznik nr 2] [15 min]

6. Odczytanie wiersza Zbigniewa Herberta *Pan od przyrody* [5 min] [załącznik nr 3]

7. Analiza i interpretacja:

a. Określenie podmiotu lirycznego.

b. Określenie bohatera/bohaterów lirycznych.

c. Określenie głównego tematu tekstu.

d. Stosunek uczniów do nauczyciela.

e. Konwencja wspomnienia.

f. Interpretacja słów: w drugim roku wojny/zabili pana od przyrody/łobuzy od historii

g. Funkcja środków stylistycznych.

[15 min]

8. Odczytanie eseju Zbigniewa Herberta *Lekcja łaciny*. [załącznik nr 4] [10 min]

9. Analiza i interpretacja. N. pyta, czy surowy nauczyciel/nauczycielka może być autorytetem. Na czym nauczyciel łaciny zbudował swój autorytet? Jak traktował uczniów? Jakie relacje panowały w klasie? Dlaczego tak się działo? Interpretacja ostatnich słów o wkroczeniu barbarzyńców. [15 min]

10. Praca w parach: Uczniowie i uczennice rozmawiają o cechach nauczyciela/nauczycielki, które stanowią o tym, że jest on/ona autorytetem dla nastolatków [5 min]

11. Wspólne tworzenie mapy myśli: Dlaczego nastolatek/nastolatka potrzebuje autorytetu nauczyciela i nauczycielki (można skorzystać z wiedzy z poprzednich lekcji o dojrzewaniu). Jakże to muszą być cechy [20 min].

12. Zadanie domowe: Napisz, jaki nauczyciel/jaka nauczycielka byłby/byłaby dla Ciebie autorytetem. Uzasadnij swoje zdanie.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

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.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.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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.38.6 : 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)

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:

Stowarzyszenie umarłych poetów.docx

Lekcja łaciny.docx

tabela stowarzyszenie.docx

Pan od przyrody.docx

115 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: BUDOWA SŁOWOTWÓRCZA

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 pokazać uczniom i uczennicom, na czym polega analiza słowotwórcza wyrazu.

Cele:

- przypomnienie podstawowych terminów z zakresu słowotwórstwa;
- poznanie, czym są: rdzeń, przyrostek, przedrostek;
- doskonalenie umiejętności analizy słowotwórczej.

Potrzebne materiały:

- Załącznik "Rdzeń, przyrostek, przedrostek" (dla N. lub dla każdej osoby w klasie).

Przebieg:

1. N. przypomina wiadomości na temat wyrazów podstawowych i pochodnych (5 min).
2. N. objaśnia, czym jest budowa słowotwórcza wyrazu (rdzeń, przyrostek, przedrostek) bazując na załączniku do zadania (10 minut).
3. N. wraz z klasą wykonuje ćwiczenia, bazując na załączonym materiale (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

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

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

Pol-IV-VI.48.2 : dziecko potrafi wykorzystać wiedzę o wymianie głosek w wyrazach pokrewnych oraz w tematach fleksyjnych wyrazów odmiennych

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:

Rdzeń, przyrostek, przedrostek.docx

116 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: STOPNIOWANIE PRZYMIOTNIKÓW

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 stopniowania przymiotnika podczas ćwiczeń i zabaw edukacyjnych.

Cele:

- kształtowanie umiejętności poprawnego stopniowania przymiotników;
- zapoznanie z sposobami tworzenia stopnia wyższego i najwyższego przymiotnika;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacjach zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności tworzenia materiałów do nauki dla siebie nawzajem.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z pliku "stopniowanie przymiotników" (jeden egzemplarz dla każdej osoby);
- wydrukowane karty z pliku "przymiotniki" (jeden egzemplarz dla każdej pary);
- nożyczki.

Przebieg:

1. N. informuje klasę o temacie zajęć: stopniowanie przymiotników. N. rozdaje każdej osobie

- karty z pliku "stopniowanie przymiotników", klasa analizuje przedstawione zasady związane z stopniowaniem przymiotników (10 minut);
2. 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, następnie wymienia się kartami pracy z osobą siedzącą obok. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy. Dzieci informują, z jakimi przymiotnikami musieli się zmierzyć (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 na zmianę ciągną karty. Następnie każda osoba ma za zadanie dokonać stopniowania wylosowanego przymiotnika (jeśli jest to możliwe). Dzieci sprawdzają poprawność wykonania. Za każde dobrze wykonane stopniowanie osoba uzyskuje punkt. Wygrywa osoba, która pierwsza zdobędzie określoną liczbę punktów (np. 10). (15 minut).

Potencjalne problemy:

- Można prześledzić z klasą wszystkie karty z przymiotnikami, aby dzieci mogły stworzyć mini-ściąge, 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:

przymiotniki.docx

stopniowanie przymiotników.docx

117 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISOWNIA "SZ" W PRZYMIOTNIKACH W STOPNIU WYŻSZYM I NAJWYŻSZYM

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 przypominają sobie zasady ortograficzne dotyczące pisania rz oraz wyjątki. Utrwalają zdobytą wiedzę.

Cele:

- nauka pisania poprawnego pod względem ortograficznym.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z załącznika;
 - wybrane dyktando
 - zasady ortograficzne oraz ćwiczenia.

Przebieg:

1. Dzieci otrzymują wydrukowane materiały - zasady ortograficzne oraz zadania. Następnie

- N. przypomina zasady ortograficzne dotyczące pisowni "rz", zwracając szczególną uwagę na sytuacje wyjątkowe, w szczególności na pisownię przymiotników w stopniu wyższym i najwyższym. (10 minut);
2. Dzieci rozwiązują zadanie pierwsze z karty pracy. W zadaniu tym dzieci muszą znaleźć odpowiedni przymiotnik i wpisać go w odpowiedniej formie, aby zdanie miało sens. Każdego przymiotnika można użyć tylko raz (5 minut);
 3. Dzieci rozwiązują drugie zadanie, które polega na wpisaniu przymiotników w stopniu wyższym i najwyższym. (5 minut);
 4. Dzieci piszą wybrane przez N. dyktando (10 minut)
 5. N. rozdaje teksty dyktanda. Dzieci, w parach, sprawdzają sobie nawzajem swoje prace, poprawiają błędy (5 minut)
 6. Dzieci starają się napisać własny tekst, korzystając z otrzymanych słów. Tekst powinien zawierać jak najwięcej trudnych słów (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Tryby pracy:

Cała klasa

W parach

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

pisownia sz w przymiotnikach w stopniu wyższym i najwyższym.rtf

Biegaczka Florencja - dyktando.docx

118 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: FILM DOKUMENTALNY - CECHY GATUNKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi teoretyczny wstęp do późniejszego tworzenia własnych filmów dokumentalnych. Ma za zadanie uświadomić uczniom i uczennicom, że film dokumentalny stoi w pewnej opozycji do filmu fabularnego, gdyż opowiada historie oparte na prawdzie (tu pomijamy kwestie związane z manipulacją, propagandą, itd.)

Cele:

- zapoznanie z cechami gatunku - film dokumentalny
- doskonalenie umiejętności odróżniania fikcji filmowej od realizmu filmowego
- poznanie jednego z najważniejszych w twórczości dokumentalisty filmów Krzysztofa Kieślowskiego
- doskonalenie umiejętności tworzenia map mentalnych.

Potrzebne materiały:

- film dokumentalny *Zawód lektor*
- film dokumentalny *Gadające głowy*
- karty pracy - załącznik

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od rozdania kart pracy – załącznik. Uczniowie i uczennice czytają polecenia, a następnie oglądają film zrealizowany przez TVP pt: *Zawód lektor*.
https://www.youtube.com/watch?v=EHg_gpqmGgs [30 min]
2. Uczniowie i uczennice wypełniają karty pracy, a następnie razem z n. uzupełniają tabelę. [20 min]
3. Stworzenie map mentalnych. N. wraz z całą klasą tworzy mapę mentalną, na której zaznaczone zostaną cechy filmu dokumentalnego. [15 min]
4. Następnie wspólne z n. uczniowie i uczennice tworzą definicję filmu dokumentalnego. [5 min]
5. Projekcja filmu K. Kieślowskiego *Gadające głowy*
<http://www.youtube.com/watch?v=cRVncgtT6GE> [15 min]
6. Zadanie domowe: Napisz 5., 6. pytań, które zadałbyś/zadałabyś swoim kolegom/koleżankom, by lepiej ich poznać i jednocześnie stworzyć portret klasy. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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.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.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna cechy filmu dokumentalnego i potrafi je nazywać

Lista załączników:

zawód lektor.docx

119 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: FILM DOKUMENTALNY - CECHY GATUNKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja stanowi teoretyczny wstęp do późniejszego tworzenia własnych filmów dokumentalnych. Ma za zadanie uświadomić uczniom i uczennicom, że film dokumentalny stoi w pewnej opozycji do filmu fabularnego, gdyż opowiada historie oparte na prawdzie (tu pomijamy kwestie związane z manipulacją, propagandą, itd.)

Cele:

- zapoznanie z cechami gatunku - film dokumentalny
- doskonalenie umiejętności odróżniania fikcji filmowej od realizmu filmowego
- poznanie jednego z najważniejszych w twórczości dokumentalisty filmów Krzysztofa Kieślowskiego
- doskonalenie umiejętności tworzenia map mentalnych.

Potrzebne materiały:

- film dokumentalny *Zawód lektor*
- film dokumentalny *Gadające głowy*
- karty pracy - załącznik

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od rozdania kart pracy – załącznik. Uczniowie i uczennice czytają polecenia, a następnie oglądają film zrealizowany przez TVP pt: *Zawód lektor*.
https://www.youtube.com/watch?v=EHg_gpqmGgs [30 min]
2. Uczniowie i uczennice wypełniają karty pracy, a następnie razem z n. uzupełniają tabelę. [20 min]
3. Stworzenie map mentalnych. N. wraz z całą klasą tworzy mapę mentalną, na której zaznaczone zostaną cechy filmu dokumentalnego. [15 min]
4. Następnie wspólne z n. uczniowie i uczennice tworzą definicję filmu dokumentalnego. [5 min]
5. Projekcja filmu K. Kieślowskiego *Gadające głowy*
<http://www.youtube.com/watch?v=cRVncgtT6GE> [15 min]
6. Zadanie domowe: Napisz 5., 6. pytań, które zadałbyś/zadałabyś swoim kolegom/koleżankom, by lepiej ich poznać i jednocześnie stworzyć portret klasy. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Metoda definiowania pojęć

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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.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.28.2 : dziecko potrafi wyodrębnić wątki i wydarzenia danego tekstu kultury

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna cechy filmu dokumentalnego i potrafi je nazywać

Lista załączników:

zawód lektor.docx

120 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRONIKI 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 ściśle powiązana jest z tematyką historyczną i uzupełnia lekcje historii. Pokazuje propagandę języka i filmu PRL-u.

Cele:

- zapoznanie z poetyką filmów o charakterze propagandowym
- zapoznanie ze znaczeniem słowa propaganda
- kształcenie umiejętności rozpoznawania elementów propagandowych w różnych tekstach kultury
- doskonalenie umiejętności analizy filmu

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu
- karty pracy do filmu
- prezentacja z plakatami PRL-u

Przebieg:

1. N. rozpoczyna lekcję od pracy ze słownikiem. Uczniowie i uczennice powinni korzystać ze słowników internetowych lub na płytach CD-ROM. Szukają hasła: propaganda.

Propaganda (od łac. propagare – rozszerzać, rozciągać, krzewić) – celowe działanie zmierzające do ukształtowania określonych poglądów i zachowań zbiorowości lub jednostki, polegające na manipulacji intelektualnej i emocjonalnej (czasem z użyciem jednostronnych, etycznie niewłaściwych lub nawet całkowicie fałszywych argumentów)

N. wyjaśnia znaczenie słów i przybliża znaczenie leksemu. [10 min]

2. N. pokazuje kilka plakatów, obrazków, prosząc o wskazanie ich cech propagandowych. Uczniowie i uczennice powinni z pomocą n. zauważyć, że plakaty te podkreślają wartość pracy w socjalistycznym społeczeństwie (praca dla wspólnego dobra), określają wroga – Amerykę (bo to kraj kapitalistyczny), zaznaczają wartość przyjaźni ze Związkiem Radzieckim, pokazują zjawiska, które nie mają pokrycia w rzeczywistości (np.: pełne półki sklepowe). [10 min]
3. N. opowiada, czym była kronika filmowa. [5 min]
4. Projekcja filmu Kronika filmowa 1973 - <http://www.youtube.com/watch?v=mxszGVtIMK8&list=PL6F38796BE941AB1D> [5 min]
5. Rozmowa z uczniami i uczennicami na temat wrażeń z filmu. Wypełnienie kart pracy [10 min]
6. Zadanie domowe: Narysuj mini storyboard, który pokazywałby dzisiejszą rzeczywistość. Ma to być Kronika filmowa XXI wieku. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Zajęcia komputerowe

Metody:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Film

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.28.2 : [XX wiek] dziecko potrafi opowiedzieć o Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, używając pojęć: odbudowa zniszczeń wojennych, awans społeczny i likwidacja analfabetyzmu, planowanie centralne, zależność od ZSRR, dyktatura partii komunistycznej, cenzura, opozycja demokratyczna.

Komp-VI.1.6 : dziecko potrafi posługiwać się podstawowym słownictwem informatycznym

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

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.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.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna znaczenie słowa propaganda i odszukuje jej cechy w różnych tekstach kultury

Lista załączników:

kronika filmowa - karta pracy.docx

plakaty PRL-u.pptx



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



121 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PORTRET NASZEJ KLASY - NASZ FILM DOKUMENTALNY

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:

Celem lekcji jest nakręcenie przez klasę filmu dokumentalnego, który stanowiłby pewnego rodzaju portret klasowy. Przeznaczamy na to 3. godziny lekcyjne, ale nie zajęcia te nie muszą odbywać się jednego dnia. W każdej chwili n. może przerwać i kontynuować pracę na kolejnych zajęciach.

Cele:

- stworzenie dokumentu klasowego
- doskonalenie umiejętności posługiwania się kamerą/aparatem
- doskonalenie umiejętności posługiwania się programami do montażu filmów
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i w parach

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do programów do montażu filmu (np: Windows Movie Maker)
- kilka aparatów fotograficznych z możliwością kręcenia filmu

Przebieg:

1. N. zapoznając uczniów i uczennice z tematem lekcji, tłumaczy, że celem jest nakręcenie filmu dokumentalnego o klasie. Film ma być inspirowany dokumentem Krzysztofa Kieślowskiego *Gadające głowy*, który uczniowie i uczennice widzieli na poprzedniej lekcji (5 minut);
2. N. ustala z dziećmi zasady kręcenia filmów. Dzieli klasę na dwuosobowe zespoły. W ten sposób każdy uczeń/każda uczennica zadaje pytania partnerce/partnerowi, filmuje, a później następuje zmiana ról. Filmy można nakręcić kamerą, ale lepiej, aby uczniowie i uczennice wykorzystali aparaty fotograficzne, które dają takie możliwości. N. pokazuje, w jaki sposób ustawić aparat. (15 minut);
3. N. ustala trzy, cztery pytania, które dzieci będą sobie zadawały i zapisuje je na tablicy. Ważne, aby wszyscy trzymali się owego schematu. Pytania powinny być niebanalne i dawać również możliwość dłuższej, kilkudzaniowej wypowiedzi. Mogą to też być pytania ocierające się o nonsens, śmieszne. Przykładowe pytania: Nazywałeś się... (10 minut);
 - Jaki kraj chciałbyś/chciałabyś zwiedzić? Dlaczego?
 - Czy wierzysz w obce cywilizacje?
 - Jakiego bohatera literatury/filmu/komiksu/etc. nie lubisz? Dlaczego?
 - Co najbardziej lubisz jeść?
 - Czy jabłka naprawdę można jeść?
 - Czy szprotka umie pływać?
4. Uczniowie i uczennice w parach kręcą własne filmy. Jeżeli n. dysponuje kilkoma aparatami, inne dzieci mogą w tym czasie zapoznać się z popularnym programem Windows Movie Maker, by nie przeszkadzać tym, którzy kręcą filmy. Dzieci wymieniają się aparatami. (35 minut);
5. N. kopiuje materiały z aparatów do komputera i pokazuje uczniom i uczennicom, jak zmontować filmy. Potem dzieli klasę na pięcioosobowe grupy. Każda z nich montuje własny film. Wersji może być kilka. (20 minut);
6. Pokaz filmów w klasie/szkole/publikacja w internecie. Warto również zrobić wystawę fotosów filmowych albo stworzyć z uczniami i uczennicami pamiątkowy album. (45 minut).

Potencjalne problemy:

Konieczna na lekcji jest dyscyplina pracy i koncentracja. N. objaśnia, na czym polega praca, pokazuje, jak nakręcić materiał i dba, by uczniowie i uczennice pracowali w dość szybkim tempie.

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:

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

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

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.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.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)

122 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PORTRET NASZEJ KLASY - NASZ FILM DOKUMENTALNY

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:

Celem lekcji jest nakręcenie przez klasę filmu dokumentalnego, który stanowiłby pewnego rodzaju portret klasowy. Przeznaczamy na to 3. godziny lekcyjne, ale nie zajęcia te nie muszą odbywać się jednego dnia. W każdej chwili n. może przerwać i kontynuować pracę na kolejnych zajęciach.

Cele:

- stworzenie dokumentu klasowego
- doskonalenie umiejętności posługiwania się kamerą/aparatem
- doskonalenie umiejętności posługiwania się programami do montażu filmów
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i w parach

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do programów do montażu filmu (np: Windows Movie Maker)
- kilka aparatów fotograficznych z możliwością kręcenia filmu

Przebieg:

1. N. zapoznając uczniów i uczennice z tematem lekcji, tłumaczy, że celem jest nakręcenie filmu dokumentalnego o klasie. Film ma być inspirowany dokumentem Krzysztofa Kieślowskiego *Gadające głowy*, który uczniowie i uczennice widzieli na poprzedniej lekcji (5 minut);
2. N. ustala z dziećmi zasady kręcenia filmów. Dzieli klasę na dwuosobowe zespoły. W ten sposób każdy uczeń/każda uczennica zadaje pytania partnerce/partnerowi, filmuje, a później następuje zmiana ról. Filmy można nakręcić kamerą, ale lepiej, aby uczniowie i uczennice wykorzystali aparaty fotograficzne, które dają takie możliwości. N. pokazuje, w jaki sposób ustawić aparat. (15 minut);
3. N. ustala trzy, cztery pytania, które dzieci będą sobie zadawały i zapisuje je na tablicy. Ważne, aby wszyscy trzymali się owego schematu. Pytania powinny być niebanalne i dawać również możliwość dłuższej, kilkudzaniowej wypowiedzi. Mogą to też być pytania ocierające się o nonsens, śmieszne. Przykładowe pytania: Nazywałeś się... (10 minut);
 - Jaki kraj chciałbyś/chciałabyś zwiedzić? Dlaczego?
 - Czy wierzysz w obce cywilizacje?
 - Jakiego bohatera literatury/filmu/komiksu/etc. nie lubisz? Dlaczego?
 - Co najbardziej lubisz jeść?
 - Czy jabłka naprawdę można jeść?
 - Czy szprotka umie pływać?
4. Uczniowie i uczennice w parach kręcą własne filmy. Jeżeli n. dysponuje kilkoma aparatami, inne dzieci mogą w tym czasie zapoznać się z popularnym programem Windows Movie Maker, by nie przeszkadzać tym, którzy kręcą filmy. Dzieci wymieniają się aparatami. (35 minut);
5. N. kopiuje materiały z aparatów do komputera i pokazuje uczniom i uczennicom, jak zmontować filmy. Potem dzieli klasę na pięcioosobowe grupy. Każda z nich montuje własny film. Wersji może być kilka. (20 minut);
6. Pokaz filmów w klasie/szkole/publikacja w internecie. Warto również zrobić wystawę fotosów filmowych albo stworzyć z uczniami i uczennicami pamiątkowy album. (45 minut).

