



Klasa 3 –marzec– blok 3 – dzień 3

Scenariusz zajęć

Blok tygodniowy: Wielcy Polacy i ich osiągnięcia.

Temat dnia: Adam Mickiewicz – wielki poeta.

Cele zajęć:

Uczeń:

- wie, kim był Adam Mickiewicz;
- zna cechy charakterystyczne bajki;
- sprawnie mnoży i dzieli;
- wyraża w działalności plastycznej cechy charakterystyczne wyglądu;
- zgodnie bawi się i uczy w zespole.

Metody: działalność praktyczna ucznia, ćwiczeniowa, czytanie w słuchawkach, elementy dramy.

Techniki: światła drogowe, patyczki, kciuki, rundka bez przymusu.

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne: portret Adama Mickiewicza, przykładowe dzieła wielkiego poety, notatki do lekcji opracowane przez nauczyciela, papier kolorowy, klej, karton A4, podkładki na stoliki, kredki pastele, cenki, zszywacz, taśma klejąca, plansza z napisem: lis, plansza z napisem kozioł, zabawa relaksacyjna – „Nazywam się... odznaczam się...”, karteczki, kolorowe pisaki, tekturowe pudełko, piłka, szarfy dla każdego dziecka.



Przebieg zajęć

Część wstępna	Uwagi
<ol style="list-style-type: none">1. Czynności organizacyjno – porządkowe (powitanie, kontrola obecności, przygotowanie do zajęć).2. Liczmanek wita wszystkich uczniów i przedstawia im cel zajęć: Podczas dzisiejszych zajęć poznać postać Adama Mickiewicza – wielkiego pisarza i jedną z jego bajek pt.: „Lis i kozioł”. Udoskonalimy też umiejętność mnożenia i dzielenia.	
Część główna	Uwagi

1. Przybliżenie postaci Adama Mickiewicza.



»1«

Zapoznanie uczniów z postacią Adama Mickiewicza.

- Kim był Adam Mickiewicz?
- W jakich latach żył?
- Co tworzył?/ najważniejsze dzieła poety/.
- Dlaczego zaliczamy go do grona wielkich Polaków?

2. Słuchanie nagrania bajki „Adama Mickiewicza „Lis i kozioł”²”

Rozmowa na temat postaci i zdarzeń występujących w bajce;

- Jakie postaci występują?
- Co przydarzyło się lisowi?
- Kto nagle zjawił się przy beczce?
- Dlaczego Kozioł wskoczył do beczki?
- W jaki sposób zakończyła się ta przygoda?

3. Wspólne ustalenie – do jakiego gatunku możemy zaliczyć utwór „Lisi i Kozioł”³?

Lis i Kozioł

Już był w ogródku, już witał się z gąską;
Kiedy skok robiąc wpadł w beczkę wkopaną,
Gdzie wodę zbierano;
Ani pomyślić o wyskoczeniu.
Chociaż wody nie było i nawet nie grząsko:
Studnia na półczwarta łokcia,
Za wysokie progi
Na lisie nogi;
Zrąb tak gładki, że nigdzie nie wścibić paznokcia.
Postaw sięż teraz w tego lisa położeniu!
Inny zwierz pewno załamałby łapy
I bił się w chrapy,
Wołając gromu, ażeby go dobił:
Nasz lis takich głupstw nie robił;
Wie, że rozpaczać jest to zło przydawać do zła.
Zawsze maca wkoło zębem,
A patrzy w górę; jakoż wkrótce ujrzał kozła,

Wystawka w klasie zawierająca: portret Adama Mickiewicza, przykładowe dzieła wielkiego poety, notatki do lekcji opracowane przez nauczyciela.



¹ <https://www.google.pl/search?q=portret+Adama+Mickiewicza>

² <https://www.youtube.com/watch?v=pNjLYTKOlR0>

³ <http://wiersze.kobieta.pl/wiersz/adam-mickiewicz/lis-koziol-13>



Stojącego tuż nad zrzębem
I patrzącego z ciekawością w studnię.
Lis wnet spuścił pysk na dno, udając, że pije;
Cmoka mocno, głośno chłepce
I tak sam do siebie szepce:
"Oto mi woda, takiej nie piłem, jak żyję!
Smak lodu, a czysta cudnie.
Chce ini się całemu splukać,
Ale mi ją szkoda zbrukać,
Szkoda!
Bo co też to za woda!"
Kozioł, który tam właśnie przyszedł wody szukać:
"Ej! - krzyknął z góry - Ej, ty ryży kudła,
Wara od źródła!"
I hop w dół. Lis mu na kark, a z karku na rogi,
A z rogów na zrzęb i w nogi.

- Zwrócenie uwagi na zachowanie zwierząt występujących w utworze.
- /przewidują zachowanie innych zwierząt, rozmawiają ze sobą.../
- Porównanie zachowania zwierząt do zachowania ludzi.
- Wybranie spośród podanych nazw gatunków – właściwego.
- /uczniowie wybierają spośród innych wyraz bajka, uzasadniając swój wybór: bohaterami bajek są najczęściej zwierzęta. Przypisuje się im często cechy właściwe dla ludzi. Bajka zawiera morał, czyli pouczenie, jak należy właściwie postępować/.
- Wspólne poszukiwanie morału bajki.
- Wyjaśnienie znaczenia tego powiedzenia.
- Zwrócenie uwagi na język oraz niezrozumiałe wyrazy.

