



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Maria Piotrowska

Blok tematyczny: Czworonożni przyjaciele

Scenariusz nr 3

I. Tytuł scenariusza: „O psie który jeździł koleją” – moje wspomnienia.

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

III. Edukacje (3 wiodące):

- polonistyczna;
- społeczna;
- przyrodnicza.

IV. Realizowane cele podstawy programowej:

- **edukacja polonistyczna:**
 - uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania i udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie: poszerza zakres słownictwa i struktur zdaniowych – 1.3c
 - umiejętnie czyta i estetycznie pisze oraz dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną – 1.3f
 - uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazanych informacji – 1.1a
 - czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym i wyciąga z nich wnioski – 1.1c
 - przejawia wrażliwość estetyczną, rozszerza zasób słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi – 1.2a
- **edukacja społeczna:**
 - odróżnia dobro od zła, stara się być sprawiedliwym i prawdomównym: nie krzywdzi słabszych i pomaga potrzebującym – 5.1
-





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **edukacja przyrodnicza:**

- dba o zdrowie i bezpieczeństwo swoje i innych; orientuje się w zagrożeniach ze strony roślin i zwierząt a także w zagrożeniach typu burza, huragan, śnieżycy itp., wie jak należy zachować się w takich sytuacjach – 6.10.

V. Metody:

- metoda projektowania okazji edukacyjnych;
- dyskusja;
- czynnościowa;
- pokaz;
- pogadanka.

VI. Środki dydaktyczne:

- **do doświadczenia:** kuchenka elektryczna, garnek, kości np. wieprzowe oraz golonka, marchewka, groszek, sól i pieprz do smaku, salaterki do rozlania galarety, łyżka do mieszania
- **inne:** lektura „O psie, który jeździł koleją”, przybory piśmiennicze, kartki papieru.

VII. Forma zajęć: grupowa, indywidualna, zespołowa.

VIII. Przebieg zajęć.

- **Część wprowadzająca:**
 - Przypomnienie losów bohatera opowiadania „O psie, który jeździł koleją” – Lampo.
 - Dyskusja na temat bohaterskiego wyczynu Lampo.
- **Zadanie otwarte.**
 - Jakby potoczyło się dalej życie Lampo, gdyby nie zginął pod kołami pociągu?
- **Część warsztatowa:**
 - Praca w parach – pisanie dalszych losów psa Lampo, zakładając, że nie zginął pod kołami pociągu.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

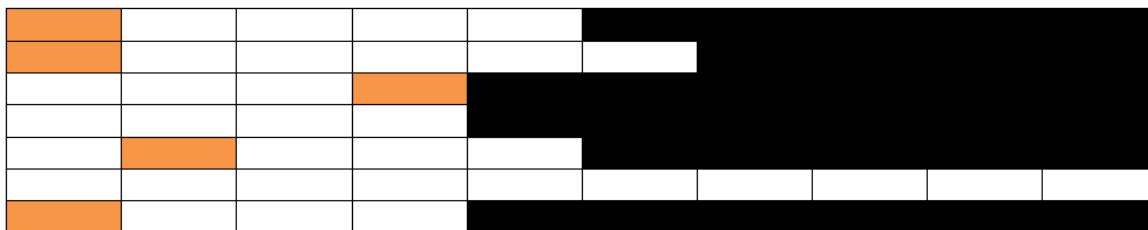
UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **Doświadczenie - załącznik do scenariusza zajęć.**
- **Pytania/ zadania/inne czynności utrwalające poznane wiadomości:**
 - Czytanie przez chętnych uczniów prac, na temat dalszych losów Lampo.
 - Redagowanie listu do Lampo: – najpierw na kartkach uczniowie piszą propozycje za co chcieliby podziękować Lampo. Następnie, z całą klasą, piszą list, w którym dziękują mu za jego wyczyn.
 - Pogadanka na temat niebezpieczeństw związanych z koleją (utrzymywanie bezpiecznej odległości od torów na peronach, nie wchodzenie na tory, itp.)
 - Rozwiązywanie krzyżówki.
 - Z zaznaczonych liter ułóż hasło.
 - Insekt zamieszkujący psią sierść.
 - Nosi ją na szyi pies.
 - Dom dla psa.
 - Psi smakołyk.
 - Jeździł nią Lampo.
 - Psi lekarz.
 - Suka dla szczeniaczka.



- **HASŁO:** Lampo
- **Pytania/ zadania/ inne czynności dla:**
 - **ucznia zdolnego** – Posługując się słownikiem wyjaśnij słowo empatia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **ucznia ośmioletniego** – Wymień cechy charakterologiczne Lampo.
- **ucznia wymagającego pomocy** – Wyjaśnij niezwykłość czynu Lampo.
- **ucznia dziewięcioletniego** – Opisz stację kolejową z której podróżował Lampo.
- **Podsumowanie zajęć.**
 - Uczniowie kończą rozpoczęte zdanie: Gdybym mogła/mógł cofnąć wskazówki zegara, lub zatrzymać czas, to...

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik do scenariusza nr 3

I. Tytuł e- doświadczenia: Kości nie tylko dla psa.

II. Zakres doświadczenia: Zastosowanie kości w przemyśle spożywczym.

III. Miejsce doświadczenia: Sala lekcyjna lub stołówka szkolna.

IV. Cel doświadczenia: Wskazanie zastosowania kości w przemyśle spożywczym

V. Hipoteza doświadczenia: W jaki sposób są wykorzystywane kości?

VI. Spodziewane obserwacja/wnioski ucznia: Kości są nie tylko ulubionym przysmakiem psa, ale znalazły zastosowanie w przemyśle spożywczym np. w produkcji mączki kostnej lub żelatyny..

VII. Opis przebiegu doświadczenia:

Nauczyciel przygotowuje stanowisko do pracy: kuchenkę elektryczną, garnek, kości np. wieprzowe oraz golonkę, marchewkę, groszek, sól i pieprz do smaku.

Przygotowane składniki myjemy, nieco rozdrabniamy i wkładamy do dużego garnka, zalewamy je wodą do wysokości $\frac{3}{4}$ garnka. Lekko solimy wodę. Przykrywamy garnek i całą zawartość gotujemy około 3- 4 godzin na wolnym ogniu, pod przykryciem, od czasu do czasu mieszając.

Po 4 godzinach, zauważamy, że w garnku pojawiła się klejąca substancja, a golonka mocno rozgotowała się – tak, że bez problemu mięso odchodzi od kości. Wyjmuję kości, a substancję klejącą przelewamy, przez sitko, do przygotowanego wcześniej żaroodpornego naczynia. Rozdrabniamy również mięso z golonki i wrzucamy do naszej kleistej substancji. Ponownie substancję kleistą solimy i dodajemy pieprz. Na koniec dodajemy pokrojone w kostkę warzywa: marchewkę i groszek. Tak przygotowaną potrawę odstawiamy; po kilku godzinach zauważamy, że nastąpiło jej tężenie.

VIII. Wnioski z doświadczenia:

Kości to również surowiec, który znalazł zastosowanie w przemyśle spożywczym. Z kości produkuje się mączkę kostną, żelatynę; a nasze mamy, na wywarze kostnym, przygotowują nie tylko pyszne zupy, ale także galaretę mięsną.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