Potencjalne problemy:

Konieczna na lekcji jest dyscyplina pracy i koncentracja. N. objaśnia, na czym polega praca, pokazuje, jak nakręcić materiał i dba, by uczniowie i uczennice pracowali w dość szybkim tempie.

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:

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

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

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.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.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)

123 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PORTRET NASZEJ KLASY - NASZ FILM DOKUMENTALNY

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:

Celem lekcji jest nakręcenie przez klasę filmu dokumentalnego, który stanowiłby pewnego rodzaju portret klasowy. Przeznaczamy na to 3. godziny lekcyjne, ale nie zajęcia te nie muszą odbywać się jednego dnia. W każdej chwili n. może przerwać i kontynuować pracę na kolejnych zajęciach.

Cele:

- stworzenie dokumentu klasowego
- doskonalenie umiejętności posługiwania się kamerą/aparatem
- doskonalenie umiejętności posługiwania się programami do montażu filmów
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie i w parach

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do programów do montażu filmu (np: Windows Movie Maker)
- kilka aparatów fotograficznych z możliwością kręcenia filmu

Przebieg:

1. N. zapoznając uczniów i uczennice z tematem lekcji, tłumaczy, że celem jest nakręcenie filmu dokumentalnego o klasie. Film ma być inspirowany dokumentem Krzysztofa Kieślowskiego *Gadające głowy*, który uczniowie i uczennice widzieli na poprzedniej lekcji (5 minut);
2. N. ustala z dziećmi zasady kręcenia filmów. Dzieli klasę na dwuosobowe zespoły. W ten sposób każdy uczeń/każda uczennica zadaje pytania partnerce/partnerowi, filmuje, a później następuje zmiana ról. Filmy można nakręcić kamerą, ale lepiej, aby uczniowie i uczennice wykorzystali aparaty fotograficzne, które dają takie możliwości. N. pokazuje, w jaki sposób ustawić aparat. (15 minut);
3. N. ustala trzy, cztery pytania, które dzieci będą sobie zadawały i zapisuje je na tablicy. Ważne, aby wszyscy trzymali się owego schematu. Pytania powinny być niebanalne i dawać również możliwość dłuższej, kilkudzaniowej wypowiedzi. Mogą to też być pytania ocierające się o nonsens, śmieszne. Przykładowe pytania: Nazywałeś się... (10 minut);
 - Jaki kraj chciałbyś/chciałabyś zwiedzić? Dlaczego?
 - Czy wierzysz w obce cywilizacje?
 - Jakiego bohatera literatury/filmu/komiksu/etc. nie lubisz? Dlaczego?
 - Co najbardziej lubisz jeść?
 - Czy jabłka naprawdę można jeść?
 - Czy szprotka umie pływać?
4. Uczniowie i uczennice w parach kręcą własne filmy. Jeżeli n. dysponuje kilkoma aparatami, inne dzieci mogą w tym czasie zapoznać się z popularnym programem Windows Movie Maker, by nie przeszkadzać tym, którzy kręcą filmy. Dzieci wymieniają się aparatami. (35 minut);
5. N. kopiuje materiały z aparatów do komputera i pokazuje uczniom i uczennicom, jak zmontować filmy. Potem dzieli klasę na pięcioosobowe grupy. Każda z nich montuje własny film. Wersji może być kilka. (20 minut);
6. Pokaz filmów w klasie/szkole/publikacja w internecie. Warto również zrobić wystawę fotosów filmowych albo stworzyć z uczniami i uczennicami pamiątkowy album. (45 minut).

Potencjalne problemy:

Konieczna na lekcji jest dyscyplina pracy i koncentracja. N. objaśnia, na czym polega praca, pokazuje, jak nakręcić materiał i dba, by uczniowie i uczennice pracowali w dość szybkim tempie.

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:

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 korzystać z nich

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

Komp-VI.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

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.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.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)

124 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: MONTAŻ FILMOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają dwa podstawowe typy montażu: linearny i równoległy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego;
- poznanie typów montażu;
- uświadomienie, jak montaż wpływa na odbiór dzieła filmowego.

Potrzebne materiały:

- fragmenty dowolnych filmów pokazujące montaż równoległy i linearny;
- komputery z dowolnym, prostym w obsłudze programem montażowym.

Przebieg:

1. Odtworzenie dowolnego fragmentu filmu (najlepiej skorzystać z filmów np. sensacyjnych, w których mamy sceny pościgów, bohaterowie szybko przemieszczają się z miejsca na miejsce, itp.) N. pyta, co musiało nastąpić, by widz zobaczył daną scenę. Oczekujemy, że dzieci powiedzą o scenariuszu, o kręceniu filmu. Warto zwrócić uwagę na ostre cięcia. Dzieci powinny same

zauważyć, że chodzi o montaż. Przypomnienie trzech etapów powstawania filmów: pisanie scenariusza, kręcenie filmu, montaż. [10 min]

2. Wprowadzenie pojęcia: montaż filmowy. [5 min]

Montaż filmowy – czynność cięcia i sklejania ujęć filmowych, by uzyskać następstwo czasowe i logikę przyczynowo-skutkową.

3. Rodzaje montażu: N. pokazuje fragmenty dowolnych filmów i pyta, na czym polega montaż. Powinny pojawić się następujące typy montażu: linearny i równoległy. Wprowadzenie pozostałych typów montażu wydaje się być zbyt trudne dla młodego widza.

Montaż linearny – jest działaniem najprostszym, operuje jednością czasu, miejsca i akcji, na pierwszym planie stawia pytanie: co się dalej wydarzy?

Montaż równoległy – polega na spleceniu ze sobą dwu łańcuchów wydarzeń, które toczą się równoległe, ale w różnych miejscach. Widz ma wrażenie, że zdarzenia te i bohaterowie/bohaterki są ze sobą powiązani. [15 min]

4. Kręcimy własną scenę. N. podaje tematy kilku scenek (2 do 3), które uczniowie i uczennice powinni zagrać (np.: córka przychodzi do domu, matka jest niezadowolona; bohater/bohaterka idzie ulicą, spotyka kogoś, itp.). N. prosi, aby uczniowie i uczennice, w miarę możliwości, nie używali zbyt wielu słów, mają jak najwięcej pokazać ciałem/ ruchem/gestem. Ewentualne dialogi muszą ułożyć sami. N. (lub uczeń/uczennica) szwenkuje – nie chodzi tu o osiągnięcie celu artystycznego, więc można nie robić dubli. [20 min]

5. Montaż scen. N. dzieli klasę na grupy i prosi, aby każda zmontowała film. Jednak część klasy montuje tak, jak scenki zostały odegrane, druga natomiast odwraca kolejność wydarzeń (np.: grupa A – matka jest zła, przychodzi córka, grupa B – przychodzi córka, a matka jest zła). [20 min]

6. Obejrzenie zmontowanych materiałów. N. stara się uświadomić uczniom i uczennicom, jaki wpływ ma montaż na rozumienie filmu (np. w scenie z matką i córką – matka najpierw jest zła, bo być może coś się wydarzyło albo matka jest zła, bo córka przyszła do domu, itd.) [20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Ale kino

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.1.2 : 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.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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.27.1 : 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

125 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: MONTAŻ FILMOWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają dwa podstawowe typy montażu: linearny i równoległy.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego;
- poznanie typów montażu;
- uświadomienie, jak montaż wpływa na odbiór dzieła filmowego.

Potrzebne materiały:

- fragmenty dowolnych filmów pokazujące montaż równoległy i linearny;
- komputery z dowolnym, prostym w obsłudze programem montażowym.

Przebieg:

1. Odtworzenie dowolnego fragmentu filmu (najlepiej skorzystać z filmów np. sensacyjnych, w których mamy sceny pościgów, bohaterowie szybko przemieszczają się z miejsca na miejsce, itp.) N. pyta, co musiało nastąpić, by widz zobaczył daną scenę. Oczekujemy, że dzieci powiedzą o scenariuszu, o kręceniu filmu. Warto zwrócić uwagę na ostre cięcia. Dzieci powinny same

zauważyć, że chodzi o montaż. Przypomnienie trzech etapów powstawania filmów: pisanie scenariusza, kręcenie filmu, montaż. [10 min]

2. Wprowadzenie pojęcia: montaż filmowy. [5 min]

Montaż filmowy – czynność cięcia i sklejanie ujęć filmowych, by uzyskać następstwo czasowe i logikę przyczynowo-skutkową.

3. Rodzaje montażu: N. pokazuje fragmenty dowolnych filmów i pyta, na czym polega montaż. Powinny pojawić się następujące typy montażu: linearny i równoległy. Wprowadzenie pozostałych typów montażu wydaje się być zbyt trudne dla młodego widza.

Montaż linearny – jest działaniem najprostszym, operuje jednością czasu, miejsca i akcji, na pierwszym planie stawia pytanie: co się dalej wydarzy?

Montaż równoległy – polega na spleceniu ze sobą dwu łańcuchów wydarzeń, które toczą się równoległe, ale w różnych miejscach. Widz ma wrażenie, że zdarzenia te i bohaterowie/bohaterki są ze sobą powiązani. [15 min]

4. Kręcimy własną scenę. N. podaje tematy kilku scenek (2 do 3), które uczniowie i uczennice powinni zagrać (np.: córka przychodzi do domu, matka jest niezadowolona; bohater/bohaterka idzie ulicą, spotyka kogoś, itp.). N. prosi, aby uczniowie i uczennice, w miarę możliwości, nie używali zbyt wielu słów, mają jak najwięcej pokazać ciałem/ ruchem/gestem. Ewentualne dialogi muszą ułożyć sami. N. (lub uczeń/uczennica) szwenkuje – nie chodzi tu o osiągnięcie celu artystycznego, więc można nie robić dubli. [20 min]

5. Montaż scen. N. dzieli klasę na grupy i prosi, aby każda zmontowała film. Jednak część klasy montuje tak, jak scenki zostały odegrane, druga natomiast odwraca kolejność wydarzeń (np.: grupa A – matka jest zła, przychodzi córka, grupa B – przychodzi córka, a matka jest zła). [20 min]

6. Obejrzenie zmontowanych materiałów. N. stara się uświadomić uczniom i uczennicom, jaki wpływ ma montaż na rozumienie filmu (np. w scenie z matką i córką – matka najpierw jest zła, bo być może coś się wydarzyło albo matka jest zła, bo córka przyszła do domu, itd.) [20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Zajęcia komputerowe

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Ale kino

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.1.2 : 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.5.2 : dziecko potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej w sposób aktywny (podejmując decyzje, porozumiewając się z innymi osobami)

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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.27.1 : 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

126 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY SCENARIUSZE - ĆWICZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Zajęcia uczą, jak powstaje scenariusz filmu fabularnego.

Cele:

- doskonalenie umiejętności budowania postaci, tworzenia wątków, łączenia ich w historię bohaterów i bohaterek
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych
- pobudzanie/kreowanie wyobraźni

Przebieg:

1. N. przypomina, podobnie jak w klasie piątej, czym jest scenariusz, czemu i komu służy. (15 minut);
2. N. „buduje” z uczniami i uczennicami scenariusz filmu fabularnego. Pracuje cała klasa, n. za każdym razem wypisuje pomysły dzieci na tablicy, a potem, w razie pojawienia się

różnic zdań, dzieci wybierają jakąś opcję głosując.

Elementy, które muszą się pojawić: (30 minut);

- Imiona postaci
 - Wiek bohaterów i bohaterek
 - Czym się zajmują? Co robią?
 - Imiona bohaterów i bohaterek dalszego planu – np.: rodzice, bracia, siostry, koledzy, koleżanki, itd.
 - Główna myśl przedstawienia – co się im przydarza?
 - Wydarzenia zawiązujące akcję i ją kończące.
3. Krótka charakterystyka bohaterów i bohaterek , np.: Janek to nieśmiały uczeń, Marysia jest przebojowa, itp. N. pisze z uczniami i uczennicami scenariusz. Należy przede wszystkim skupić się na dialogach, które mają budować napięcie. N. wyjaśnia, jak powinny być pisane dialogi. Może podzielić klasę na mniejsze grupy i każdej z nich przydzielić jakąś scenę/fragment tekstu/itp.(45 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

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.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.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

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

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

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

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

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.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)

127 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PISZEMY SCENARIUSZE - ĆWICZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Zajęcia uczą, jak powstaje scenariusz filmu fabularnego.

Cele:

- doskonalenie umiejętności budowania postaci, tworzenia wątków, łączenia ich w historię bohaterów i bohaterek
- doskonalenie umiejętności lingwistycznych
- pobudzanie/kreowanie wyobraźni

Przebieg:

1. N. przypomina, podobnie jak w klasie piątej, czym jest scenariusz, czemu i komu służy. (15 minut);
2. N. „buduje” z uczniami i uczennicami scenariusz filmu fabularnego. Pracuje cała klasa, n. za każdym razem wypisuje pomysły dzieci na tablicy, a potem, w razie pojawienia się

różnic zdań, dzieci wybierają jakąś opcję głosując.

Elementy, które muszą się pojawić: (30 minut);

- Imiona postaci
 - Wiek bohaterów i bohaterek
 - Czym się zajmują? Co robią?
 - Imiona bohaterów i bohaterek dalszego planu – np.: rodzice, bracia, siostry, koledzy, koleżanki, itd.
 - Główna myśl przedstawienia – co się im przydarza?
 - Wydarzenia zawiązujące akcję i ją kończące.
3. Krótka charakterystyka bohaterów i bohaterek , np.: Janek to nieśmiały uczeń, Marysia jest przebojowa, itp. N. pisze z uczniami i uczennicami scenariusz. Należy przede wszystkim skupić się na dialogach, które mają budować napięcie. N. wyjaśnia, jak powinny być pisane dialogi. Może podzielić klasę na mniejsze grupy i każdej z nich przydzielić jakąś scenę/fragment tekstu/itp.(45 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Techniki:

Burza mózgów

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

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.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.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

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

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

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

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

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.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)

128 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRĘCIMY WŁASNY FILM FABULARNY

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:

Lekcja stanowi kontynuację poprzednich i doskonali umiejętność kręcenia filmów.

Cele:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności aktorskich;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału filmowego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia kostiumów;
- arkusze szarego papieru A3, mazaki, kredki, ołówki do narysowania storyboardów;
- wydrukowane teksty ról dla aktorów i aktorek;
- kamera;
- komputery z zainstalowanym programem do montażu.

Przebieg:

1. N. wcześniej wybiera jedną scenę ze scenariusza przygotowanego przez dzieci, która zostanie sfilmowana. N, tłumaczy, że lekcje nie tylko będą zawierały element zabawy, ale też mają za zadanie uświadomić, jak trudna i mozolna jest praca na planie filmowym, ile należy wykonać czynności, aby zobaczyć jedną minutę na ekranie. Scena powinna być prosta – mała liczba bohaterów/bohatek, należy unikać kręcenia scen na podwórku i na innych przestrzeniach otwartych (problemy ze światłem, dźwiękiem, itd.);
2. N. przydziela role: reżysera, operatora, scenografa, kostiumologa, dźwiękowca, oświetleniowca, szwenkiera, klapsera/klapserki itd. Można to zrobić drogą losowania, dzieci mogą też wybrać same (5 minut);
3. Praca w grupach (45 minut):
 - a. Aktorzy i aktorki uczą się ról
 - b. Kostiumolodzy przygotowują kostiumy
 - c. Scenografowie i ekipa techniczna przygotowują plan
 - d. Reżyser/reżyserka rysuje z pomocnikami (np.: operatorem/operatorką) storyboard [n. przypomina rodzaje planów filmowych]Ponieważ całość projektu trwa cztery godziny, n. musi w pewien sposób dbać o dyscyplinę. Być może niektóre elementy, np.: kostiumów czy rekwizyty u. będą musieli zrobić w domach.
4. Kręcenie sceny. N. przypomina wcześniej komendy, które mówi operator i reżyser, przypomina role, jakie każdy ma na owym planie odegrać (60 minut);
5. Montaż. Przygotowany materiał zostaje zgrany przez n. na komputery. Praca montażowa może odbywać się w małych grupach lub w parach. Każda grupa/para przygotowuje własną wersję filmu, własną wizję (50 minut);
6. Projekcja i omówienie. Omówienie powinno mieć charakter ewaluacyjny. Dzieci powinny dokonać podsumowania swojej pracy – powiedzieć, co im się udało, a co powinni/powinny poprawić w przyszłości (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

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.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału;

129 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRĘCIMY WŁASNY FILM FABULARNY

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:

Lekcja stanowi kontynuację poprzednich i doskonali umiejętność kręcenia filmów.

Cele:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności aktorskich;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału filmowego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia kostiumów;
- arkusze szarego papieru A3, mazaki, kredki, ołówki do narysowania storyboardów;
- wydrukowane teksty ról dla aktorów i aktorek;
- kamera;
- komputery z zainstalowanym programem do montażu.

Przebieg:

1. N. wcześniej wybiera jedną scenę ze scenariusza przygotowanego przez dzieci, która zostanie sfilmowana. N, tłumaczy, że lekcje nie tylko będą zawierały element zabawy, ale też mają za zadanie uświadomić, jak trudna i mozolna jest praca na planie filmowym, ile należy wykonać czynności, aby zobaczyć jedną minutę na ekranie. Scena powinna być prosta – mała liczba bohaterów/bohatek, należy unikać kręcenia scen na podwórku i na innych przestrzeniach otwartych (problemy ze światłem, dźwiękiem, itd.);
2. N. przydziela role: reżysera, operatora, scenografa, kostiumologa, dźwiękowca, oświetleniowca, szwenkiera, klapsera/klapserki itd. Można to zrobić drogą losowania, dzieci mogą też wybrać same (5 minut);
3. Praca w grupach (45 minut):
 - a. Aktorzy i aktorki uczą się ról
 - b. Kostiumolodzy przygotowują kostiumy
 - c. Scenografowie i ekipa techniczna przygotowują plan
 - d. Reżyser/reżyserka rysuje z pomocnikami (np.: operatorem/operatorką) storyboard [n. przypomina rodzaje planów filmowych]Ponieważ całość projektu trwa cztery godziny, n. musi w pewien sposób dbać o dyscyplinę. Być może niektóre elementy, np.: kostiumów czy rekwizyty u. będą musieli zrobić w domach.
4. Kręcenie sceny. N. przypomina wcześniej komendy, które mówi operator i reżyser, przypomina role, jakie każdy ma na owym planie odegrać (60 minut);
5. Montaż. Przygotowany materiał zostaje zgrany przez n. na komputery. Praca montażowa może odbywać się w małych grupach lub w parach. Każda grupa/para przygotowuje własną wersję filmu, własną wizję (50 minut);
6. Projekcja i omówienie. Omówienie powinno mieć charakter ewaluacyjny. Dzieci powinny dokonać podsumowania swojej pracy – powiedzieć, co im się udało, a co powinni/powinny poprawić w przyszłości (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

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.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału;

130 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRĘCIMY WŁASNY FILM FABULARNY

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:

Lekcja stanowi kontynuację poprzednich i doskonali umiejętność kręcenia filmów.

Cele:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności aktorskich;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału filmowego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia kostiumów;
- arkusze szarego papieru A3, mazaki, kredki, ołówki do narysowania storyboardów;
- wydrukowane teksty ról dla aktorów i aktorek;
- kamera;
- komputery z zainstalowanym programem do montażu.