4. **Rysowanie poszczególnych fragmentów bajki – praca w grupach.**

Uczniowie ilustrują w grupach wylosowaną część bajki. Następnie wszystkie części zostają ułożone wg kolejności zdarzeń i sklejone ze sobą.

- Opowiadanie bajki przez chętnych lub wylosowanych za pomocą patyczków uczniów z wykorzystaniem powstałej ilustracji.

5. **Wady ludzi – wyeksponowane w utworze – burza mózgów.**

Uczniowie podają cechy ludzi krytykowane w utworze, ustalają cechy charakteru lisa i kozła. Następnie uzupełniają planszę cechami lisa i kozła.

/lis – chytry, przebiegły, sprytny, cwany.
koziół –bezmądry, głupi, ciekawy, łakomy,

Papier kolorowy, klej, karton A4, podkładki na stoliki, kredki pastele, cenki, zszywacz, taśma klejąca.

Plansza z napisem:

lis , plansza z napisem kozioł.





lekkomyślny/.

6. Ważne pytanie Liczmarka: Dlaczego ludzie piszą bajki?

Uczniowie zapisuje swoje pomysły na karteczkach. Każdy uczeń zapisuje jeden pomysł. Potem uzgadniają propozycje odpowiedzi w parach, następnie w czwórkach, ósemkach i na forum klasy.

7. Zabawa relaksacyjna – „Nazywam się... odznaczam się...”

Uczniowie siedzą na dywanie w kręgu. Słuchając dowolnej muzyki relaksacyjnej, podają sobie z rąk do rąk Liczmarka i kończą rozpoczęte zdania.

8. Określanie i omawianie cech charakteru.

Dopisywanie cech o znaczeniu przeciwnym.
smutny –
sympatyczny –
odważny –
mądry –

9. Co mogło wydarzyć się dalej? - wymyślanie dalszego ciągu przygód zwierząt występujących w bajce- praca w grupach.

- Uczniowie wymyślają ciąg dalszy przygód zwierząt – następnie prezentują swoją wersję przed klasą.
- Oceny przygód dokonują koledzy z innych zespołów za pomocą świateł drogowych.

10. Mnożenie i dzielenie liczb – gry i zabawy dydaktyczne utrwalające tabliczkę mnożenia. Zadanie 1

Mnożę i dzielę z Liczmarkiem.

/ Nauczyciel pokazuje działania, a uczniowie pokazują wyniki na swoich kartonikach. Wylosowany za pomocą patyczków uczeń pokazuje na tablicy działania, a pozostali uczniowie pokazują wyniki na swoich karteczkach/.

Zadanie 2

Mnożę z kostką.

- Wybrany uczeń rzuca dwoma kostkami, następnie podaje iloczyn, pozostali uczniowie sprawdzają wynik – jeśli jest błąd- stukają ołówkiem o blat stolika, jeśli wynik podany jest poprawnie, uczeń kostki przekazuje następnej osobie. Zabawę powtarzamy 5 – 6 razy.

Zadanie 3

Podawanie iloczynów liczb przez chętne dzieci – rundka bez przymusu /np. podaj iloczyn liczb 3 i 5, itp/

Zabawa relaksacyjna – „Nazywam się... odznaczam się...”

Uczniowie siedzą na dywanie w kręgu.

Słuchając dowolnej muzyki relaksacyjnej, podają sobie z rąk do rąk Liczmarka i kończą rozpoczęte zdania.

Nazywam się... Odznaczam się... Marzę o..
Nazywam się .. Moją cechą jest... Marzę o ...

