



## WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Małgorzata Marzycka

**Blok tematyczny:** Moja mała ojczyzna

### Scenariusz nr 7

**I. Tytuł scenariusza zajęć :** Konkurs opowiadania legend.

**II. Czas realizacji:** 2 jednostki lekcyjne.

**III. Edukacje (3 wiodące):** polonistyczna, społeczna, etyka.

**IV. Realizowane cele podstawy programowej:**

- **Edukacja polonistyczna :**
  - Tworzy kilkuzdaniową wypowiedzi w formie ustnej- opowiadanie legend 1.3a
  - Analizuje i interpretuje teksty kultury, przejawia wrażliwość estetyczną, rozszerza zakres słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi 1.2a
  - Recytuje z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji 1.2c
- **Edukacja społeczna:**
  - Stara się być sprawiedliwym i prawdomównym 5.1
- **Etyka:**
  - Zastanawia się nad tym, na co ma wpływ, na czym mu zależy, do czego może dążyć 11.2

**V. Metody:** metoda projektowanych okazji edukacyjnych, obserwacja, stawianych zadań.

**VI. Środki dydaktyczne:**

- **do doświadczenia:** karty oceny dla każdego uczestnika;
- **inne:** należy odpowiednio przygotować salę - miejsce dla widowni, jury i scenę oraz drobne upominki.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





## WŁĄCZ MYŚLENIE!

**VII. Forma zajęć:** zbiorowa, indywidualna.

**VIII. Przebieg zajęć:**

- **Część wprowadzająca – warunki wyjściowe.**
  - Po wejściu do klasy uczniowie zauważają powieszone ogłoszenie o treści:
  - Uwaga uczniowie klas III w naszej szkole w najbliższym czasie (można podać konkretną datę ) odbędzie się konkurs opowiadania legend. Wszystkich uczniów klas III zapraszamy do wzięcia udziału. Zwycięzców czekają ciekawe nagrody. (Nauczyciel dzień wcześniej przygotowuje, w tajemnicy, jednego z uczniów do udziału w konkursie pod kątem regulaminu konkursu).
- **Zadanie otwarte.**
  - Co powinienem wiedzieć zanim przystąpię do konkursu?
- **Część warsztatowa.**
  - Rozmowa na temat ogłoszenia, próba ustalenia możliwości przystąpienia do konkursu.
  - Przeprowadzenie konkursu w klasie (uczniowie mieli jako zadanie domowe nauczyć się opowiadać legendę o swojej miejscowości). Ustalenie zasad konkursowych.
  - Ustalenie kryteriów oceny - spisanie kryteriów na tablicy (załącznik).
  - Wybór Jury ( w jury powinna być jedna osoba dorosła wtajemniczona w eksperyment, np. pani bibliotekarka).
  - Losowanie kolejności uczestników konkursu.
  - Konkurs opowiadania legend.
- **Doświadczenie** (załącznik do scenariusza zajęć) " Jeśli wiem - to potrafię"
  - Wręczenie nagród ( nagrody powinny być wszystkie takie same, np. drobne nagrody rzeczowe lub słodczyce).
- **Pytania/ zadania/ inne czynności utrwalające poznane wiadomości:**
  - Przepisywanie regulaminu oceniania do zeszytu.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





## WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **Dodatkowe pytania/ zadania/ czynności dla:**
  - **ucznia zdolnego:** Jak się może czuć uczestnik konkursu, który nie zna jego zasad?
  - **ucznia dziewięcioletniego:** Co pomaga w przewyciężaniu tremy?
  - **ucznia wymagającego pomocy:** Dlaczego nie lubimy przegrywać?
  - **ucznia ośmioletniego:** Co to jest trema?
- **Podsumowanie zajęć.**
  - „Mądry Polak po szkodzie” - wspólne redagowanie wyjaśnienia morału.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





**WŁĄCZ MYŚLENIE!**

## Załącznik do scenariusza nr 7

**I. Temat doświadczenia:** "Jeśli wiem - to potrafię "

**II. Zakres doświadczenia:** Emocje.

**III. Cel doświadczenia:** Budowanie poczucia wiary we własne możliwości.

**IV. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia:** Sala lekcyjna lub biblioteka szkolna.

**V. Hipoteza doświadczenia:** Co zdecydowało o zwycięstwie kolegi?

**VI. Spodziewane obserwacje/wnioski uczniów:**

O zwycięstwie zdecydowało to, że uczeń wcześniej znał regulamin i mógł przygotować się zgodnie z oczekiwaniami jury.

**VII. Opis przebiegu doświadczenia:**

1. Uczniowie po ustaleniu kryteriów oceny, wyłonieniu jury zajmują miejsce na sali (uczestnicy powinni mieć zapewnione osobne miejsce).
2. Prezentacja konkursowa. Uczeń, który był wcześniej przygotowany występuje na końcu, tak aby inni uczestnicy, nie widzieli sposobu przygotowania do występu.
3. W trakcie przedostatniego występu, wybrany uczeń, zakłada wcześniej przygotowany strój, bierze rekwizyty.
4. Występ ostatniego uczestnika.
5. Głośna narada jury - w oparciu o punkty regulaminu.
6. Ogłoszenie wyniku.
7. Prezentacja hipotezy doświadczenia: Co zdecydowało o zwycięstwie kolegi?
8. Próba odpowiedzi na pytanie.

**VIII. Wniosek z przeprowadzonego doświadczenia:** Kiedy zgłaszamy się do jakiegoś konkursu, musimy zawsze dokładnie się dowiedzieć jakie są jego cele, oczekiwania organizatorów. Należy dowiedzieć się, co w tym konkursie będzie oceniane. Dzięki tym informacjom, mamy większe szanse na odpowiednie przygotowanie się i odniesienie sukcesu.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY





## WŁĄCZ MYŚLENIE!

To jest tak, jak z zadaniem matematycznym: nie wystarczy znać dane, trzeba jeszcze wiedzieć o co nas pytają.

### Załącznik:

Regulamin oceniania uczestników konkursu: karta oceny uczestników

Ogólny wyraz artystyczny: 0-3 p ( strój, rekwizyty, wykorzystanie środków pozawerbalnych)

Ogólna prezentacja tematu : 0- 5

- właściwa kolejność zdarzeń
- płynność i poprawność wypowiedzi
- bogactwo języka
- jasność i logiczność formułowania myśli
- sugestywność wypowiedzi

Wprowadzenie dialogu: 0-1

Pamięciowe opanowanie tekstu: 0-1

Maksymalna liczba punktów – 10



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