Przebieg:

1. N. wcześniej wybiera jedną scenę ze scenariusza przygotowanego przez dzieci, która zostanie sfilmowana. N, tłumaczy, że lekcje nie tylko będą zawierały element zabawy, ale też mają za zadanie uświadomić, jak trudna i mozolna jest praca na planie filmowym, ile należy wykonać czynności, aby zobaczyć jedną minutę na ekranie. Scena powinna być prosta – mała liczba bohaterów/bohatek, należy unikać kręcenia scen na podwórku i na innych przestrzeniach otwartych (problemy ze światłem, dźwiękiem, itd.);
2. N. przydziela role: reżysera, operatora, scenografa, kostiumologa, dźwiękowca, oświetleniowca, szwenkiera, klapsera/klapserki itd. Można to zrobić drogą losowania, dzieci mogą też wybrać same (5 minut);
3. Praca w grupach (45 minut):
 - a. Aktorzy i aktorki uczą się ról
 - b. Kostiumolodzy przygotowują kostiumy
 - c. Scenografowie i ekipa techniczna przygotowują plan
 - d. Reżyser/reżyserka rysuje z pomocnikami (np.: operatorem/operatorką) storyboard [n. przypomina rodzaje planów filmowych]Ponieważ całość projektu trwa cztery godziny, n. musi w pewien sposób dbać o dyscyplinę. Być może niektóre elementy, np.: kostiumów czy rekwizyty u. będą musieli zrobić w domach.
4. Kręcenie sceny. N. przypomina wcześniej komendy, które mówi operator i reżyser, przypomina role, jakie każdy ma na owym planie odegrać (60 minut);
5. Montaż. Przygotowany materiał zostaje zgrany przez n. na komputery. Praca montażowa może odbywać się w małych grupach lub w parach. Każda grupa/para przygotowuje własną wersję filmu, własną wizję (50 minut);
6. Projekcja i omówienie. Omówienie powinno mieć charakter ewaluacyjny. Dzieci powinny dokonać podsumowania swojej pracy – powiedzieć, co im się udało, a co powinni/powinny poprawić w przyszłości (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

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.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału;

131 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRĘCIMY WŁASNY FILM FABULARNY

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:

Lekcja stanowi kontynuację poprzednich i doskonali umiejętność kręcenia filmów.

Cele:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności aktorskich;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału filmowego;
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- materiały potrzebne do stworzenia kostiumów;
- arkusze szarego papieru A3, mazaki, kredki, ołówki do narysowania storyboardów;
- wydrukowane teksty ról dla aktorów i aktorek;
- kamera;
- komputery z zainstalowanym programem do montażu.

Przebieg:

1. N. wcześniej wybiera jedną scenę ze scenariusza przygotowanego przez dzieci, która zostanie sfilmowana. N, tłumaczy, że lekcje nie tylko będą zawierały element zabawy, ale też mają za zadanie uświadomić, jak trudna i mozolna jest praca na planie filmowym, ile należy wykonać czynności, aby zobaczyć jedną minutę na ekranie. Scena powinna być prosta – mała liczba bohaterów/bohatek, należy unikać kręcenia scen na podwórku i na innych przestrzeniach otwartych (problemy ze światłem, dźwiękiem, itd.);
2. N. przydziela role: reżysera, operatora, scenografa, kostiumologa, dźwiękowca, oświetleniowca, szwenkiera, klapsera/klapserki itd. Można to zrobić drogą losowania, dzieci mogą też wybrać same (5 minut);
3. Praca w grupach (45 minut):
 - a. Aktorzy i aktorki uczą się ról
 - b. Kostiumolodzy przygotowują kostiumy
 - c. Scenografowie i ekipa techniczna przygotowują plan
 - d. Reżyser/reżyserka rysuje z pomocnikami (np.: operatorem/operatorką) storyboard [n. przypomina rodzaje planów filmowych]Ponieważ całość projektu trwa cztery godziny, n. musi w pewien sposób dbać o dyscyplinę. Być może niektóre elementy, np.: kostiumów czy rekwizyty u. będą musieli zrobić w domach.
4. Kręcenie sceny. N. przypomina wcześniej komendy, które mówi operator i reżyser, przypomina role, jakie każdy ma na owym planie odegrać (60 minut);
5. Montaż. Przygotowany materiał zostaje zgrany przez n. na komputery. Praca montażowa może odbywać się w małych grupach lub w parach. Każda grupa/para przygotowuje własną wersję filmu, własną wizję (50 minut);
6. Projekcja i omówienie. Omówienie powinno mieć charakter ewaluacyjny. Dzieci powinny dokonać podsumowania swojej pracy – powiedzieć, co im się udało, a co powinni/powinny poprawić w przyszłości (20 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

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.26.1 : dziecko potrafi rozpoznać elementy dzieła filmowego i telewizyjnego (scenariusz, reżyseria, ujęcie, gra aktorska)

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- doskonalenie umiejętności kręcenia filmów;
- doskonalenie umiejętności montowania materiału;

132 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: FILM WOJENNY

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 dotyczy cech szczególnych gatunku filmowego - dramatu wojennego. Porusza też kwestie komedii związanej z tematyką wojenną. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- poznanie cech gatunkowych dramatu wojennego
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów i ich oceny
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego
- wzmacnianie zasobu leksykalnego

Potrzebne materiały:

- komputer z możliwością odtworzenia prezentacji multimedialnej i fragmentów filmów oraz z dostępem do internetu

- karty pracy w załączniku

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną na temat filmu wojennego. [15 min]
2. Następnie rozdaje karty pracy do fragmentów filmów wojennych i prosi o uważne przeczytanie. [5 min]
3. Odtworzenie fragmentów filmu. [25 min]
 - *Szeregowiec Ryan* - początkowe fragmenty - lądowanie w Normandii
 - *Tora! Tora! Tora!* - pojedynki powietrzne:
<http://www.youtube.com/watch?v=I56EnecvVZU>
 - *Urodzony 4 lipca* - podkreślenie przemiany bohatera, minuty: 7.50-9.06, 13.36-15.47, 22.04-23.40, 37.18-40-07, 47.14-48.00, 2.01.55-2.04.14.
4. Wypełnienie kart pracy. Odczytanie, wspólna analiza [15 min]
5. Obejrzenie wybranych fragmentów komedii *Allo! Allo!* [odcinki dostępne pod adresem: [<http://freedisc.pl/togregor,f-58958,Allo-Allo-S02E01-PL-DVDRip-XviD>]] Wspólna analiza porównawcza dramatów i komedii, próba odpowiedzi na pytanie: Dlaczego serial z II wojną w tle cieszył się aż taką popularnością?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

kino wojenne.pptx
kino wojenne - karta pracy.docx

133 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: FILM WOJENNY

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 dotyczy cech szczególnych gatunku filmowego - dramatu wojennego. Porusza też kwestie komedii związanej z tematyką wojenną. Zadanie realizowane przez 2 godziny lekcyjne.

Cele:

- poznanie cech gatunkowych dramatu wojennego
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów i ich oceny
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego
- wzmacnianie zasobu leksykalnego

Potrzebne materiały:

- komputer z możliwością odtworzenia prezentacji multimedialnej i fragmentów filmów oraz z dostępem do internetu

- karty pracy w załączniku

Przebieg:

1. N. pokazuje prezentację multimedialną na temat filmu wojennego. [15 min]
2. Następnie rozdaje karty pracy do fragmentów filmów wojennych i prosi o uważne przeczytanie. [5 min]
3. Odtworzenie fragmentów filmu. [25 min]
 - *Szeregowiec Ryan* - początkowe fragmenty - lądowanie w Normandii
 - *Tora! Tora! Tora!* - pojedynki powietrzne:
<http://www.youtube.com/watch?v=I56EnecvVZU>
 - *Urodzony 4 lipca* - podkreślenie przemiany bohatera, minuty: 7.50-9.06, 13.36-15.47, 22.04-23.40, 37.18-40-07, 47.14-48.00, 2.01.55-2.04.14.
4. Wypełnienie kart pracy. Odczytanie, wspólna analiza [15 min]
5. Obejrzenie wybranych fragmentów komedii *Allo! Allo!* [odcinki dostępne pod adresem: [<http://freedisc.pl/togregor,f-58958,Allo-Allo-S02E01-PL-DVDRip-XviD>]] Wspólna analiza porównawcza dramatów i komedii, próba odpowiedzi na pytanie: Dlaczego serial z II wojną w tle cieszył się aż taką popularnością?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Techniki:

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa
Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna
Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

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

Lista załączników:

kino wojenne.pptx
kino wojenne - karta pracy.docx

134 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: FILM SF

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 dotyczy cech szczególnych gatunku filmowego - filmu sf, popularnych motywów, bohaterów, itp.

Cele:

- poznanie cech gatunkowych filmu sf;
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego;
- wzmacnianie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- komputer z możliwością odtworzenia prezentacji multimedialnej i fragmentów filmów oraz z dostępem do internetu;
- materiały potrzebne do pracy grupowej - kartki A4, papier, nożyczki, itp.

Przebieg:

1. N. przedstawia prezentację multimedialną na temat gatunku sf [15 min].
2. N. odtwarza film Podróż na księżyc. http://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk
Uczniowie i uczennice swobodnie opowiadają o tym, co widzieli, interpretują obraz. [25 min]
3. Projekt Podróż na.... Podział klasy na grupy. Każda grupa zajmuje się innym aspektem podróży na inną planetę:
 - a. Organizacja podróży. Przygotujcie plan w formie równoważników zdań: Co zabrać? Jak się przygotować? Ile osób załogi jest potrzebnych?
 - b. Budowa statku. Zbudujcie z papieru model statku kosmicznego.
 - c. Opis istot mieszkających na innej planecie. Stwórzcie opis postaci, które można spotkać na innej planecie.
 - d. Co możemy dostać? Co możemy dać? Ułóżcie w punktach plan transakcji, które przeprowadzicie z mieszkańcami innej planety.[30 min]
4. Prezentacja pracy grupowej [20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

- 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.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.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.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Lista załączników:

film sf.pptx

135 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: FILM SF

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 dotyczy cech szczególnych gatunku filmowego - filmu sf, popularnych motywów, bohaterów, itp.

Cele:

- poznanie cech gatunkowych filmu sf;
- doskonalenie umiejętności analizy dzieła filmowego;
- wzmacnianie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- komputer z możliwością odtworzenia prezentacji multimedialnej i fragmentów filmów oraz z dostępem do internetu;
- materiały potrzebne do pracy grupowej - kartki A4, papier, nożyczki, itp.

Przebieg:

1. N. przedstawia prezentację multimedialną na temat gatunku sf [15 min].
2. N. odtwarza film Podróż na księżyc. http://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk
Uczniowie i uczennice swobodnie opowiadają o tym, co widzieli, interpretują obraz. [25 min]
3. Projekt Podróż na.... Podział klasy na grupy. Każda grupa zajmuje się innym aspektem podróży na inną planetę:
 - a. Organizacja podróży. Przygotujcie plan w formie równoważników zdań: Co zabrać? Jak się przygotować? Ile osób załogi jest potrzebnych?
 - b. Budowa statku. Zbudujcie z papieru model statku kosmicznego.
 - c. Opis istot mieszkających na innej planecie. Stwórzcie opis postaci, które można spotkać na innej planecie.
 - d. Co możemy dostać? Co możemy dać? Ułóżcie w punktach plan transakcji, które przeprowadzicie z mieszkańcami innej planety.[30 min]
4. Prezentacja pracy grupowej [20 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Film

Prezentacja multimedialna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

- 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.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.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.40.2 : dziecko potrafi sporządzić odtwórczy plan szczegółowy wypowiedzi
- Pol-IV-VI.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

Lista załączników:

film sf.pptx

136 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZEGO POTRZEBA W RODZINIE? O BOHATERACH OPIUM W ROSOLE

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 charakterystyce rodzin w powieści Małgorzaty Musierowicz pt: *Opium w rosole*. Dzieci dostrzegają różne modele rodziny, wartości, którymi się kierują i relacje panujące w domach.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów literackich;
- doskonalenie umiejętności wnioskowania;
- doskonalenie umiejętności wyrażania swojej opinii;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- kształcenie świata wartości.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści M. Musierowicz;
- tabele dla grup (w załączniku).

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat bohaterów, wątków powieści, itp. Dzieci wyrażają swoje opinie, mówią, co im się podobało, a które elementy by wyrzucili. Należy tu pamiętać, że powieść Małgorzaty Musierowicz może wydawać się młodym czytelnikom dość nierealistyczna ze względu na czasy, w których dzieje się akcja. [10 min]
2. Podział klasy na 6. grup. Każda zajmuje się inną rodziną występującą w powieści. Dzieci odnajdują informacje w tekstach lektury i wypełniają tabelę (w załączniku) [30 min]
3. Prezentacja pracy grupowej. Szczegółowa charakterystyka rodzin powieściowych. Dzieci powinny zwrócić szczególną uwagę na różnice między rodzinami - mówią o ważnych wartościach, analizują błędy Jedwabieńskich, zauważają samotność Aurelii, złe wychowanie Matyldy. Tworzą z pomocą N. notatki [40 min]
4. Burza mózgów, mapa myśli. Dzieci tworzą z N. idealny model rodziny. Mogą także powoływać się na wcześniej czytane lub samodzielne lektury. [10 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.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.38.6 : 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

Lista załączników:

tabele dla grup .docx

137 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZEGO POTRZEBA W RODZINIE? O BOHATERACH OPIUM W ROSOLE

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 charakterystyce rodzin w powieści Małgorzaty Musierowicz pt: *Opium w rosole*. Dzieci dostrzegają różne modele rodziny, wartości, którymi się kierują i relacje panujące w domach.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji tekstów literackich;
- doskonalenie umiejętności wnioskowania;
- doskonalenie umiejętności wyrażania swojej opinii;
- doskonalenie umiejętności charakterystyki bohaterów;
- kształcenie świata wartości.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści M. Musierowicz;
- tabele dla grup (w załączniku).

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat bohaterów, wątków powieści, itp. Dzieci wyrażają swoje opinie, mówią, co im się podobało, a które elementy by wyrzucili. Należy tu pamiętać, że powieść Małgorzaty Musierowicz może wydawać się młodym czytelnikom dość nierealistyczna ze względu na czasy, w których dzieje się akcja. [10 min]
2. Podział klasy na 6. grup. Każda zajmuje się inną rodziną występującą w powieści. Dzieci odnajdują informacje w tekstach lektury i wypełniają tabelę (w załączniku) [30 min]
3. Prezentacja pracy grupowej. Szczegółowa charakterystyka rodzin powieściowych. Dzieci powinny zwrócić szczególną uwagę na różnice między rodzinami - mówią o ważnych wartościach, analizują błędy Jedwabieńskich, zauważają samotność Aurelii, złe wychowanie Matyldy. Tworzą z pomocą N. notatki [40 min]
4. Burza mózgów, mapa myśli. Dzieci tworzą z N. idealny model rodziny. Mogą także powoływać się na wcześniej czytane lub samodzielne lektury. [10 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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.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.38.6 : 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

Lista załączników:

tabele dla grup .docx

138 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RZECZYWISTOŚĆ STANU WOJENNEGO W POWIEŚCI OPIUM W ROSOLE

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 uświadamia dzieciom, jaki wpływ miała rzeczywistość PRL-u i stanu wojennego na codzienne życie zwykłych ludzi.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy tekstu;
- utrwalenie wiedzy na temat PRL-u i stanu wojennego;
- uświadomienie wpływu rzeczywistości PRL-u na życie zwykłych ludzi;
- doskonalenie umiejętności wyrażania opinii.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści M. Musierowicz;
- komputer dla N. i dla dzieci (jeden na parę).

Przebieg:

1. N. przypomina okoliczności wprowadzenia stanu wojennego, tworzy rys historyczny. Dzieci określają czas i miejsce akcji (1983 rok w Poznaniu) [10 min]
2. N. pokazuje prezentację multimedialną na temat PRL-u i stanu wojennego (w załączniku). Komentuje zdjęcia. dzieci przypominają sobie wiadomości z lekcji historii i tworzą notatki. [25 min]
3. Analiza tekstu. Dzieci szukają w powieści elementów opowiadających o rzeczywistości PRL-u. Następnie opowiadają o nich i wraz z N. sporządzają notatkę. W notatce powinny znaleźć się następujące elementy:
 - godzina milicyjna,
 - kartki na żywność (narrator wspomina o nich, gdy Piotr Ogorzałka pożycza państwu Borejko kartki na drób do rosołu),
 - robienie zakupów jest żmudne i czasochłonne, bo wszystkie towary trzeba „zdobywać”,
 - niewielka część społeczeństwa mogła pozwolić sobie na luksusy (matka Matyldy),
 - niedziałająca telekomunikacja,
 - przygnębienie ludzi,
 - uczniowie nie chcą rozwiązywać testów pani Jedwabińskiej, ponieważ uważają je za donosy,
 - w niektórych domach brakuje członków rodziny - być może zostali internowani (uwięzieni) za działalność przeciw reżimowi komunistycznemu. Tak jest z panem Borejką, bo kiedy Aurelia pyta: „On też jest na końcu świata?”, pani Borejkowa mówi: „A, nie. Nie. On jest w Polsce. Jak zawsze”.
 - na pana Borejkę wszyscy czekają, dla niego czeka na stole zawsze dodatkowe nakrycie,
 - Kreska mieszka u dziadka, jej rodzice zniknęli,
 - o powieściowej rzeczywistości tak mówi Kreska: „czasy, w których żyjemy, są straszne”,
 - ludzie emigrowali do innych państw, aby podjąć pracę i zapewnić sobie dostatek (mąż Gabrysi, Janusz, przebywa za granicą, by tam zarobić tak potrzebne małżeństwu pieniądze),
 - Sławek Lewandowski ma stracić z niewiadomego powodu pracę i nic na to nie można poradzić,
 - ważne w życiu bohaterów są: miłość, przyjaźń, życzliwość, zrozumienie, wrażliwość i otwarcie na problemy innych, wzajemne porozumienie, szlachetność, uczciwość, pozytywne nastawienie do świata i ludzi.[30 min]
4. Dzieci czytają wywiad z M. Musierowicz:
<http://www.tygodnik.com.pl/felietony/musierowicz/musierowicz.html> , a następnie komentują wraz z N. poruszane w nim wątki. [25 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Prezentacja multimedialna

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.28.2 : [XX wiek] dziecko potrafi opowiedzieć o Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, używając pojęć: odbudowa zniszczeń wojennych, awans społeczny i likwidacja analfabetyzmu, planowanie centralne, zależność od ZSRR, dyktatura partii komunistycznej, cenzura, opozycja demokratyczna.

Hist-VI.29.2 : [XX wiek] dziecko potrafi opisać powstanie i działania Solidarności, używając określeń: strajk, walka bez przemocy, stan wojenny, "Okrągły Stół"

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.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.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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.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:

PRL i stan wojenny.pdf

139 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RZECZYWISTOŚĆ STANU WOJENNEGO W POWIEŚCI OPIUM W ROSOLE

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 uświadamia dzieciom, jaki wpływ miała rzeczywistość PRL-u i stanu wojennego na codzienne życie zwykłych ludzi.

Cele:

- doskonalenie umiejętności analizy tekstu;
- utrwalenie wiedzy na temat PRL-u i stanu wojennego;
- uświadomienie wpływu rzeczywistości PRL-u na życie zwykłych ludzi;
- doskonalenie umiejętności wyrażania opinii.

Potrzebne materiały:

- egzemplarze powieści M. Musierowicz;
- komputer dla N. i dla dzieci (jeden na parę).