Tablica demonstracyjna
Kartoniki z cyframi od 0 do 9

Dwie kostki do gry





<p>Zadanie 4 Mnożę i dzielę z kolegą. - Uczniowie w parach zadają sobie przykłady. Każde dziecko ma do dyspozycji 10 żetonów. Może je stracić, zatrzymać, albo powiększyć ich liczbę./Poprawna odpowiedź – to 1 żeton/.</p> <p>Zadanie 5 Zabawa w kole: raz, dwa trzy, teraz odpowiedź dajesz ty.. Uczeń rzuca piłkę do dowolnego kolegi, wymawiając słowa: raz, dwa, trzy, teraz odpowiedź dajesz ty i podaje przykład: 3x5. Wskazany uczeń podaje wynik i odrzuca piłkę do następnego kolegi wypowiadając słowa raz, dwa... Zabawa toczy się do momentu, aż wszyscy wezmą w niej udział.</p> <p>Zadanie 6 Losowanie przykładów na mnożenie i dzielenie – i podawanie wyników. /Najpierw każdy uczeń pisze na karteczkach po dwa przykłady na mnożenie i po dwa na dzielenie. Wrzuca je do pudełka. Wylosowany za pomocą patyczków uczniowie losują z pudełka działanie i podają wyniki. Cała klasa na bieżąco sprawdza poprawność wykonanej pracy – metodą kciuków.</p> <p>11. Gry i zabawy na boisku szkolnym. - „Złap kite” – każde dziecko posiada „kite”- szarfę włożoną z tyłu za spodenki. Zadaniem ćwiczących jest wyciągnięcie od innych jak najwięcej kitek. - „Lis – kozioł” – uczniowie podzieleni są na dwa zespoły: jeden zespół to lisy, drugi to kozły. Na hasło „lisy” – lisy gonią kozły. Złapane dziecko przechodzi na ich stronę, na hasło „kozły” – kozły gonią lisy. Wygrywa ten zespół, który jest liczniejszy w momencie przerwania zabawy. - „Piłka parzy” – uczniowie ustawieni naprzeciw nauczyciela w odległości kilkunastu kroków. Na sygnał nauczyciela dzieci biegną w jego kierunku. Nauczyciel rzuca im pod nogi piłkę. Zadaniem uczniów jest ominięcie przeskokiem piłki w taki sposób, aby jej nie dotknąć – gdyż piłka parzy.</p>	<p>Piłka</p> <p>Karteczki , kolorowe pisaki, tekturowe pudełko.</p> <p>Piłka, szarfy dla każdego dziecka</p>
<p>Część końcowa</p>	<p>Uwagi</p>
<p>Podsumowanie zajęć: - Powiedz partnerowi. Nauczyciel prosi uczniów o podsumowanie tematu w</p>	





parach. Uczniowie odpowiadają sobie nawzajem na pytania:

- Jakich dwóch nowych rzeczy się nauczyłem?
- Co było dla mnie łatwe?
- Co było dla mnie trudne?
- Czego chciałbym się jeszcze w przyszłości dowiedzieć na ten temat?

Następnie wylosowani za pomocą patyczków uczniowie prezentują swoje wypowiedzi na forum klasy.

1. Zadanie i omówienie pracy domowej do wyboru.

- a) Wyszukanie w Internecie ciekawostek związanych z Adamem Mickiewiczem – wielkim Polakiem.
- b) Nauka pięknego czytania bajki: *Lis i Kozioł*”.
- c) Wspólnie z rodzicami opracowanie techniką komputerową nowych wyrazów występujących w bajce. Stworzenie „Małego słowniczka trudnych wyrazów”.
- d) Wyszukanie z pomocą rodziców i napisanie w zeszycie tytułów innych dzieł Adama Mickiewicza.

Praca domowa

- a) Wyszukam w Internecie ciekawostki związane z Adamem Mickiewiczem
- b) Nauczę się na pamięć bajkę: *Lis i Kozioł*”.
- c) Wspólnie z rodzicami opracuję techniką komputerową nowe wyrazy występujące w bajce, tworząc „Mały słowniczek trudnych wyrazów”.
- d) Napiszę tytuły innych dzieł Adama Mickiewicza. Skorzystam z pomocy Rodziców.



Proponowany zapis w dzienniku:

Przybliżenie postaci Adama Mickiewicza. Czytanie w słuchawkach bajki Adama Mickiewicza „Lis i kozioł”
Wspólne ustalenie – do jakiego gatunku możemy zaliczyć utwór „Lisi i Kozioł”? Wady ludzi – wyeksponowane w utworze. Zabawa relaksacyjna. Co mogło wydarzyć się dalej? - wymyślanie dalszego ciągu przygód zwierząt występujących w bajce. Gry i zabawy dydaktyczne utrwalające tabliczkę mnożenia. Gry i zabawy ruchowe na boisku szkolnym.

Podstawa programowa	<p>Dokument „Podstawa programowa edukacji wczesnoszkolnej” W zakresie edukacji polonistycznej:</p> <p>1.1.b. czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci i wyciąga z nich wnioski; 1.1.c. wyszukuje w tekście potrzebne informacje; 1.2.a. przejawia wrażliwość estetyczną, rozszerza zasób słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi; 1.2.b. w tekście literackim zaznacza wybrane fragmenty, wskazuje głównych bohaterów; 1.3.a. tworzy kilkuzdaniową wypowiedź w formie ustnej; 1.3.c. uczestniczy w rozmowach; zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa; 1.4.a. wypowiada się w małych formach teatralnych, uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego; W zakresie edukacji plastycznej: 4.2.a. ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem; w zakresie edukacji społecznej:</p>
---------------------	--



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	5.4 współpracuje z innymi nauczycielami, przestrzega obowiązujących reguł. W zakresie edukacji matematycznej: 7.6 mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia; sprawdza wyniki dzielenia za pomocą mnożenia; W zakresie zajęć komputerowych: 8.3.a przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe. W zakresie wychowania fizycznego i edukacji zdrowotnej. 10.3.c bierze udział w zabawach, respektując reguły.
Opis zawartości zasobu	Scenariusz zawiera: tekst bajki „Lis i kozioł” oraz ćwiczenia z nią związane, zabawę relaksacyjną, elementy dramy, ćwiczenia i zabawy utrwalające tabliczkę mnożenia oraz przykłady gier i zabaw na boisku szkolnym.
Autorzy	Barbara Goliszek