Przebieg:

1. N. przypomina okoliczności wprowadzenia stanu wojennego, tworzy rys historyczny. Dzieci określają czas i miejsce akcji (1983 rok w Poznaniu) [10 min]
2. N. pokazuje prezentację multimedialną na temat PRL-u i stanu wojennego (w załączniku). Komentuje zdjęcia. dzieci przypominają sobie wiadomości z lekcji historii i tworzą notatki. [25 min]
3. Analiza tekstu. Dzieci szukają w powieści elementów opowiadających o rzeczywistości PRL-u. Następnie opowiadają o nich i wraz z N. sporządzają notatkę. W notatce powinny znaleźć się następujące elementy:
 - godzina milicyjna,
 - kartki na żywność (narrator wspomina o nich, gdy Piotr Ogorzałka pożycza państwu Borejko kartki na drób do rosołu),
 - robienie zakupów jest żmudne i czasochłonne, bo wszystkie towary trzeba „zdobywać”,
 - niewielka część społeczeństwa mogła pozwolić sobie na luksusy (matka Matyldy),
 - niedziałająca telekomunikacja,
 - przygnębienie ludzi,
 - uczniowie nie chcą rozwiązywać testów pani Jedwabińskiej, ponieważ uważają je za donosy,
 - w niektórych domach brakuje członków rodziny - być może zostali internowani (uwięzieni) za działalność przeciw reżimowi komunistycznemu. Tak jest z panem Borejką, bo kiedy Aurelia pyta: „On też jest na końcu świata?”, pani Borejkowa mówi: „A, nie. Nie. On jest w Polsce. Jak zawsze”.
 - na pana Borejkę wszyscy czekają, dla niego czeka na stole zawsze dodatkowe nakrycie,
 - Kreska mieszka u dziadka, jej rodzice zniknęli,
 - o powieściowej rzeczywistości tak mówi Kreska: „czasy, w których żyjemy, są straszne”,
 - ludzie emigrowali do innych państw, aby podjąć pracę i zapewnić sobie dostatek (mąż Gabrysi, Janusz, przebywa za granicą, by tam zarobić tak potrzebne małżeństwu pieniądze),
 - Sławek Lewandowski ma stracić z niewiadomego powodu pracę i nic na to nie można poradzić,
 - ważne w życiu bohaterów są: miłość, przyjaźń, życzliwość, zrozumienie, wrażliwość i otwarcie na problemy innych, wzajemne porozumienie, szlachetność, uczciwość, pozytywne nastawienie do świata i ludzi.[30 min]
4. Dzieci czytają wywiad z M. Musierowicz:
<http://www.tygodnik.com.pl/felietony/musierowicz/musierowicz.html> , a następnie komentują wraz z N. poruszane w nim wątki. [25 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Analiza tekstu

Prezentacja multimedialna

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.28.2 : [XX wiek] dziecko potrafi opowiedzieć o Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej, używając pojęć: odbudowa zniszczeń wojennych, awans społeczny i likwidacja analfabetyzmu, planowanie centralne, zależność od ZSRR, dyktatura partii komunistycznej, cenzura, opozycja demokratyczna.

Hist-VI.29.2 : [XX wiek] dziecko potrafi opisać powstanie i działania Solidarności, używając określeń: strajk, walka bez przemocy, stan wojenny, "Okrągły Stół"

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.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.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.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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.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:

PRL i stan wojenny.pdf

140 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZYGODY Z BYLE CZEGO- CZYT. ZE ZROZUMIENIEM

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji;
- pogłębienie wiedzy o literaturze dla dzieci i młodzieży;
- doskonalenie umiejętności korzystania ze słowników.

Potrzebne materiały:

- test czytania ze zrozumieniem w załączniku;
- słowniki języka polskiego (egzemplarz na parę).

Przebieg:

1. N. informuje dzieci, że na dzisiejszej lekcji będą ćwiczyć czytanie ze zrozumieniem,

- zapoznając się z fragmentem tekstu oraz odpowiadając na umieszczone pod nim pytania (5 minut);
2. N. rozdaje każdej osobie wydrukowane karty z pliku "Test czytania ze zrozumieniem". Dzieci czytają fragmenty tekstu i odpowiadają na znajdujące się pod nim pytania (30 minut);
 3. N. na forum klasy sprawdza wykonanie zadania. Wybrane osoby czytają odpowiedzi na pytania. Klasa wraz z N. może przedyskutować najbardziej interesujące kwestie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.23.1 : dziecko potrafi rozpoznać w tekście literackim porównanie, przenośnię, epitet i wyraz dźwiękonaśladowczy

Pol-IV-VI.23.2 : dziecko potrafi objaśnić rolę porównania, przenośni, epitetu i wyrazu dźwiękonaśladowczego

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

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

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

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.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.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:

Test czytania ze zrozumieniem.docx

141 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RELACJA Z WYDARZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Wydarzenia z życia klasowego są pretekstem do ćwiczenia form dziennikarskich: komentarza radiowego i telewizyjnego, wywiadu, reportażu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z formami dziennikarskimi;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego tworzenia prostych form dziennikarskich;
- rozwijanie postawy proaktywnej i prospołecznej;
- rozwijanie umiejętności obserwacji;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i obiektywnego opisywania wydarzeń;

Potrzebne materiały:

- N. powinien dzieci przygotować do zadania, prosząc, aby zapamiętały wybraną lekcję/ wydarzenie (najlepiej lekcję wychowania fizycznego albo przedstawienie teatralne);

- każde dziecko może wybrać inne wydarzenie, choć dobrze, żeby były to lekcje/wydarzenia się pokrywały;
- 3. lekcja: sala gimnastyczna lub sala klasowa z ławkami przesuniętymi pod ściany;
- 3. lekcja: kolorowe piłeczki lub inne małe przedmioty w trzech kolorach (około 30 w jednym kolorze).

Przebieg:

Tworzenie relacji z wydarzenia - ćwiczenia warsztatowe

1. N. rozdaje dzieciom reportaże. Mogą to być na przykład teksty z magazynu Duży Format. Dzieci - w grupach - tworzą mapę myśli na temat: Cechy reportażu (18 minut);
2. Czytanie prawdziwych tekstów dziennikarskich - N. może rozdać fragmenty gazety codziennej lub tytuły sportowe;
3. Dzieci starają się stworzyć własny reportaż na temat wybranego wydarzenia (35 minut);
4. Prezentacja wybranych tekstów i komentarz N. (10 minut);
5. Ewaluacja - mapa nieba (20 minut)

Wywiad - ćwiczenia warsztatowe

1. Wszyscy przygotowują pytania, które powinien zadać dziennikarz uczestnikom danego wydarzenia (15 minut)
2. Czwórka dzieci przeprowadza wywiady - przed całą klasą - z uczestnikami tej rundy. Dzieci mogą zapisać sobie co ciekawsze wypowiedzi - one jeszcze mogą się przydać dalszej części tego bloku (15 minut);
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom wywiady ze sportowcami, powinno to dotyczyć możliwie najbardziej aktualnych wydarzeń, które dzieci mogą znać lub mogą być dla dzieci szczególnie interesujące, np. dotyczące lokalnych rozgrywek (5 minut);
4. Oglądanie wywiadów telewizyjnych:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=bkTRD1UAX8g> (2 minut)
 - <http://www.youtube.com/watch?v=sL9PIRfcIx8> (5 minut)
5. Omówienie - czym różnią się wywiady profesjonalne od klasowych, jakie jeszcze pytania można było zadać zawodnikom, jak mogli oni ciekawiej odpowiedzieć. Jakie są cechy charakterystyczne wywiadu. (10 minut)

Relacja na żywo - wchodzenie w rolę komentujących i komentowanych

1. Dzieci dzielą się na dwie grupy:
 - komentatorów
 - graczy (gracze dzielą się jeszcze na trzy podgrupy - jeśli jest nierówna liczba dzieci w grupie graczy - część staje się komentatorami)
2. Zadanie graczy:
 - każda podgrupa graczy otrzymuje "swoje kolor"
 - ich zadaniem jest zebranie piłeczek "swojego" koloru
3. Zadanie komentatorów:

- każde z dzieci na chwilę wchodzi w rolę komentatora, który relacjonuje słuchaczom/widzom walkę o zwycięstwo w zbieraniu piłeczek
 - komentatorzy ustawiają się w kolejce: każdy musi na żywo zacząć opisywać wydarzenia (przed rozpoczęciem rywalizacji, w trakcie, po jej zakończeniu)
4. Dzieci omawiają komentarze. Co się podobało? Na co powinien zwracać uwagę komentator? O czym powinien mówić komentator? Jak można zainteresować słuchaczy? Jakie są cechy relacji sportowej?
 5. Dzieci omawiają jak się czuły w roli osób, których ruchy są komentowane. Czy zwracali na to uwagę? Czy któreś komentarze wydawały im się niesprawiedliwe? Czy któreś sprawiły im radość?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest reportaż, depeza, wywiad;
- dziecko potrafi napisać proste teksty w różnych formach dziennikarskich;
- dziecko wie, na czym polega relacja wydarzenia.

142 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RELACJA Z WYDARZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Wydarzenia z życia klasowego są pretekstem do ćwiczenia form dziennikarskich: komentarza radiowego i telewizyjnego, wywiadu, reportażu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z formami dziennikarskimi;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego tworzenia prostych form dziennikarskich;
- rozwijanie postawy proaktywnej i prospołecznej;
- rozwijanie umiejętności obserwacji;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i obiektywnego opisywania wydarzeń;

Potrzebne materiały:

- N. powinien dzieci przygotować do zadania, prosząc, aby zapamiętały wybraną lekcję/ wydarzenie (najlepiej lekcję wychowania fizycznego albo przedstawienie teatralne);

- każde dziecko może wybrać inne wydarzenie, choć dobrze, żeby były to lekcje/wydarzenia się pokrywały;
- 3. lekcja: sala gimnastyczna lub sala klasowa z ławkami przesuniętymi pod ściany;
- 3. lekcja: kolorowe piłeczki lub inne małe przedmioty w trzech kolorach (około 30 w jednym kolorze).

Przebieg:

Tworzenie relacji z wydarzenia - ćwiczenia warsztatowe

1. N. rozdaje dzieciom reportaże. Mogą to być na przykład teksty z magazynu Duży Format. Dzieci - w grupach - tworzą mapę myśli na temat: Cechy reportażu (18 minut);
2. Czytanie prawdziwych tekstów dziennikarskich - N. może rozdać fragmenty gazety codziennej lub tytuły sportowe;
3. Dzieci starają się stworzyć własny reportaż na temat wybranego wydarzenia (35 minut);
4. Prezentacja wybranych tekstów i komentarz N. (10 minut);
5. Ewaluacja - mapa nieba (20 minut)

Wywiad - ćwiczenia warsztatowe

1. Wszyscy przygotowują pytania, które powinien zadać dziennikarz uczestnikom danego wydarzenia (15 minut)
2. Czwórka dzieci przeprowadza wywiady - przed całą klasą - z uczestnikami tej rundy. Dzieci mogą zapisać sobie co ciekawsze wypowiedzi - one jeszcze mogą się przydać dalszej części tego bloku (15 minut);
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom wywiady ze sportowcami, powinno to dotyczyć możliwie najbardziej aktualnych wydarzeń, które dzieci mogą znać lub mogą być dla dzieci szczególnie interesujące, np. dotyczące lokalnych rozgrywek (5 minut);
4. Oglądanie wywiadów telewizyjnych:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=bkTRD1UAX8g> (2 minut)
 - <http://www.youtube.com/watch?v=sL9PIRfcIx8> (5 minut)
5. Omówienie - czym różni się wywiady profesjonalne od klasowych, jakie jeszcze pytania można było zadać zawodnikom, jak mogli oni ciekawiej odpowiedzieć. Jakie są cechy charakterystyczne wywiadu. (10 minut)

Relacja na żywo - wchodzenie w rolę komentujących i komentowanych

1. Dzieci dzielą się na dwie grupy:
 - komentatorów
 - graczy (gracze dzielą się jeszcze na trzy podgrupy - jeśli jest nierówna liczba dzieci w grupie graczy - część staje się komentatorami)
2. Zadanie graczy:
 - każda podgrupa graczy otrzymuje "swoją kolor"
 - ich zadaniem jest zebranie piłeczek "swojego" koloru
3. Zadanie komentatorów:

- każde z dzieci na chwilę wchodzi w rolę komentatora, który relacjonuje słuchaczom/widzom walkę o zwycięstwo w zbieraniu piłeczek
 - komentatorzy ustawiają się w kolejce: każdy musi na żywo zacząć opisywać wydarzenia (przed rozpoczęciem rywalizacji, w trakcie, po jej zakończeniu)
4. Dzieci omawiają komentarze. Co się podobało? Na co powinien zwracać uwagę komentator? O czym powinien mówić komentator? Jak można zainteresować słuchaczy? Jakie są cechy relacji sportowej?
 5. Dzieci omawiają jak się czuły w roli osób, których ruchy są komentowane. Czy zwracali na to uwagę? Czy któreś komentarze wydawały im się niesprawiedliwe? Czy któreś sprawiły im radość?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest reportaż, depeza, wywiad;
- dziecko potrafi napisać proste teksty w różnych formach dziennikarskich;
- dziecko wie, na czym polega relacja wydarzenia.

143 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RELACJA Z WYDARZENIA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Wydarzenia z życia klasowego są pretekstem do ćwiczenia form dziennikarskich: komentarza radiowego i telewizyjnego, wywiadu, reportażu.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic z formami dziennikarskimi;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego tworzenia prostych form dziennikarskich;
- rozwijanie postawy proaktywnej i prospołecznej;
- rozwijanie umiejętności obserwacji;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i obiektywnego opisywania wydarzeń;

Potrzebne materiały:

- N. powinien dzieci przygotować do zadania, prosząc, aby zapamiętały wybraną lekcję/ wydarzenie (najlepiej lekcję wychowania fizycznego albo przedstawienie teatralne);

- każde dziecko może wybrać inne wydarzenie, choć dobrze, żeby były to lekcje/wydarzenia się pokrywały;
- 3. lekcja: sala gimnastyczna lub sala klasowa z ławkami przesuniętymi pod ściany;
- 3. lekcja: kolorowe piłeczki lub inne małe przedmioty w trzech kolorach (około 30 w jednym kolorze).

Przebieg:

Tworzenie relacji z wydarzenia - ćwiczenia warsztatowe

1. N. rozdaje dzieciom reportaże. Mogą to być na przykład teksty z magazynu Duży Format. Dzieci - w grupach - tworzą mapę myśli na temat: Cechy reportażu (18 minut);
2. Czytanie prawdziwych tekstów dziennikarskich - N. może rozdać fragmenty gazety codziennej lub tytuły sportowe;
3. Dzieci starają się stworzyć własny reportaż na temat wybranego wydarzenia (35 minut);
4. Prezentacja wybranych tekstów i komentarz N. (10 minut);
5. Ewaluacja - mapa nieba (20 minut)

Wywiad - ćwiczenia warsztatowe

1. Wszyscy przygotowują pytania, które powinien zadać dziennikarz uczestnikom danego wydarzenia (15 minut)
2. Czwórka dzieci przeprowadza wywiady - przed całą klasą - z uczestnikami tej rundy. Dzieci mogą zapisać sobie co ciekawsze wypowiedzi - one jeszcze mogą się przydać dalszej części tego bloku (15 minut);
3. N. rozdaje uczniom i uczennicom wywiady ze sportowcami, powinno to dotyczyć możliwie najbardziej aktualnych wydarzeń, które dzieci mogą znać lub mogą być dla dzieci szczególnie interesujące, np. dotyczące lokalnych rozgrywek (5 minut);
4. Oglądanie wywiadów telewizyjnych:
 - <http://www.youtube.com/watch?v=bkTRD1UAX8g> (2 minut)
 - <http://www.youtube.com/watch?v=sL9PIRfcIx8> (5 minut)
5. Omówienie - czym różni się wywiady profesjonalne od klasowych, jakie jeszcze pytania można było zadać zawodnikom, jak mogli oni ciekawiej odpowiedzieć. Jakie są cechy charakterystyczne wywiadu. (10 minut)

Relacja na żywo - wchodzenie w rolę komentujących i komentowanych

1. Dzieci dzielą się na dwie grupy:
 - komentatorów
 - graczy (gracze dzielą się jeszcze na trzy podgrupy - jeśli jest nierówna liczba dzieci w grupie graczy - część staje się komentatorami)
2. Zadanie graczy:
 - każda podgrupa graczy otrzymuje "swoje kolor"
 - ich zadaniem jest zebranie piłeczek "swojego" koloru
3. Zadanie komentatorów:

- każde z dzieci na chwilę wchodzi w rolę komentatora, który relacjonuje słuchaczom/widzom walkę o zwycięstwo w zbieraniu piłeczek
 - komentatorzy ustawiają się w kolejce: każdy musi na żywo zacząć opisywać wydarzenia (przed rozpoczęciem rywalizacji, w trakcie, po jej zakończeniu)
4. Dzieci omawiają komentarze. Co się podobało? Na co powinien zwracać uwagę komentator? O czym powinien mówić komentator? Jak można zainteresować słuchaczy? Jakie są cechy relacji sportowej?
 5. Dzieci omawiają jak się czuły w roli osób, których ruchy są komentowane. Czy zwracali na to uwagę? Czy któreś komentarze wydawały im się niesprawiedliwe? Czy któreś sprawiły im radość?

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Wychowanie fizyczne

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

rzeczywistością

Pol-IV-VI.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko wie, czym jest reportaż, depecha, wywiad;
- dziecko potrafi napisać proste teksty w różnych formach dziennikarskich;
- dziecko wie, na czym polega relacja wydarzenia.

144 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WYJĄTKOWE FOTOGRAFIE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci zastanawiają się nad sensem projektu fotograficznego Iriny Werning. Dzieci zapisują pytania do artystki, a potem starają się znaleźć odpowiedzi na swoje pytania w wywiadzie, który z nią przeprowadzono.

Cele:

- Ćwiczenie zadawania pytań;
- Ćwiczenie wyszukiwania informacji;
- Ćwiczenie analizy tekstu;
- Kształcenie u dzieci wrażliwości artystycznej;
- Zapoznanie dzieci z projektem o dużej wartości artystycznej.

Potrzebne materiały:

- Komputery z dostępem do internetu;
- Wydrukowane wywiady z Iriną Werning.

Przebieg:

1. Dzieci wchodzą na stronę: <http://irinawerning.com/index.php?/back-to-the-fut/back-to-the-future>
2. Oglądają umieszczone tutaj zdjęcia (5 min.).
3. Dyskusja dydaktyczna - jaki jest cel tej akcji? po co artystka wykonuje takie zdjęcia? czemu to służy? czy podobają nam się te zdjęcia? (10 min.)
4. Każde dziecko wymyśla 5 pytań do autorki zdjęć - należy je zapisać (5 min.)
5. Dzieci czytają wywiad z Iriną Werning (załącznik) (10 min.)
6. Dzieci prezentują swoje pytania i znalezione odpowiedzi (10 min.)
7. Podsumowanie N. (5 min.)

Warianty:

- można z dziećmi obejrzeć także inny reportaż fotograficzny: <http://szlaga.blogspot.com/2012/07/dziwne-przygody-kozioka-matoka.html>; N. próbują odpowiedzieć na pytanie: jak się ma on do tekstu pod zdjęciami? Jakie pytania zadaliby autorowi tych zdjęć?

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Osiągnięcia GWK:

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

Pol-IV-VI.36.1 : dziecko potrafi sformułować pytania do tekstu

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

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

Psych-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko potrafi zadać pytanie artyście, po obejrzeniu jego prac.
- dziecko potrafi wyrazić opinię na temat sztuki.

Lista załączników:

Wywiad z Pawłem Althamerem.doc

Wywiad z Iriną Werning .pdf

145 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co robi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

146 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co zrobi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

147 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co zrobi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

148 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co robi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

149 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co zrobi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

150 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co zrobi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

151 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co robi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

152 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co robi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

153 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY GAZETKĘ - PROJEKT

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 9

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci tworzą gazetkę: sportową, literacką lub podróżniczą.

Cele:

- praktyczne wykorzystanie o formach dziennikarskich;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- doskonalenie umiejętności organizacji pracy;
- rozwijanie umiejętności pisarskich;
- rozwijanie kreatywności.

Potrzebne materiały:

- czasopisma i gazety o tematyce podróżniczej, literackiej, sportowej
- komputery z dostępem do internetu
- kolorowa drukarka i papier
- dyktafony - jeżeli to możliwe, może to być dyktafon w telefonie komórkowym

- aparaty fotograficzne - jeżeli dzieci będą same chciały robić zdjęcia, mogą to być aparaty z ich telefonów komórkowych;
- dodatkowe źródło filmowe: <http://ninateka.pl/film/kulturanek-odc-9-m-wi-dziecko-do-obrazu> (Kulturanek, o tym jak wydać gazetę).

Przebieg:

1. N. tłumaczy, na czym będzie polega projekt. Uczniowie i uczennice będą pracować w grupach, a każda grupa przygotowuje gazetkę tematyczną: podróżniczą, sportową lub literacką. Przykładowe tematy, które można poruszyć w gazetce to:

Gazetka podróżnicza

- Tam, gdzie zawsze świeci słońce czyli gdzie warto pojechać?
- Najdziwniejsze owoce - co warto zjeść, a czego lepiej unikać?
- Niezbędnik turysty - co powinno się wziąć na wakacje?
- Aktywny wypoczynek czyli co można robić na wakacjach?
- Znani podróżnicy polscy i ze świata
- Gdzie na wakacje jeździli nasi rodzice?

Gazetka sportowa

- najpopularniejsi sportowcy
- najdziwniejsze dyscypliny sportowe
- dawni sportowcy - komu kibicowali nasi rodzice?
- wydarzenia sportowe w moim mieście
- sport w telewizji - co warto obejrzeć?

Gazetka literacka

- nasze ulubione książki
- co czytali nasi rodzice?
- przepis na bestseller - co musi być w książce, aby się podobała
- recenzja wybranej książki
- książka a film. lepiej czytać czy oglądać?

Każda grupa powinna:

- wymyślić konkurs dla czytelników
- stworzyć jedną historyjkę obrazkową, która znajdzie się w gazetce
- napisać przynajmniej jeden reportaż

- napisać przynajmniej jeden wywiad
- stworzyć jedną reklamę produktu związanego tematycznie z gazetką
- stworzyć dwa ogłoszenia związane z tematyką gazety
- każdy artykuł zilustrować zdjęciem (13 minut)

2. Dzieci dzielą się na grupy w zależności od zainteresowań

- sport
- podróże
- książki (2 minut)

3. Dzieci same planują w jaki sposób będą przygotowywać gazetkę. Każdy mówi, co chciałby zrobić. Przykładowe zadania to:

- pisanie artykułów
- redagowanie tekstów
- wyszukiwanie zdjęć
- przeprowadzanie wywiadów
- tworzenie konkursów
- przepisywanie tekstów na komputerze
- redakcja tekstów
- składanie tekstów na komputerze

Dzieci tworzą plan pracy i zapisują go na dużych arkuszach papieru. Obok imienia każdego dziecka powinna znaleźć się informacja - co zrobi oraz na której lekcji. Później - na kolejnych lekcjach dzieci będą przedstawiać plan pracy i postępy. (30 min.)

4. Wizyta w bibliotece - dzieci czytają "dorosłe" gazety o danej tematyce. Poszukiwanie pomysłów. Szukanie materiałów w Internecie (45 minut)

5. Właściwa praca nad gazetką (4 x 45 minut)

Każda lekcja jest zorganizowana w ten sam sposób:

Na początku lekcji - każda grupa krótko mówi, czym się będzie zajmować (5 min.)

Ćwiczenia warsztatowe: jak napisać lead do artykułu, jak tworzyć plan ramowy wypowiedzi. (20 minut)

Praca nad gazetką (15 minut)

Podsumowanie - co udało się zrobić w czasie lekcji (5 minut)

Po tym czasie powinna być już gotowa pierwsza wersja gazetki.

6. Prezentacja gazetki i dyskusja. Grupy kolejno prezentują to, co zrobiły przez kilka dni. Po każdej prezentacji - cała klasa bierze udział w burzy mózgów. Co jeszcze można dodać, co warto dopracować, co jest już dobre? (45 minut = 15 minut dla każdej grupy x 3)

7. Uczniowie dopracowują swoje gazetki. W tym czasie mogą korzystać z Internetu, z komputerów, z "dorosłych" gazet (45 minut)

8. Wydrukowanie gazetek i rozwieszenie ich na szkolnym korytarzu (10 minut)

9. Ewaluacja projektu w formie: walizeczka (35 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Zajęcia komputerowe

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda ewaluacyjna

Metoda planowania

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

Instruktaż

Techniki:

Projekt (badawczy)

Planowanie działań

Webquest

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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

Komp-VI.3.3 : dziecko potrafi wykorzystać, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach

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.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.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.5.2 : dziecko potrafi rozpoznać zawiadomienie oraz ogłoszenie

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

154 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SYNONIMY, ANTONIMY, HOMONIMY

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 synonimy, homonimy i antonimy.

Cele:

- poznanie synonimów, antonimów, homonimów;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. N. podaje przypomina definicję synonimu:
wyrazy równoznaczne (jednoznaczne): mają dokładnie to samo znaczenie, np. blisko – niedaleko, pisarz-poeta-autor, książka-dzieło-tom-powieść.
Wyróżniamy również synonimy emocjonalne, np.: nauczyciel – belfer.

2. N. podaje definicję antonimów:
ANTONIMY- to wyrazy o znaczeniu przeciwnym.
bezpieczny – niebezpieczny;
być w szampańskim humorze – być nie w sosie,
stary – młody; dobry – zły; otworzyć, zamknąć.
3. N. podaje definicję homonimu:
HOMONIMY- to wyrazy o identycznym brzmieniu, ale całkowicie odmiennym znaczeniu,
np.:
ZAMEK: - od spodni, w drzwiach, budowla z piasku, budowla obronna.[10 min]
4. Uczniowie i uczennice rozwiązują testy dostępne na stronach internetowych:
<http://pl.lefo.net/en/gtests.html?start=1&test=61>
<http://testwiedzy.pl/game/48836.html> [15 min]
5. Podział klasy na pięć/ sześć grup. Każda grupa pracuje, wykonując ćwiczenia zadane przez N. Grupy sygnalizują zakończenie pracy nad danym ćwiczeniem. Po każdym z nich udzielane są prawidłowe odpowiedzi. N. ustala punktację (np.: grupa najszybsza – 3, najwolniejsza, ale poprawna -1). Wygrywa grupa, która będzie wykonywała zadania najszybciej, ale też poprawnie. Zadania w załączniku. [60 min]
6. Podsumowanie pracy. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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)

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Lista załączników:

ćwiczenia.docx

155 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: SYNONIMY, ANTONIMY, HOMONIMY

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 synonimy, homonimy i antonimy.

Cele:

- poznanie synonimów, antonimów, homonimów;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu

Przebieg:

1. N. podaje przypomina definicję synonimu:
wyrazy równoznaczne (jednoznaczne): mają dokładnie to samo znaczenie, np. blisko – niedaleko, pisarz-poeta-autor, książka-dzieło-tom-powieść.
Wyróżniamy również synonimy emocjonalne, np.: nauczyciel – belfer.

2. N. podaje definicję antonimów:
ANTONIMY- to wyrazy o znaczeniu przeciwnym.
bezpieczny – niebezpieczny;
być w szampańskim humorze – być nie w sosie,
stary – młody; dobry – zły; otworzyć, zamknąć.
3. N. podaje definicję homonimu:
HOMONIMY- to wyrazy o identycznym brzmieniu, ale całkowicie odmiennym znaczeniu,
np.:
ZAMEK: - od spodni, w drzwiach, budowla z piasku, budowla obronna.[10 min]
4. Uczniowie i uczennice rozwiązują testy dostępne na stronach internetowych:
<http://pl.lefo.net/en/gtests.html?start=1&test=61>
<http://testwiedzy.pl/game/48836.html> [15 min]
5. Podział klasy na pięć/ sześć grup. Każda grupa pracuje, wykonując ćwiczenia zadane przez N. Grupy sygnalizują zakończenie pracy nad danym ćwiczeniem. Po każdym z nich udzielane są prawidłowe odpowiedzi. N. ustala punktację (np.: grupa najszybsza – 3, najwolniejsza, ale poprawna -1). Wygrywa grupa, która będzie wykonywała zadania najszybciej, ale też poprawnie. Zadania w załączniku. [60 min]
6. Podsumowanie pracy. [5 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

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.37.1 : dziecko posiada umiejętność posługiwania się różnymi formami językowymi

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)

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Lista załączników:

ćwiczenia.docx

156 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ARCHAIZMY I NEOLOGIZMY

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:

Dzieci poznają archaizmy i przypominają sobie neologizmy oraz ich rodzaje. Rozumieją sens stylizacji językowej.

Cele:

- poznanie/przypomnienie wiadomości o archaizmach i neologizmach oraz ich rodzajach;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- definicje archaizmu i neologizmu (w załączniku);
- fragmenty *Potopu* (w załączniku);
- tekst Mirona Białoszewskiego *Namuzowywanie* (w załączniku);
- lista archaizmów do gry (w załączniku);
- materiały papiernicze do budowania nowoczesnych przedmiotów (papier, klej, nożyczki, taśma klejąca).

Przebieg:

1. N. rozdaje uczniom i uczennicom karty z pliku "archaizmy i neologizmy" (jeden egzemplarz dla każdej osoby). N. bazując na załączniku przekazuje dzieciom informacje na temat neologizmów i archaizmów (10 minut);
2. N. rozdaje fragment *Potopu* Henryka Sienkiewicza i prosi o podkreślenie archaizmów. [załącznik "Potop"] N. tłumaczy, że archaizacja służy odtworzeniu języka epoki, o której pisze twórca, archaizm jest tylko sygnałem dawności (10 minut);
3. Zabawa w Zagaduj-zgadula. Uczniowie i uczennice losują karteczki z wypisanymi archaizmami [załącznik "Archaizmy"]. Muszą zgadnąć, co oznaczają wyrazy. Zadają pytania N. N. odpowiada wyłącznie: TAK lub NIE, np.: Czy to jest rzecz? Czy to jest ubranie? Czy to jest zwierzę? (15 minut);
4. N. dzieli klasę na małe zespoły. Każdy z nich ma wybrać pięć-siedem archaizmów i ułożyć tekst na temat sarmatyzmu. Grupy odczytują swoje teksty. (15 minut);
5. N. rozdaje tekst Mirona Białoszewskiego *Namuzowywanie* [załącznik "Białoszewski"], prosi o przeczytanie i podkreślenie neologizmów (5 minut);
6. N. tłumaczy, jak powstały neologizmy: Dusiołek, końcówkuję, natreść. N. znów dzieli klasę na zespoły. Każdy z nich ma ułożyć wiersz, wycinając słowa/fragmenty słów z gazet. Każdy wiersz powinien posiadać sens (być na jakiś temat) i zawierać trzy neologizmy. Grupy odczytują swoje wiersze.(15 minut);
7. Wyrazy nazywające nowe przedmioty. N. podaje słowa: Internet, komórka, SMS i tłumaczy, że są to wyrazy od niedawna funkcjonujące w języku polskim; są to nowe wyrazy. Następnie prosi, aby każda grupa wymyśliła przedmiot, który może przydać się ludziom w przyszłości. Uczniowie i uczennice mają za zadanie zbudować z papieru/narysować taki przedmiot i wymyślić jego nazwę (20 minut);.

Zadanie domowe: Wymyśl neologizm, który nazwałby Twoją szkołę. Dołącz do nowego wyrazu element graficzny.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Lista załączników:

Potop.docx

archaizmy.docx

Białoszewski.docx

Archaizmy i neologizmy.docx

157 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ARCHAIZMY I NEOLOGIZMY

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:

Dzieci poznają archaizmy i przypominają sobie neologizmy oraz ich rodzaje. Rozumieją sens stylizacji językowej.

Cele:

- poznanie/przypomnienie wiadomości o archaizmach i neologizmach oraz ich rodzajach;
- doskonalenie kompetencji językowych.

Potrzebne materiały:

- definicje archaizmu i neologizmu (w załączniku);
- fragmenty *Potopu* (w załączniku);
- tekst Mirona Białoszewskiego *Namuzowywanie* (w załączniku);
- lista archaizmów do gry (w załączniku);
- materiały papiernicze do budowania nowoczesnych przedmiotów (papier, klej, nożyczki, taśma klejąca).

Przebieg:

1. N. rozdaje uczniom i uczennicom karty z pliku "archaizmy i neologizmy" (jeden egzemplarz dla każdej osoby). N. bazując na załączniku przekazuje dzieciom informacje na temat neologizmów i archaizmów (10 minut);
2. N. rozdaje fragment *Potopu* Henryka Sienkiewicza i prosi o podkreślenie archaizmów. [załącznik "Potop"] N. tłumaczy, że archaizacja służy odtworzeniu języka epoki, o której pisze twórca, archaizm jest tylko sygnałem dawności (10 minut);
3. Zabawa w Zagaduj-zgadula. Uczniowie i uczennice losują karteczki z wypisanymi archaizmami [załącznik "Archaizmy"]. Muszą zgadnąć, co oznaczają wyrazy. Zadają pytania N. N. odpowiada wyłącznie: TAK lub NIE, np.: Czy to jest rzecz? Czy to jest ubranie? Czy to jest zwierzę? (15 minut);
4. N. dzieli klasę na małe zespoły. Każdy z nich ma wybrać pięć-siedem archaizmów i ułożyć tekst na temat sarmatyzmu. Grupy odczytują swoje teksty. (15 minut);
5. N. rozdaje tekst Mirona Białoszewskiego *Namuzowywanie* [załącznik "Białoszewski"], prosi o przeczytanie i podkreślenie neologizmów (5 minut);
6. N. tłumaczy, jak powstały neologizmy: Dusiołek, końcówkuję, natreść. N. znów dzieli klasę na zespoły. Każdy z nich ma ułożyć wiersz, wycinając słowa/fragmenty słów z gazet. Każdy wiersz powinien posiadać sens (być na jakiś temat) i zawierać trzy neologizmy. Grupy odczytują swoje wiersze. (15 minut);
7. Wyrazy nazywające nowe przedmioty. N. podaje słowa: Internet, komórka, SMS i tłumaczy, że są to wyrazy od niedawna funkcjonujące w języku polskim; są to nowe wyrazy. Następnie prosi, aby każda grupa wymyśliła przedmiot, który może przydać się ludziom w przyszłości. Uczniowie i uczennice mają za zadanie zbudować z papieru/narysować taki przedmiot i wymyślić jego nazwę (20 minut);.

Zadanie domowe: Wymyśl neologizm, który nazwałby Twoją szkołę. Dołącz do nowego wyrazu element graficzny.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

Lista załączników:

Potop.docx

archaizmy.docx

Białoszewski.docx

Archaizmy i neologizmy.docx

158 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TOP LISTA ZWIĄZKÓW FRAZEOLOGICZNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają nowe związki frazeologiczne, a znane powtarzają.

Cele:

- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- powtórzenie znanych związków frazeologicznych;
- doskonalenie pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla grup;
- kartki szarego papieru, flamastry, kredki, itp.

Przebieg:

N. dzieli klasę na trzy/cztery grupy. Każda ma za zadanie skorzystać ze strony:

http://pl.wiktionary.org/wiki/Indeks:Polski_-_Zwi%C4%85zki_frazeologiczne

Uczniowie i uczennice wybierają pięć (lub więcej) związków frazeologicznych. Następnie grupy

grają w kalambury rysunkowe. Związki nie mogą się powtarzać.

Podsumowanie lekcji: Uczniowie i uczennice wybierają po trzy związki, wyjaśniają je i zapisują ich znaczenie w zeszytach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

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

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

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

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

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

159 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TOP LISTA ZWIĄZKÓW FRAZEOLOGICZNYCH

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice poznają nowe związki frazeologiczne, a znane powtarzają.

Cele:

- wzbogacenie zasobu leksykalnego;
- powtórzenie znanych związków frazeologicznych;
- doskonalenie pracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu dla grup;
- kartki szarego papieru, flamastry, kredki, itp.

Przebieg:

N. dzieli klasę na trzy/cztery grupy. Każda ma za zadanie skorzystać ze strony:

http://pl.wiktionary.org/wiki/Indeks:Polski_-_Zwi%C4%85zki_frazeologiczne

Uczniowie i uczennice wybierają pięć (lub więcej) związków frazeologicznych. Następnie grupy

grają w kalambury rysunkowe. Związki nie mogą się powtarzać.

Podsumowanie lekcji: Uczniowie i uczennice wybierają po trzy związki, wyjaśniają je i zapisują ich znaczenie w zeszytach.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

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.13.2 : dziecko zna funkcje różnych rodzajów zdań oraz równoważników zdania

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

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

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

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

Pol-IV-VI.8.1 : dziecko potrafi zrozumieć dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi

160 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KOMUNIKACJA INTERPERSONALNA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na serii ćwiczeń (w załączniku) z komunikacji interpersonalnej.

Cele:

- doskonalenie umiejętności słuchania;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie umiejętności komunikacji interpersonalnej.

Przebieg:

Lekcja opiera się na serii ćwiczeń (w załączniku) z komunikacji interpersonalnej.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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.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.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)

Lista załączników:

Komunikacja interpersonalna.docx

161 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: O KULTURZE JĘZYKOWEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja opiera się na metodzie dramy. Uczniowie i uczennice prezentują zachowania w różnych sytuacjach życiowych.

Cele:

- doskonalenie kompetencji komunikacyjnych;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych.

Potrzebne materiały:

- przykładowe sytuacje komunikacyjne w załączniku.

Przebieg:

Lekcja opiera się na metodzie dramy. Uczniowie i uczennice prezentują zachowania w różnych sytuacjach życiowych (przykładowa lista zadań w załączniku). Po każdej scenie N. wraz z dziećmi koryguje zachowania „postaci”, dopowiada, zastanawia się, co należy zmienić, itp. N.

zwraca szczególną uwagę na struktury językowe używane przez dzieci.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Techniki:

Sytuacje symulowane

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

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.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.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.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

Lista załączników:
sytuacje komunikacyjne.docx

162 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WYRAZY ZŁOŻONE

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 poznają złożenia, zestawienia i zrosty, a także poznają zasady pisowni wyrazów z nietypowymi przedrostkami.

Cele:

- poznanie złożzeń, zestawień i zrostów;
- doskonalenie umiejętności ich rozpoznawania;
- poznanie pisowni wyrazów z nietypowymi przedrostkami.

Przebieg:

1. N. tłumaczy, czym są wyrazy złożone. Uczniowie i uczennice robią notatki: Wyrazy pochodne, które powstały od co najmniej dwóch wyrazów podstawowych i zawierają dwie podstawy słowotwórcze, nazywamy wyrazami złożonymi. Są to: **złożenia**- wyrazy oparte na dwóch tematach wyrazowych połączone interfiksem -o-, -i-, -y-, np. samolot, zlewozmywak, samochód, grzybobranie, łamigłówka, wyrwidąb, męczydusza, dwukropek, dusigrosz, cudzysłów.

zestawienia - składają się z dwóch wyrazów, np. Stare Miasto, Nowy Targ, Zielona Góra, Boże Ciało.

zrosty - formacje, które powstały w wyniku złączenia w jedną całość dwóch lub trzech wyrazów, np. dobranoc, Wielkanoc, Bogumiła, Białystok, wiarygodny, małomówny, rzeczpospolita, maminsynek. [10 min]

2. N. podaje wyrazy i prosi, aby dzieci określały rodzaje złożeń: Lekkoatletyka Wniebowzięcie Maminsynek Przypadek Ćwierćfinał Bożonarodzeniowy Prostokąt Nosorożec Dwadzieścia Międzyrzecze Obcokrajowiec Winobranie Krasnystaw Kłapouchy Deszczułka Średniowiecze Żywopłot Psubrat Mrówkojad Babia Góra Dzieci wybierają trzy-pięciu słów i układają z nimi zdania. [15 min]

3. Nowoczesne przedrostki. N. podaje typy przedrostków i objaśnia ich pisownię:
Hiper - czyli „nad” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: hiperprodukcja, hipermarket
Arcy - czyli „naj:”, „prze” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: arcybiskup, arcyważny
Anty - czyli „przeciw” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: antywojenny, antyteza
Pro - czyli „za” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: proeuropejski, prohitlerowski
Super - czyli „naj” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: superwizja
Wice - czyli „w zastępstwie” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: wicedyrektor, wicemistrz, wiceprzewodniczący
Ultra - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: ultradźwiękowy, ultranowoczesny
Kontr - czyli „przeciw” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: kontradmirał, kontratak
A - czyli „bez, przeciw” - zapisujemy łącznie z wyrazem podstawowym: apolityczny, anormalny, aspołeczny

4. Dzieci wybierają po jednym słowie z każdej grupy i układają z nimi zdania. Dzieci mogą zadanie wykonać w grupach lub tworzyć mini opowiadanie, np: kolejno każdy/każda układa zdanie.
[15 min]

5. Podsumowanie [5 min]

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

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.48.1 : dziecko potrafi poprawnie pisać pod względem ortograficznym

163 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASI BOHATEROWIE

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 własnych bohaterów przy użyciu różnych materiałów. Następnie przygotowują ich charakterystyki oraz piszą krótkie opowiadanie, związane z ich przygodami.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności tworzenia charakterystyki postaci;
- kształtowanie umiejętności tworzenia opowiadań;
- rozwijanie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- materiały do stworzenia figury bohatera (papier, bristol, klej, nożyczki, włóczka, wata itp.).
- kartki papieru.

Przebieg:

Lekcje 1 - 2

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - 4 osobowe. Przekazuje grupom zadanie do wykonania:
 - zbudowanie z przyniesionych materiałów bohatera;
 - stworzenie opisu postaci (charakterystyka);
 - napisanie krótkiego opowiadania (przygoda, podczas której bohater wykazuje się swoimi cechami charakteru) (5minut);
2. Grupy dyskutują na temat typu bohatera lub bohaterki, dzielą się zadaniami wewnątrz grupy i przystępują do pracy. N. pomaga lub doradza dzieciom w razie konieczności. (60 minut);
3. Grupy prezentują przygotowanych bohaterów, ich charakterystyki oraz czytają przygotowane przez nie krótkie opowiadanie (15 minut);
4. Grupy przypinają w klasie swoich bohaterów wraz z opowiadaniem oraz charakterystykami (np. w miejscu gazetki klasowej). Dzieci przeglądają przygotowanych bohaterów (10 minut);
5. Podsumowanie i zakończenie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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

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

164 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASI BOHATEROWIE

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 własnych bohaterów przy użyciu różnych materiałów. Następnie przygotowują ich charakterystyki oraz piszą krótkie opowiadanie, związane z ich przygodami.

Cele:

- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- kształtowanie umiejętności tworzenia charakterystyki postaci;
- kształtowanie umiejętności tworzenia opowiadań;
- rozwijanie umiejętności plastycznych.

Potrzebne materiały:

- materiały do stworzenia figury bohatera (papier, bristol, klej, nożyczki, włóczka, wata itp.).
- kartki papieru.

Przebieg:

Lekcje 1 - 2

1. N. dzieli klasę na grupy 3 - 4 osobowe. Przekazuje grupom zadanie do wykonania:
 - zbudowanie z przyniesionych materiałów bohatera;
 - stworzenie opisu postaci (charakterystyka);
 - napisanie krótkiego opowiadania (przygoda, podczas której bohater wykazuje się swoimi cechami charakteru) (5minut);
2. Grupy dyskutują na temat typu bohatera lub bohaterki, dzielą się zadaniami wewnątrz grupy i przystępują do pracy. N. pomaga lub doradza dzieciom w razie konieczności. (60 minut);
3. Grupy prezentują przygotowanych bohaterów, ich charakterystyki oraz czytają przygotowane przez nie krótkie opowiadanie (15 minut);
4. Grupy przypinają w klasie swoich bohaterów wraz z opowiadaniem oraz charakterystykami (np. w miejscu gazetki klasowej). Dzieci przeglądają przygotowanych bohaterów (10 minut);
5. Podsumowanie i zakończenie.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

Lingwistyczna

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.38.5 : dziecko potrafi stworzyć proste sprawozdanie

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

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

165 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: DOPEŁNIENIE - POWTÓRZENIE

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 powtarzają wiadomości na temat dopełnienia bliższego i dalszego.

Cele:

- przypomnienie wiadomości na temat części mowy - dopełnienia;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania dopełnień w zdaniach.

Potrzebne materiały:

- definicja w załączniku.

Przebieg:

1. N. przypomina wiadomości na temat części zdania [5 min].
2. N. podaje rozdaje karty, na których napisana została definicja dopełnienia [załącznik nr 1]. N. czyta głośno kartę i analizuje ją z uczniami i uczennicami [5 min].
3. Gry i zabawy dydaktyczne. Praca w małych grupach.
 - Grupy otrzymują kartki z zdaniami prostymi, np.: Janek zabrał. Dzieci muszą dopisać po jednej części mowy: przydawka, okolicznik, dopełnienie. Ćwiczenie jest kilkakrotnie

- powtarzane. N. sprawdza poprawność wykonywanego ćwiczenia [10 min].
- Układanie dialogów, odgrywanie scenek. Każda grupa przygotowuje dialog na wybrany temat. Musi ułożyć go tak, aby znalazły się w nim przynajmniej cztery dopełnienia. Następnie odgrywa scenkę (może to być pantomima), a reszta klasy odgaduje, jakie to zdanie [15 min].
 - Zadajemy zagadki. Członkowie i członkinie grup wymyślają zdania z dopełnieniami. Inni zgadują, jakie to dopełnienie i zamieniają zdanie np: z dopełnieniem bliższym na dalsze (jeżeli się da) [10 min].

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.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

Pol-IV-VI.12.1 : dziecko potrafi rozpoznać podstawowe funkcje składniowe wyrazów użytych w wypowiedziach (podmiot, orzeczenie, dopełnienie, przydawka, okolicznik)

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

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

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

166 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: WARTOŚCIOWE I MNIEJ WARTOŚCIOWE PROGRAMY TELEWIZYJNE - DEBATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja poświęcona jest wartościowym i mniej wartościowym programom telewizyjnym.

Uczniowie i uczennice poznają stare programy telewizyjne dla dzieci i młodzieży, prowadzą debatę na temat wartości, które powinny pojawić się w takich programach.

Cele:

- poznanie starych programów telewizyjnych skierowanych do dzieci i młodzieży;
- doskonalenie umiejętności prowadzenia debaty;
- doskonalenie umiejętności wyrażania własnych opinii;
- kształtowanie świata wartości;
- doskonalenie umiejętności argumentowania.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- fragmenty programów, np.: Teleranek, 5-10-15, Moliki książkowe, Tęczowy Music Box, Zrób to sam, Wirtul@ndia, Niewidzialna ręka. Fragmenty programów można znaleźć na stronie www.youtube.pl

Przebieg:

1. N. odtwarza fragmenty programów, które kiedyś pojawiały się w telewizji (20 minut);
2. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat wartości, jakie powinny nieść programy dla młodzieży, oczekiwań, jakie mają w związku z telewizją dla młodzieży (10 minut);
3. Organizacja debaty oksfordzkiej na temat: Ważna/nieważna rola telewizji w budowaniu świata młodych ludzi. Przygotowanie debaty, podział klasy na grupy, przygotowanie tez i antytez (10 minut);
4. Debata (45 minut);
5. Podsumowanie N. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Film

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Ale kino

Dyskusja (debata) oksfordzka

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.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

167 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: WARTOŚCIOWE I MNIEJ WARTOŚCIOWE PROGRAMY TELEWIZYJNE - DEBATA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Lekcja poświęcona jest wartościowym i mniej wartościowym programom telewizyjnym.

Uczniowie i uczennice poznają stare programy telewizyjne dla dzieci i młodzieży, prowadzą debatę na temat wartości, które powinny pojawić się w takich programach.

Cele:

- poznanie starych programów telewizyjnych skierowanych do dzieci i młodzieży;
- doskonalenie umiejętności prowadzenia debaty;
- doskonalenie umiejętności wyrażania własnych opinii;
- kształtowanie świata wartości;
- doskonalenie umiejętności argumentowania.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu;
- fragmenty programów, np.: Teleranek, 5-10-15, Moliki książkowe, Tęczowy Music Box, Zrób to sam, Wirtul@ndia, Niewidzialna ręka. Fragmenty programów można znaleźć na stronie www.youtube.pl

Przebieg:

1. N. odtwarza fragmenty programów, które kiedyś pojawiały się w telewizji (20 minut);
2. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat wartości, jakie powinny nieść programy dla młodzieży, oczekiwań, jakie mają w związku z telewizją dla młodzieży (10 minut);
3. Organizacja debaty oksfordzkiej na temat: Ważna/nieważna rola telewizji w budowaniu świata młodych ludzi. Przygotowanie debaty, podział klasy na grupy, przygotowanie tez i antytez (10 minut);
4. Debata (45 minut);
5. Podsumowanie N. (5 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Film

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Ale kino

Dyskusja (debata) oksfordzka

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.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

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

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

168 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: WIADOMOŚCI KLASOWE, WIADOMOŚCI KULTURALNE.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice nagrywają wiadomości klasowe i wiadomości kulturalne.

Cele:

- doskonalenie kompetencji językowych;
- poznanie nowych mediów;
- poznanie języka nowych mediów.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu (odtworzenie fragmentów Faktów lub Wiadomości);
- aparaty fotograficzne z możliwością nagrywania filmów,
- materiały konieczne do stworzenia "studia" - stół (lub ławka) przykryty materiałem, mikrofon, reflektor (w zależności od źródła światła).

Przebieg:

1. N. informuje, na czym polegać będzie zadanie: uczniowie i uczennice muszą przygotować informacje na temat życia klasy w danym roku szkolnym oraz wiadomość kulturalną z Polski lub

- świata, która miała miejsce w ostatnim tygodniu/miesiącu. Następnie muszą napisać tzw. newsy i stworzyć wiadomości klasowe oraz kulturalne wzorowane na Faktach, Wiadomościach, etc. (5 minut);
2. Na początku lekcji klasa ogląda Wiadomości, Fakty lub inny program o charakterze informacyjnym. N. omawia cechy takiego programu – szczególnie cechy języka mediów informacyjnych (krótkie komunikaty, wypowiedzi pozbawione metafor, rzeczowość, konkret, itd.) (15 minut);
 3. Praca w parach – dzieci przypominają sobie wydarzenia klasowe i tworzą teksty. Potem sprawdzają w internecie wiadomości kulturalne i również piszą tekst (15 minut);
 4. N. dokonuje korekty tekstów (15 minut);
 5. Następnie dzieci tworzą małe studio – ustawiają stół, przygotowują kamerę (może to być aparat fotograficzny z możliwością nagrywania). Każde dziecko występuje przed kamerą i czyta tekst. Uczniowie i uczennice z innych, niewystępujących grup nagrywają Wiadomości (30 minut);
 6. Podsumowanie pracy – N. dokonuje podsumowania pracy klasy. Projekt kończy się opublikowaniem filmów na stronie internetowej szkoły (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

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.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.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.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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

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

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

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.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- uczeń doskonalił umiejętność pracy z kamerą

169 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: WIADOMOŚCI KLASOWE, WIADOMOŚCI KULTURALNE.

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice nagrywają wiadomości klasowe i wiadomości kulturalne.

Cele:

- doskonalenie kompetencji językowych;
- poznanie nowych mediów;
- poznanie języka nowych mediów.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do internetu (odtworzenie fragmentów Faktów lub Wiadomości);
- aparaty fotograficzne z możliwością nagrywania filmów,
- materiały konieczne do stworzenia "studia" - stół (lub ławka) przykryty materiałem, mikrofon, reflektor (w zależności od źródła światła).

Przebieg:

1. N. informuje, na czym polegać będzie zadanie: uczniowie i uczennice muszą przygotować informacje na temat życia klasy w danym roku szkolnym oraz wiadomość kulturalną z Polski lub

- świata, która miała miejsce w ostatnim tygodniu/miesiącu. Następnie muszą napisać tzw. newsy i stworzyć wiadomości klasowe oraz kulturalne wzorowane na Faktach, Wiadomościach, etc. (5 minut);
2. Na początku lekcji klasa ogląda Wiadomości, Fakty lub inny program o charakterze informacyjnym. N. omawia cechy takiego programu – szczególnie cechy języka mediów informacyjnych (krótkie komunikaty, wypowiedzi pozbawione metafor, rzeczowość, konkret, itd.) (15 minut);
 3. Praca w parach – dzieci przypominają sobie wydarzenia klasowe i tworzą teksty. Potem sprawdzają w internecie wiadomości kulturalne i również piszą tekst (15 minut);
 4. N. dokonuje korekty tekstów (15 minut);
 5. Następnie dzieci tworzą małe studio – ustawiają stół, przygotowują kamerę (może to być aparat fotograficzny z możliwością nagrywania). Każde dziecko występuje przed kamerą i czyta tekst. Uczniowie i uczennice z innych, niewystępujących grup nagrywają Wiadomości (30 minut);
 6. Podsumowanie pracy – N. dokonuje podsumowania pracy klasy. Projekt kończy się opublikowaniem filmów na stronie internetowej szkoły (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

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.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.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.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.38.11 : dziecko potrafi stworzyć notatkę

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

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

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.44.1 : dziecko potrafi rozróżnić oraz poprawnie zapisać zdania oznajmujące

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- uczeń doskonalił umiejętność pracy z kamerą

170 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PROGRAMY PORANNE

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, poznając dalej język mediów, tworzą własny, krótki program poranny.

Cele:

- kształcenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie znajomości nowych mediów;
- poznawanie języka nowych mediów;
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektu.

Potrzebne materiały:

- aparat fotograficzny z możliwością nagrywania filmów lub kamera;
- dostęp do internetu;
- materiały potrzebne do stworzenia małego "studia" - stół, fotele/kanapa, kubki, itp. (w zależności od propozycji scenografów i możliwości szkoły).

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat porannych programów telewizyjnych – dla kogo są przeznaczone? Co zawierają? Dzieci powinny także wyrażać swoje opinie na temat takich programów (10 minut);
2. N. wyjaśnia, że celem dwóch lekcji będzie przygotowanie własnego, krótkiego programu porannego. Następnie przydziela każdemu dziecku rolę (lub uczniowie i uczennice sami dzielą się obowiązkami) – reżysera, kamerzystów, osób prowadzących, osób piszących pytania do wywiadów lub tworzących informacje, ekipę techniczną, itd. Poranny program ma się składać z:
 - a. Krótkiego wywiadu przeprowadzonego „na żywo” z np.: ekspertem danej dziedziny
 - b. Prezentacją książki/filmu/wydarzenia kulturalnego
 - c. Prezentacją nowinki z zakresu techniki/naukiLecje warto połączyć z wiadomościami, które dzieci zdobywają na lekcjach historii (10 minut);
3. Praca w parach/ grupach – dzieci wykonują zadania:
 - a. Spikerzy pracują nad dykcją
 - b. Reżyserzy układają kolejność elementów składających się na program
 - c. Scenografowie wraz z ekipą techniczną przygotowują małe studio
 - d. Kamerzyści przypominają sobie zasady operowania kamerą (35 minut);
4. Nagranie programu porannego (25 minut);
5. Prezentacja pracy: wyświetlenie filmu. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Po montażu warto film umieścić na szkolnej stronie internetowej.

Potencjalne problemy:

Przed lekcjami uczniowie i uczennice powinni zobaczyć jakiś poranny program telewizyjny (np; Kawa czy herbata, dzień dobry TVN, itd.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.5.4 : [WOS] dziecko potrafi wskazać ważne problemy współczesnej Polski w oparciu o różne źródła informacji (m.in. media: prasa, radio, telewizja, internet)

Hist-VI.6.1 : [WOS] dziecko potrafi dyskutować o kwestiach związanych z członkostwem Polski w Unii Europejskiej (także używając pojęć: europejska solidarność, stosunki międzynarodowe)

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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

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.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.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od

rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

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

Pol-IV-VI.4.1.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- uczeń doskonali umiejętność pracy z kamerą

171 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TWORZYMY PROGRAMY PORANNE

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, poznając dalej język mediów, tworzą własny, krótki program poranny.

Cele:

- kształcenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie znajomości nowych mediów;
- poznawanie języka nowych mediów;
- doskonalenie umiejętności pracy metodą projektu.

Potrzebne materiały:

- aparat fotograficzny z możliwością nagrywania filmów lub kamera;
- dostęp do internetu;
- materiały potrzebne do stworzenia małego "studia" - stół, fotele/kanapa, kubki, itp. (w zależności od propozycji scenografów i możliwości szkoły).

Przebieg:

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat porannych programów telewizyjnych – dla kogo są przeznaczone? Co zawierają? Dzieci powinny także wyrażać swoje opinie na temat takich programów (10 minut);
2. N. wyjaśnia, że celem dwóch lekcji będzie przygotowanie własnego, krótkiego programu porannego. Następnie przydziela każdemu dziecku rolę (lub uczniowie i uczennice sami dzielą się obowiązkami) – reżysera, kamerzystów, osób prowadzących, osób piszących pytania do wywiadów lub tworzących informacje, ekipę techniczną, itd. Poranny program ma się składać z:
 - a. Krótkiego wywiadu przeprowadzonego „na żywo” z np.: ekspertem danej dziedziny
 - b. Prezentacją książki/filmu/wydarzenia kulturalnego
 - c. Prezentacją nowinki z zakresu techniki/naukiLecje warto połączyć z wiadomościami, które dzieci zdobywają na lekcjach historii (10 minut);
3. Praca w parach/ grupach – dzieci wykonują zadania:
 - a. Spikerzy pracują nad dykcją
 - b. Reżyserzy układają kolejność elementów składających się na program
 - c. Scenografowie wraz z ekipą techniczną przygotowują małe studio
 - d. Kamerzyści przypominają sobie zasady operowania kamerą (35 minut);
4. Nagranie programu porannego (25 minut);
5. Prezentacja pracy: wyświetlenie filmu. (10 minut).

Możliwe kontynuacje:

- Po montażu warto film umieścić na szkolnej stronie internetowej.

Potencjalne problemy:

Przed lekcjami uczniowie i uczennice powinni zobaczyć jakiś poranny program telewizyjny (np; Kawa czy herbata, dzień dobry TVN, itd.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.5.4 : [WOS] dziecko potrafi wskazać ważne problemy współczesnej Polski w oparciu o różne źródła informacji (m.in. media: prasa, radio, telewizja, internet)

Hist-VI.6.1 : [WOS] dziecko potrafi dyskutować o kwestiach związanych z członkostwem Polski w Unii Europejskiej (także używając pojęć: europejska solidarność, stosunki międzynarodowe)

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.17.1 : dziecko potrafi nazwać swoje reakcje czytelnicze (odczucia, wrażenia)

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.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.35.1 : dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu wyrażania się w zależności od

rodzaju sytuacji komunikacyjnej (oficjalna lub nieoficjalna)

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

Pol-IV-VI.4.1.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- uczeń doskonali umiejętność pracy z kamerą

172 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: TELETURNIEJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przygotowują trzy teleturnieje na wzór znanych programów telewizyjnych.

Cele:

- poznawanie języka mediów;
- powtórzenie wiadomości z danego zakresu materiału;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie umiejętności pracy projektem.

Potrzebne materiały:

- słowniki, encyklopedie;
- źródła multimedialne;
- internet;
- przygotowane 2 plakaty z rysunkami kosza i walizeczki.

Przebieg:

N. przeprowadza trzy różne teleturnieje. Warto połączyć choć część zajęć z wiedzą historyczną – jeden z konkursów może np.: dotyczyć wiedzy na temat Unii Europejskiej. Tematy ustala N. sam lub w porozumieniu z klasą. Może to także być okazja do powtórzenia wiadomości, np: z gramatyki języka polskiego czy treści lektur.

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat konkursów telewizyjnych. N. zwraca uwagę na szczególną rolę bardzo popularnego kiedyś programu Wielka Gra. Opowiada, na czym polegał program, a w miarę możliwości pokazuje archiwalne nagrania programu (10 minut);
2. Podział klasy na trzy grupy. Każda przygotowuje pytania dla innej grupy. Tu uczniowie i uczennice powinni mieć ewentualnie dostęp do słowników, encyklopedii, źródeł internetowych i multimedialnych. Ważne jednak, aby N. jasno określił zasady - nie wolno zadawać pytań z dziedzin, które stanowią np: indywidualne zainteresowania jednego z członków/członkiń grupy. Wszyscy muszą mieć równe szanse odpowiedzi (25 minut);
3. Teleturnieje. Grupa A zadaje pytania grupie B. Grupa B - grupie C. Grupa C - grupie A. Kolejność może zostać wylosowana. Wyłonienie zwycięskiej grupy (45 minut);
4. Podsumowanie - kosz i walizeczka. N. przygotowuje dwa plakaty z narysowanymi wcześniej koszem i walizeczką. Kosz symbolizuje negatywy, a walizeczka pozytywy teleturniejów. Uczniowie i uczennice wypisują swoje opinie, które później są odczytywane, np. w całości przez N. lub ochotnika z klasy (10 minut).

Potencjalne problemy:

Przed lekcją uczniowie i uczennice powinni obejrzeć każdy z tych programów (www.youtube.pl)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda ewaluacyjna

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.6.1 : [WOS] dziecko potrafi dyskutować o kwestiach związanych z członkostwem Polski w Unii Europejskiej (także używając pojęć: europejska solidarność, stosunki międzynarodowe)

Hist-VI.6.2 : [WOS] dziecko potrafi rozpoznać symbole unijne: flagę i hymn Unii Europejskiej

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

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.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

Pol-IV-VI.42.4 : dziecko potrafi stosować odpowiednią intonację podczas czytania

173 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: TELETURNIEJE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice przygotowują trzy teleturnieje na wzór znanych programów telewizyjnych.

Cele:

- poznawanie języka mediów;
- powtórzenie wiadomości z danego zakresu materiału;
- doskonalenie kompetencji lingwistycznych;
- doskonalenie umiejętności pracy projektem.

Potrzebne materiały:

- słowniki, encyklopedie;
- źródła multimedialne;
- internet;
- przygotowane 2 plakaty z rysunkami kosza i walizeczki.

Przebieg:

N. przeprowadza trzy różne teleturnieje. Warto połączyć choć część zajęć z wiedzą historyczną – jeden z konkursów może np.: dotyczyć wiedzy na temat Unii Europejskiej. Tematy ustala N. sam lub w porozumieniu z klasą. Może to także być okazja do powtórzenia wiadomości, np: z gramatyki języka polskiego czy treści lektur.

1. Swobodna rozmowa z uczniami i uczennicami na temat konkursów telewizyjnych. N. zwraca uwagę na szczególną rolę bardzo popularnego kiedyś programu Wielka Gra. Opowiada, na czym polegał program, a w miarę możliwości pokazuje archiwalne nagrania programu (10 minut);
2. Podział klasy na trzy grupy. Każda przygotowuje pytania dla innej grupy. Tu uczniowie i uczennice powinni mieć ewentualnie dostęp do słowników, encyklopedii, źródeł internetowych i multimedialnych. Ważne jednak, aby N. jasno określił zasady - nie wolno zadawać pytań z dziedzin, które stanowią np: indywidualne zainteresowania jednego z członków/członkiń grupy. Wszyscy muszą mieć równe szanse odpowiedzi (25 minut);
3. Teleturnieje. Grupa A zadaje pytania grupie B. Grupa B - grupie C. Grupa C - grupie A. Kolejność może zostać wylosowana. Wyłonienie zwycięskiej grupy (45 minut);
4. Podsumowanie - kosz i walizeczka. N. przygotowuje dwa plakaty z narysowanymi wcześniej koszem i walizeczką. Kosz symbolizuje negatywy, a walizeczka pozytywy teleturniejów. Uczniowie i uczennice wypisują swoje opinie, które później są odczytywane, np. w całości przez N. lub ochotnika z klasy (10 minut).

Potencjalne problemy:

Przed lekcją uczniowie i uczennice powinni obejrzeć każdy z tych programów (www.youtube.pl)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Metoda ewaluacyjna

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

Techniki:

Projekt (badawczy)

Kosz i walizeczka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Hist-VI.6.1 : [WOS] dziecko potrafi dyskutować o kwestiach związanych z członkostwem Polski w Unii Europejskiej (także używając pojęć: europejska solidarność, stosunki międzynarodowe)

Hist-VI.6.2 : [WOS] dziecko potrafi rozpoznać symbole unijne: flagę i hymn Unii Europejskiej

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

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.28.1 : dziecko potrafi omówić akcję danego tekstu kultury

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.41.1 : dziecko potrafi podczas rozmowy słuchać z uwagą wypowiedzi innych

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

Pol-IV-VI.42.4 : dziecko potrafi stosować odpowiednią intonację podczas czytania

174 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CAŁA WŁADZA W RĘKACH INTERNAUTÓW

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Wysoki

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Cele:

- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji;
- pogłębianie wiedzy na temat nowych mediów.

Potrzebne materiały:

Test czytania ze zrozumieniem w załączniku.

Przebieg:

Uczniowie i uczennice z pomocą N. rozwiązują test czytania ze zrozumieniem.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.1 : dziecko potrafi nazwać części składowe wypowiedzi (tytuł, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, akapity)

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

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 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.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)

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:

test czytania ze zrozumieniem.docx

175 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: OKOLICZNIKI - POWTÓRZENIE

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 przypominają sobie wiadomości na temat okoliczników i ich rodzajów; doskonają umiejętność ich odróżniania i tworzenia.

Cele:

- przypomnienie części zdania: okolicznika;
- przypomnienie rodzajów okoliczników;
- doskonalenie umiejętności odróżniania okoliczników;
- doskonalenie umiejętności tworzenia okoliczników.

Potrzebne materiały:

Materiały w załącznikach:

- definicja okolicznika i jego rodzaje;

Przebieg:

1. N. rozdaje karty z definicją okolicznika i jego rodzajami; wraz z klasą czyta tekst i

- analizuje przykłady, powtarza wiadomości [załącznik nr 1] [15 min].
2. Gry i zabawy dydaktyczne. N. dzieli klasę na grupy. Każda dostaje zapisany na kartce dowolne zdanie proste, np.: Janek śpi. Grupy przekazują sobie kartki zgodnie ze wskazówkami zegara. Zdanie polega na dopisywaniu kolejnych okoliczników do zdań. Gra trwa tak długo, aż pomysły dzieci się wyczerpią. Zadanie można powtarzać. [20 min].
 3. Gry i zabawy dydaktyczne. N. wypowiada zdanie proste i rzuca piłkę do ucznia/uczennicy, zadając pytanie, np.: Janek śpi. Jak? Uczeń lub uczennica uzupełnia zdanie odpowiednim okolicznikiem, po czym rzuca piłkę do kolejnej osoby i zadaje kolejne pytanie, np.: Janek śpi smacznie. Gdzie? Po wyczerpaniu pomysłów N. wymyśla kolejne zdanie. Każde dziecko powinno mieć szansę choć raz wziąć udział w zabawie. [20 min]
 4. Gry i zabawy dydaktyczne. N. dzieli klasę na grupy: Rzeczowniki w mianowniku; Czasowniki w osobowej formie i okoliczniki (różne). Każda osoba wpisuje na karteczce część mowy lub zdania, która mu przyjdzie do głowy. Następnie uczniowie i uczennice mają czas na zebranie informacji/słów innych dzieci (każdy robi to indywidualnie). Grupy znów się łączą i na podstawie zebranych informacji tworzą jak największą liczbę zdań z użyciem słów, które zapamiętali/zapisałi [15 min].
 5. Opisujemy w grupach obrazki (w załączniku). Każda grupa ma za zadanie układać zdania z jak największą liczbą okoliczników. dzieci mogą stworzyć mini opowiadania [załącznik - zdjęcia] [15 min].
 6. Podsumowanie wiadomości przez N. [5 min].

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

Pol-IV-VI.12.1 : dziecko potrafi rozpoznać podstawowe funkcje składniowe wyrazów użytych w wypowiedziach (podmiot, orzeczenie, dopełnienie, przydawka, okolicznik)

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

Lista załączników:

zdjęcia.docx

definicja.docx

176 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: OKOLICZNIKI - POWTÓRZENIE

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 przypominają sobie wiadomości na temat okoliczników i ich rodzajów; doskonają umiejętność ich odróżniania i tworzenia.

Cele:

- przypomnienie części zdania: okolicznika;
- przypomnienie rodzajów okoliczników;
- doskonalenie umiejętności odróżniania okoliczników;
- doskonalenie umiejętności tworzenia okoliczników.

Potrzebne materiały:

Materiały w załącznikach:

- definicja okolicznika i jego rodzaje;

Przebieg:

1. N. rozdaje karty z definicją okolicznika i jego rodzajami; wraz z klasą czyta tekst i

- analizuje przykłady, powtarza wiadomości [załącznik nr 1] [15 min].
2. Gry i zabawy dydaktyczne. N. dzieli klasę na grupy. Każda dostaje zapisany na kartce dowolne zdanie proste, np.: Janek śpi. Grupy przekazują sobie kartki zgodnie ze wskazówkami zegara. Zdanie polega na dopisywaniu kolejnych okoliczników do zdań. Gra trwa tak długo, aż pomysły dzieci się wyczerpią. Zadanie można powtarzać. [20 min].
 3. Gry i zabawy dydaktyczne. N. wypowiada zdanie proste i rzuca piłkę do ucznia/uczennicy, zadając pytanie, np.: Janek śpi. Jak? Uczeń lub uczennica uzupełnia zdanie odpowiednim okolicznikiem, po czym rzuca piłkę do kolejnej osoby i zadaje kolejne pytanie, np.: Janek śpi smacznie. Gdzie? Po wyczerpaniu pomysłów N. wymyśla kolejne zdanie. Każde dziecko powinno mieć szansę choć raz wziąć udział w zabawie. [20 min]
 4. Gry i zabawy dydaktyczne. N. dzieli klasę na grupy: Rzeczowniki w mianowniku; Czasowniki w osobowej formie i okoliczniki (różne). Każda osoba wpisuje na karteczce część mowy lub zdania, która mu przyjdzie do głowy. Następnie uczniowie i uczennice mają czas na zebranie informacji/słów innych dzieci (każdy robi to indywidualnie). Grupy znów się łączą i na podstawie zebranych informacji tworzą jak największą liczbę zdań z użyciem słów, które zapamiętali/zapisałi [15 min].
 5. Opisujemy w grupach obrazki (w załączniku). Każda grupa ma za zadanie układać zdania z jak największą liczbą okoliczników. dzieci mogą stworzyć mini opowiadania [załącznik - zdjęcia] [15 min].
 6. Podsumowanie wiadomości przez N. [5 min].

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

Pol-IV-VI.12.1 : dziecko potrafi rozpoznać podstawowe funkcje składniowe wyrazów użytych w wypowiedziach (podmiot, orzeczenie, dopełnienie, przydawka, okolicznik)

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

Lista załączników:

zdjęcia.docx

definicja.docx

177 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POWTÓRZENIE WIADOMOŚCI Z FONETYKI

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 powtarzają wiadomości z fonetyki.

Cele:

- powtórzenie wiadomości z fonetyki

Przebieg:

1. N. przypomina, czym zajmuje się fonetyka. Przypomina również podstawowe terminy –głoska, litera, sylaba, upodobnienia. Następnie N. rozdaje karty z klasyfikacją głosek, głośno czyta kolejne wiersze tabeli [załącznik nr 1]. [10 min]
2. Wspólne wykonanie ćwiczeń:
 - a. Podaj liczbę liter, głosek i sylab w wyrazach:
ostrzeżenie, pszczoła, piżmo, biblioteka, całuski, zaproszenie, igła,
 - b. W podanych wyrazach podkreśl litery oznaczające głoski dźwięczne:

głowa, marchewka, stelaż, mżawka, dziewczynka, sznurówka, bagaż, bez, wojewódzki hałas, głaz, żółw, nieszczęście.

c. W podanych wyrazach podkreśl litery oznaczające głoski bezdźwięczne:

szum, zapach, przecznica, lisek, cybernetyka, słoneczny, tartak, firanka, kukułka, przetarg, przyłaszczka, cisza, kłos.

d. Podziel podane wyrazy zgodnie z zasadami przenoszenia wyrazów: dziennik, podoficer, skrzynia, misiaczek, przepisywanie, oblegany, szczegóły, szczygieł.

e. Nazwij rodzaj zjawisk fonetycznych, które zachodzą w podanych wyrazach.

Strzałką zaznacz miejsca i kierunek upodobnień: krzesło, warszawski, żabka, trawka, wojewódzki, miód, przeciwnik, królewski, liczba, pszczoła, kwiat, głód, jak żywy, kwoka.

f. Podkreśl sylabę akcentowaną: osiemset, przyjechałobyśmy, odlew, odpocząłby, zmarznięty, gramatyka, frazeologia.

[35 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Instruktaż

Tryby pracy:

Cała klasa

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

178 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: WKRĘT DO BAJEK ROBOTÓW

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 wykonują własne roboty, a następnie nadają im imiona i opowiadają o nich.

Cele:

- wprowadzenie do cyklu lekcji o prozie Lema;
- pobudzanie kreatywności;
- wzbogacanie zasobu leksykalnego.

Potrzebne materiały:

- metalowe lub drewniane płytki, które będą podstawą do wykonania "wiszącego" robota;
- guziki, fragmenty układów elektronicznych, kolorowe sznurki, kartki, itp.

Każde dziecko powinno przynieść te materiały, które będą mu potrzebne do wykonania robota.

Przebieg:

1. Krótka rozmowa z uczniami i uczennicami na temat przyszłości, robotów, robotyki, itp. [5 min]

2. Tworzymy własne roboty. Każde dziecko konstruuje własnego robota, którego można powiesić na ścianie w klasie. Bardzo podobają nam się takie pomysły:

<http://zycierzeczy.pl/roboty.html>

N. może poprosić, aby dzieci przyniosły na lekcję podobne metalowe lub drewniane płytki. Na lekcji dzieci mogą je pomalować i dokleić inne elementy (np.: guziki, wstążki, baterie, fragmenty układów elektronicznych) [25 min]

3. Uczniowie i uczennice nadają imiona własnym robotom/robotkom, opowiadają o nich i wieszają je na ścianach/gazetce/itp. [15 min]

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

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.38.6 : dziecko potrafi stworzyć opis postaci

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.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

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

179 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZYJACIEL AUTOMATEUSZA 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 poznają różne rodzaje krzyżówek, zagadek. Układają własne krzyżówki lub zagadki, które będą nawiązywać do opowiadania: Przyjaciel Automateusza. Prezentują je przed klasą. Rozwiązują zagadki innych uczniów i uczennic.

Cele:

- Ćwiczenie logicznego myślenia
- Ćwiczenie pracy nastawionej na cel
- Prezentacja swoich pomysłów
- Umiejętność analizy tekstu
- Umiejętność tworzenia gier, zagadek, krzyżówek
- Wzbogacanie wiedzy ogólnej

Potrzebne materiały:

- Dzieci powinny przeczytać wcześniej Bajki Robotów, Lema lub przynajmniej opowiadanie o Przyjacielu Automateusza.

- Czasopisma z krzyżówkami

Przebieg:

1. N. omawia różne zagadki i szarady: anagramy, palindromy, krzyżówka Jolka, wirówka, swatka, kwadrat magiczny. Może zrobić to na przykładzie czasopisma "Rozrywka". (10 min.)
2. Dzieci w grupach starają się rozwiązać jedną z wybranych krzyżówek. (10 min.)
3. Uczniowie, korzystając z tekstu Przyjaciół Automateusza i analizując go, tworzą dla siebie krzyżówki - dzięki którym możliwe będzie sprawdzenie, co udało się zapamiętać z tego opowiadania (10 min.)
4. Dzieci prezentują swoją zagadki i krzyżówki - cała klasa (5 min.)
5. Omówienie wykonanych zagadek, krzyżówek - dyskusja dydaktyczna (5 min.)
6. Dzieci wymieniają się zagadkami i starają się je rozwiązać - w parach (5 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Analiza tekstu

Gry i zabawy dydaktyczne

Wykład

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Kinestetyczna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

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

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.36.1 : dziecko potrafi sformułować pytania do tekstu

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko potrafi stworzyć krzyżówkę lub zagadkę
- Dziecko zna podstawowe rodzaje krzyżówek, zagadek

180 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PRZYJACIEL AUTOMATEUSZA 2

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 wchodzą w postaci z bajki Stanisława Lema. Metodą map myśli starają się odnaleźć cechy: przyjaciela i elektroprzyjaciela oraz porównują je.

Cele:

- Ćwiczenie umiejętności wchodzenia w rolę
- Ćwiczenie umiejętności improwizacji
- Ćwiczenie swobodnego mówienia przed publicznością
- Ćwiczenie pracy w grupie
- Analiza tekstu
- Dziecko rozumie, kim jest przyjaciel
- Dziecko zna konwencję Science Fiction

Potrzebne materiały:

Dzieci powinny przeczytać bajkę Stanisława Lema, Przyjaciel Automateusza

Przebieg:

1. Dzieci wchodzi w jedną z ról z opowiadania Przyjaciel Automateusza:

- Wynalazca reklamuje elektroprzyjaciół.
- Wuch - który radzi Automateuszowi, aby się utopił.
- Automateusz przyrzeka Wuchowi, że go zniszczy - po opuszczeniu wyspy. (15 min.)

Można wykorzystać guziki lub inny mały przedmiot jako elektroprzyjaciela (w przypadku odgrywania wynalazcy i Automateusza)

2. Omówienie ćwiczenia - N. zwraca uwagę na emocje które pojawiły się w dramie (5 min.)

3. N. przypomina technikę map myśli. (3 min.)

4. Dzieci dzielą się na grupy. W grupach przygotowują mapę myśli:

Przyjaciel i elektroprzyjaciel

- co ich łączy, co ich różni
- wypisują cechy przyjaciół i elektroprzyjaciół
- z kim lepiej trafić na bezludną wyspę? (17 min.)

5. Podsumowanie ćwiczenia przez N. (5 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metody dramowe (drama) i inscenizacyjne

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Techniki:

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

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

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

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

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

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

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

Psych-IV-VI.8.4 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy

181 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: TRZEJ ELEKTRYCERZE

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 różne rodzaje krzyżówek, zagadek. Układają własne krzyżówki lub zagadki, które będą nawiązywać do opowiadania: Przyjaciel Automateusza. Prezentują je przed klasą. Rozwiązują zagadki innych uczniów i uczennic.

Cele:

- rozwijanie umiejętności logicznego myślenia;
- rozwijanie umiejętności pracy nastawionej na cel;
- rozwijanie umiejętności prezentacji swoich pomysłów;
- rozwijanie umiejętności analizy tekstu.

Potrzebne materiały:

- Bajki robotów, Stanisława Lema.

Przebieg:

1. N. przypomina różne krzyżówki i zagadki: anagramy, palindromy, krzyżówka Jolka, wirówka, swatka, kwadrat magiczny. Może zrobić to na przykładzie czasopisma "Rozrywka". (4 minuty)
2. N. wprowadza pojęcia neologizm - wiele nowych słów jest w Bajkach Robotów. (4 minuty)
2. Burza mózgów - dzieci mówią co się wydarzyło w opowiadaniu o 3 elektrycerzach (10 minut)
3. Uczniowie, korzystając z tekstów, tworzą dla siebie krzyżówki - dzięki którym możliwe będzie sprawdzenie, co udało się zapamiętać z tego opowiadania (12 minut)
4. Dzieci prezentują swoją zagadki i krzyżówki (5 minut)
5. Omówienie wykonanych zagadek, krzyżówek. (5 minut)
6. Dzieci wymieniają się zagadkami i starają się je rozwiązać (5 minut)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Osiągnięcia GWK:

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

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.36.1 : dziecko potrafi sformułować pytania do tekstu

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dzieci dowiadują się czym jest neologizm

182 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: BAJKI ROBOTÓW - KOMIKS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci w grupach tworzą komiks na podstawie jednego z opowiadań z Bajek Robotów.

Cele:

- Ćwiczenie pracy w grupie
- Ćwiczenie opowiadania w formie komiksu
- Ćwiczenie umiejętności selekcji informacji
- Ćwiczenie umiejętności plastycznych

Potrzebne materiały:

- Kredki, farby, blok rysunkowy
- Dzieci powinny przeczytać bajki robotów

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na grupy. (1 min.)

2. Dzieci wybierają sobie jedno opowiadanie, z tych nieomawianych jeszcze na lekcji. Wspólnie wypisują najważniejsze wydarzenia, najważniejszych bohaterów. Planują co musi się znaleźć w komiksie, czego nie może zabraknąć (15 min.)
3. Dzieci przedstawiają swoje pomysły na komiks. Klasa i N. mogą dodać jakieś własne pomysły, coś zasugerować, poprawić, podpowiedzieć (15 min.)
4. Dzieci - w grupach - pracują nad komiksem (45 min.)
5. Prezentacja komiksów (10 min.)
6. Krótkie omówienie komiksów przez N. (4 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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.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

183 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 90 min

Tytuł zadania: BAJKI ROBOTÓW - KOMIKS

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

01:30:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci w grupach tworzą komiks na podstawie jednego z opowiadań z Bajek Robotów.

Cele:

- Ćwiczenie pracy w grupie
- Ćwiczenie opowiadania w formie komiksu
- Ćwiczenie umiejętności selekcji informacji
- Ćwiczenie umiejętności plastycznych

Potrzebne materiały:

- Kredki, farby, blok rysunkowy
- Dzieci powinny przeczytać bajki robotów

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na grupy. (1 min.)

2. Dzieci wybierają sobie jedno opowiadanie, z tych nieomawianych jeszcze na lekcji. Wspólnie wypisują najważniejsze wydarzenia, najważniejszych bohaterów. Planują co musi się znaleźć w komiksie, czego nie może zabraknąć (15 min.)
3. Dzieci przedstawiają swoje pomysły na komiks. Klasa i N. mogą dodać jakieś własne pomysły, coś zasugerować, poprawić, podpowiedzieć (15 min.)
4. Dzieci - w grupach - pracują nad komiksem (45 min.)
5. Prezentacja komiksów (10 min.)
6. Krótkie omówienie komiksów przez N. (4 min.)

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Kinestetyczna

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.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

184 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZĘŚCI ZDANIA - GRA

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:

N. dokonuje powtórzenia znanych klasie części zdania, następnie dzieci utrwalają wiedzę grając w grę dydaktyczną.

Cele:

- utrwalenie wiadomości na temat części zdania;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania części zdania w tekście;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z plików "Gra w części zdania - plansza, pytania, odpowiedzi" (jeden egzemplarz na każdą 4 - osobową grupę);
- pionki (jeden dla każdej osoby).

Przebieg:

1. N. przekazuje dzieciom temat zajęć: powtórzenie wiadomości na temat części zdania. N. przeprowadza wraz z klasą krótką powtórkę części zdania. Dzieci wykonują przykłady na tablicy (15 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z 3, dołączonych do zadania plików. Dzieci wycinają karty z pytaniami, tasują je i umieszczają na boku. Karta z odpowiedziami ma służyć do pomocy przy ustalaniu, czy dana osoba udzieliła poprawnej odpowiedzi. Przy użyciu planszy do gry przeprowadzana jest rozgrywka (10 minut);
3. N. tłumaczy dzieciom zasady gry, w miarę potrzeby przeprowadza testową rozgrywkę (10 minut);
4. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga, doradza lub interweniuje (45 minut);
5. N. podsumowuje zadanie. Dzieci mówią, co im się podobało, a co nie, co sprawiało im trudności, a co było łatwe. N. przypomina lub wyjaśnia kwestie problemowe (10 minut).

Zasady gry:

Celem gry jest dotarcie swoim pionkiem do końca trasy, liczącej 21 pól. Na starcie każdy zawodnik umieszcza swój pionek na polu numer 1. Gracze na zmianę ciągną kartki z pytaniami i odpowiadają na nie. Jeśli zawodnik udzieli poprawnej odpowiedzi, może przesunąć się o 3 pola do przodu lub przesunąć jednego z przeciwników o 1 pole w tył. Jeśli niepoprawnie odpowie na pytanie, nic się nie dzieje. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do końca planszy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Lista załączników:

Gra w części zdania - plansza.docx

Gra w części zdania - odpowiedzi.docx

Gra w części zdania - pytania.docx

185 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZĘŚCI ZDANIA - GRA

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:

N. dokonuje powtórzenia znanych klasie części zdania, następnie dzieci utrwalają wiedzę grając w grę dydaktyczną.

Cele:

- utrwalenie wiadomości na temat części zdania;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania części zdania w tekście;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z plików "Gra w części zdania - plansza, pytania, odpowiedzi" (jeden egzemplarz na każdą 4 - osobową grupę);
- pionki (jeden dla każdej osoby).

Przebieg:

1. N. przekazuje dzieciom temat zajęć: powtórzenie wiadomości na temat części zdania. N. przeprowadza wraz z klasą krótką powtórkę części zdania. Dzieci wykonują przykłady na tablicy (15 minut);
2. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Rozdaje każdej grupie wydrukowane materiały z 3, dołączonych do zadania plików. Dzieci wycinają karty z pytaniami, tasują je i umieszczają na boku. Karta z odpowiedziami ma służyć do pomocy przy ustalaniu, czy dana osoba udzieliła poprawnej odpowiedzi. Przy użyciu planszy do gry przeprowadzana jest rozgrywka (10 minut);
3. N. tłumaczy dzieciom zasady gry, w miarę potrzeby przeprowadza testową rozgrywkę (10 minut);
4. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga, doradza lub interweniuje (45 minut);
5. N. podsumowuje zadanie. Dzieci mówią, co im się podobało, a co nie, co sprawiało im trudności, a co było łatwe. N. przypomina lub wyjaśnia kwestie problemowe (10 minut).

Zasady gry:

Celem gry jest dotarcie swoim pionkiem do końca trasy, liczącej 21 pól. Na starcie każdy zawodnik umieszcza swój pionek na polu numer 1. Gracze na zmianę ciągną kartki z pytaniami i odpowiadają na nie. Jeśli zawodnik udzieli poprawnej odpowiedzi, może przesunąć się o 3 pola do przodu lub przesunąć jednego z przeciwników o 1 pole w tył. Jeśli niepoprawnie odpowie na pytanie, nic się nie dzieje. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do końca planszy.

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Pogadanka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.10.2 : dziecko potrafi dostrzec relację między częściami składowymi wypowiedzi

Pol-IV-VI.13.1 : dziecko potrafi rozpoznać typ zdania pojawiającego się w tekście (zdanie pojedyncze rozwinięte, nierozwinięte, złożone podrzędnie, współrzędnie, równoważniki zdań)

Lista załączników:

Gra w części zdania - plansza.docx

Gra w części zdania - odpowiedzi.docx

Gra w części zdania - pytania.docx

186 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: RZECZOWNIK - POWTÓRZENIE (KLASA VI)

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 rzeczownika. Ćwiczą odmianę, poznają definicje tematu i końcówki.

Cele:

- utrwalenie wiadomości na temat rzeczownika;
- doskonalenie umiejętności dokonywania odmiany;
- doskonalenie umiejętności zabawy w grupie.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane materiały z pliku "Rzeczowniki i odmiany - gra" (jeden egzemplarz dla każdej osoby).

Przebieg:

1. N. zapisuje na środku tablicy dowolny wyraz (np. "zamek"). Zadaniem dzieci jest

znalezienie jak największej liczby rzeczy, kojarzących się z tym słowem. Klasa zapisuje słowa na tablicy lub w zeszytach. Następnie N. zadaje klasie pytanie: Do jakiej części mowy zaliczamy wypisane na tablicy rzeczy? N. przypomina dzieciom sposób w jaki dokonuje się odmiany rzeczowników (10 - 15 minut);

1. N. dzieli dzieci na grupy 4 - 5 osobowe. Każdej osobie z grupy rozdaje karty z pliku "Rzeczowniki i odmiany - gra". Dzieci w grupach grają w grę. N. w razie konieczności rozwiązuje problemy lub pomaga grupom. (30 minut).

Zasady gry

Zasady gry oparte są o popularną grę w państwa miasta. Jedna osoba z grupy odlicza w pamięci alfabet, pozostałe zatrzymują ją. Następnie osoba odliczająca wybiera jaki rzeczownik, na daną literę będą odmieniać. Każda osoba z grupy uzupełnia planszę, odmieniając rzeczownik przez przypadki.

Punktacja

Osoba, która pierwsza skończy odmieniać rzeczownik uzyskuje 1 punkt. Następnie dzieci sprawdzają sposób dokonania 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:

Rzeczowniki i odmiany - gra.docx

187 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: CZASOWNIK - POWTÓRZENIE (KLASA VI)

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 rzeczownika. Ćwiczą odmianę, poznają definicje tematu i końcówki.

Cele:

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

Potrzebne materiały:

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

Przebieg:

1. N. zapisuje na środku tablicy dowolny czasownik (np. "biegać"). Zadaniem dzieci jest znalezienie jak największej liczby czasowników, związanych z tym słowem. Klasa zapisuje słowa na tablicy lub w zeszytach. Następnie N. zadaje klasie pytanie: Do jakiej części mowy zaliczamy wypisane na tablicy rzeczy? N. przypomina dzieciom sposób w jaki dokonuje się odmiany czasowników (5 minut);
2. N. rozdaje dzieciom karty pracy z pliku "Czasowniki - ćwiczenia". N. podaje klasie wybrany czasownik. Zadaniem dzieci jest dokonanie jego odmiany (ćwiczenie nr 1). N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (10 minut);
3. Następnie dzieci wykonują ćwiczenie nr 2, polegające na określeniu osoby, liczby i czasu podanych czasowników. N. sprawdza poprawność wykonania ćwiczenia na forum klasy (5 - 10 minut);
4. N. dzieli dzieci na grupy 4 - 5 osobowe. Każdej osobie z grupy rozdaje karty z pliku "Czasowniki - gra". Dzieci w grupach grają w grę. N. w razie konieczności rozwiązuje problemy lub pomaga grupom. (20 minut).

Zasady gry

Zasady gry oparte są o popularną grę w państwa miasta. Jedna osoba z grupy odlicza w pamięci alfabet, pozostałe zatrzymują ją. Następnie osoba odliczająca 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 pierwsza skończy odmieniać czasownik uzyskuje 1 punkt. Następnie dzieci sprawdzają sposób dokonania 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:

Czasownik - ćwiczenia.docx
Czasowniki - gra.docx

188 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KSIĄŻKI INTERAKTYWNE III

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 poszukują tajemniczych miast ze złota; sprawdzają, ile prawdy ma w sobie legenda o królu Arturze; żeglują z piratami po Karaibach; oraz szybują w przestrzeni kosmicznej aż dotrą do księżyców Saturna, czytając książki interaktywne (tzw. gry paragrafowe).

Cele:

- Zapoznanie dzieci z hipertekstami;
- Poznanie faktów z różnych epok historycznych;
- Ćwiczenie argumentacji, współpracy, umiejętności podejmowania decyzji.

Potrzebne materiały:

- Książki z cyklu Wehikuł Czasu: *Pierścienie Saturna*;
- Odbite na ksero informacje dostępne graczom przed rozpoczęciem gry, tzn. Cztery zasady podróży w czasie, baza danych, kartoteka danych, Twoje zadanie, sprzęt. W przypadku każdej książki te materiały są różne.

Warianty:

Bardziej efektywna może okazać się praca w grupach. W takim przypadku jednak, N. powinien 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 czytelnictwem: Czym się różni gra paragrafowa od zwykłej książki? Co jest ciekawsze? Jakie są plusey książki? Jakie są plusey gry paragrafowej? Czy taka książka nam się podoba?

Potencjalne problemy:

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

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Czytanie na głos

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

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

Instruktaż

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko zna pojęcia: gry paragrafowej, książki interaktywnej.
- Dziecko zna cechy literatury: Science Fiction.

Lista załączników:

Gra paragrafowa - opis.odt

189 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KSIĄŻKI INTERAKTYWNE III

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 poszukują tajemniczych miast ze złota; sprawdzają, ile prawdy ma w sobie legenda o królu Arturze; żeglują z piratami po Karaibach; oraz szybują w przestrzeni kosmicznej aż dotrą do księżyców Saturna, czytając książki interaktywne (tzw. gry paragrafowe).

Cele:

- Zapoznanie dzieci z hipertekstami;
- Poznanie faktów z różnych epok historycznych;
- Ćwiczenie argumentacji, współpracy, umiejętności podejmowania decyzji.

Potrzebne materiały:

- Książki z cyklu Wehikuł Czasu: *Pierścienie Saturna*;
- Odbite na ksero informacje dostępne graczom przed rozpoczęciem gry, tzn. Cztery zasady podróży w czasie, baza danych, kartoteka danych, Twoje zadanie, sprzęt. W przypadku każdej książki te materiały są różne.

Warianty:

Bardziej efektywna może okazać się praca w grupach. W takim przypadku jednak, N. powinien 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 zasady i czytać rozdziałów, które nie zostały wybrane lub też wracać do poprzednich rozdziałów, jeśli zdarzyło im się popaść w tarapaty. Decyzje należy jednak do N. i może on podjąć inną decyzję, jeżeli uzna, że warto zapoznać dzieci z rozdziałem, którego nie wybrały.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Historia i społeczeństwo

Metody:

Czytanie na głos

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda rozwijająca twórcze myślenie

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

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

Instruktaż

Techniki:

Co by było, gdyby - myślenie dedukcyjne

Burza mózgów

Mapa skojarzeń (mapa pamięciowa, mentalna, myśli)

Ale kino

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Dodatkowe osiągnięcia:

- Dziecko zna pojęcia: gry paragrafowej, książki interaktywnej.
- Dziecko zna cechy literatury: Science Fiction.

Lista załączników:

Gra paragrafowa - opis.odt

190 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ ROK KULTUROWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci prezentują projekty, które zrealizowały w trakcie roku szkolnego.

Cele:

- utrwalenie zdobytych umiejętności i informacji w trakcie roku szkolnego;
- rozwijanie umiejętności prezentowania swoich osiągnięć;
- rozwijanie zainteresowania kulturą i sztuką.

Potrzebne materiały:

- rzutnik i komputer (jeśli projekty dzieci wykorzystywały technologie);
- materiały przygotowane przez dzieci w ramach swoich projektów.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. przypomina dzieciom, na czym miało polegać ich zadanie (stworzenie projektu kulturowego). Dziękuje dzieciom za zaangażowanie, a następnie pyta każde z nich, nad jakim projektem pracowało (samodzielnie lub w grupie). Projekty zostają wypisane na tablicy (10 minut);
 2. **Prezentacja projektów na forum klasy.** Dzieci (grupy) przedstawiają swoje projekty pozostałym. Każde z dzieci ma określony czas na przedstawienie, czym się zajmowało oraz jakie były rezultaty tej pracy. Czas ustala N. w zależności od liczby dzieci lub grup.
 - Jeśli dzieci pracowały w grupie, cała grupa przedstawia swój projekt;
 - W takim przypadku dzieci powinny również wskazać, jaka była ich rola w realizacji projektu
(115 min)
3. **Podsumowanie** (10 min).

Możliwe kontynuacje:

- jeśli projekty zostały zaprezentowane wcześniej, N. może przeprowadzić z dziećmi klasowy turniej wiedzy, w którym dzieci będą rywalizowały w grupach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.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.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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

191 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ ROK KULTUROWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci prezentują projekty, które zrealizowały w trakcie roku szkolnego.

Cele:

- utrwalenie zdobytych umiejętności i informacji w trakcie roku szkolnego;
- rozwijanie umiejętności prezentowania swoich osiągnięć;
- rozwijanie zainteresowania kulturą i sztuką.

Potrzebne materiały:

- rzutnik i komputer (jeśli projekty dzieci wykorzystywały technologie);
- materiały przygotowane przez dzieci w ramach swoich projektów.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. przypomina dzieciom, na czym miało polegać ich zadanie (stworzenie projektu kulturowego). Dziękuje dzieciom za zaangażowanie, a następnie pyta każde z nich, nad jakim projektem pracowało (samodzielnie lub w grupie). Projekty zostają wypisane na tablicy (10 minut);
 2. **Prezentacja projektów na forum klasy.** Dzieci (grupy) przedstawiają swoje projekty pozostałym. Każde z dzieci ma określony czas na przedstawienie, czym się zajmowało oraz jakie były rezultaty tej pracy. Czas ustala N. w zależności od liczby dzieci lub grup.
 - Jeśli dzieci pracowały w grupie, cała grupa przedstawia swój projekt;
 - W takim przypadku dzieci powinny również wskazać, jaka była ich rola w realizacji projektu
(115 min)
- 3. Podsumowanie** (10 min).

Możliwe kontynuacje:

- jeśli projekty zostały zaprezentowane wcześniej, N. może przeprowadzić z dziećmi klasowy turniej wiedzy, w którym dzieci będą rywalizowały w grupach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.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.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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować

192 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: NASZ ROK KULTUROWY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Język polski

Streszczenie:

Dzieci prezentują projekty, które zrealizowały w trakcie roku szkolnego.

Cele:

- utrwalenie zdobytych umiejętności i informacji w trakcie roku szkolnego;
- rozwijanie umiejętności prezentowania swoich osiągnięć;
- rozwijanie zainteresowania kulturą i sztuką.

Potrzebne materiały:

- rzutnik i komputer (jeśli projekty dzieci wykorzystywały technologie);
- materiały przygotowane przez dzieci w ramach swoich projektów.

Przebieg:

1. **Wprowadzenie.** N. przypomina dzieciom, na czym miało polegać ich zadanie (stworzenie projektu kulturowego). Dziękuje dzieciom za zaangażowanie, a następnie pyta każde z nich, nad jakim projektem pracowało (samodzielnie lub w grupie). Projekty zostają wypisane na tablicy (10 minut);
 2. **Prezentacja projektów na forum klasy.** Dzieci (grupy) przedstawiają swoje projekty pozostałym. Każde z dzieci ma określony czas na przedstawienie, czym się zajmowało oraz jakie były rezultaty tej pracy. Czas ustala N. w zależności od liczby dzieci lub grup.
 - Jeśli dzieci pracowały w grupie, cała grupa przedstawia swój projekt;
 - W takim przypadku dzieci powinny również wskazać, jaka była ich rola w realizacji projektu
(115 min)
- 3. Podsumowanie (10 min).**

Możliwe kontynuacje:

- jeśli projekty zostały zaprezentowane wcześniej, N. może przeprowadzić z dziećmi klasowy turniej wiedzy, w którym dzieci będą rywalizowały w grupach.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Język polski

Metody:

Metoda uczenia się poprzez nauczanie innych

Tryby pracy:

W grupach

W parach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

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.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.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

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

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna podstawowe zasady autoprezentacji i potrafi je zastosować