



WŁĄCZ MYŚLENIE!

Autor scenariusza: Małgorzata Marzycka

Blok tematyczny: Wędrowki po polskich miastach

Scenariusz nr 2

I. Tytuł scenariusza zajęć : Wiedza zaklęta w rozrywkach umysłowych.

II. Czas realizacji: 2 jednostki lekcyjne.

III. Edukacje (3 wiodące): polonistyczna , społeczna, zajęcia komputerowe.

IV. Realizowane cele podstawy programowej:

- **Edukacja polonistyczna :**
 - Analizuje i interpretuje teksty kultury: zaznacza wybrane fragmenty, określa czas i miejsce akcji, wskazuje głównych bohaterów 1.2b
 - Tworzy kilkuzdaniowe wypowiedzi w formie ustnej - opowiadanie 1.3a
 - Uczestniczy w rozmowach ,zadaje pytania i udziela odpowiedzi 1.3c
- **Edukacja społeczna:**
 - Zna najbliższą okolicę , jej ważne obiekty, tradycje- legendy 5.6
- **Zajęcia komputerowe:**
 - Tworzy teksty i rysunki 8.4

V. Metody: metoda projektowanych okazji edukacyjnych, praktycznych ćwiczeń.

VI. Środki dydaktyczne

- **do doświadczenia:** papier , przybory do pisania, flamastry, zakreślacz lub kredki, litery alfabetu ruchomego, linijka, dostęp do komputera z drukarką;
- **inne:** "Legenda o Wiśle " Hanny Zdzitowieckiej, rozrywki umysłowe dla każdego dziecka- karta pracy,

VII. Forma zajęć: zbiorowa, grupowa.





WŁĄCZ MYŚLENIE!

VIII. Przebieg zajęć:

- **Część wprowadzająca – warunki wyjściowe.**
 - Słuchanie opowiadania nauczyciela "Legenda o Wiśle " Hanny Zdzitowieckiej
- **Zadanie otwarte.**
 - Jakie znasz legendy polskie?
- **Część warsztatowa.**
 - Sprawdzenie stopnia zrozumienia tekstu za pomocą rozrywek umysłowych .
 - Wyszukaj i otocz pętlą imiona bohaterów legendy. Wypisz je w kolejności alfabetycznej.

D	R	F	Z	D	J	B	A	C	Z
E	D	N	A	Z	B	G	O	Z	V
S	B	E	S	K	I	D	G	A	F
L	K	A	R	P	A	T	S	R	R
W	D	K	P	Y	L	D	U	N	I
Z	S	A	L	B	K	M	R	O	S
B	O	R	A	N	A	D	F	C	G
G	R	U	N	X	A	T	D	H	G
C	Z	A	N	T	O	R	I	A	J
A	V	S	J	E	N	I	O	Z	G

Beskid, Białka Borana, Czantor, Czarnocha, Karpat, Lan,



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

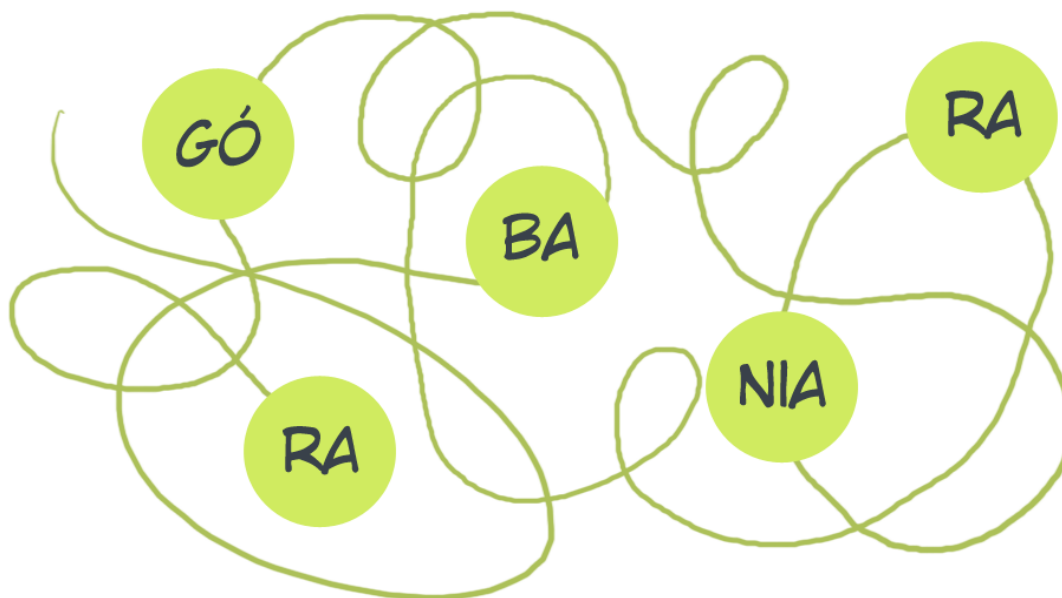
UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- Rozplącz płątaninę i ułóż pytanie jakie możesz zadać do jej hasła.



- Rozwiąż test. pokoloruj pola z poprawną odpowiedzią, Odczytaj hasło i uzupełnij nim ciekawostkę przyrodniczą

	TAK	NIE
Władcą gór był Beskid.	ZBIOR	LE
Lan był narzeczoną Białki.	GEN	NI
Beskid wygnał córki z domu.	DY	KI
Dziewczęta początkowo wędrowały osobno.	WO	POL
Dziewczęta nigdy nie powróciły do rodziców.	DNE.	SKIE





WŁĄCZ MYŚLENIE!

- **Ciekawostka przyrodnicza**
- Rzeki , jeziora, morza i oceany to które stworzyła sama natura.
- Kanały, zalewy, stawy, baseny to które stworzył człowiek dla swoich potrzeb.
- **Doświadczenie (załącznik do scenariusza zajęć) " Krzyżówka"**
- **Pytania/ zadania/ inne czynności utrwalające poznane wiadomości:**
 - Ustalenie kolejności wydarzeń - zapisanie planu .
 - Wspólne opowiadanie treści legendy.
- **Dodatkowe pytania/ zadania/ czynności dla:**
 - **ucznia zdolnego:** Rysowanie schematu krzyżówki na dużym arkuszu papieru.
 - **ucznia dziewięcioletniego:** Zapisanie pytań do krzyżówki w technice komputerowej.
 - **ucznia wymagającego pomocy:** Zetawienie (przyklejenie) wszystkich elementów na jednej karcie (schemat, pytania) pokolorowanie kolumny, w której wyjdzie hasło krzyżówki.
 - **ucznia ośmioletniego:** Wykonanie w technice komputerowej literek do układania haseł krzyżówki.
- **Podsumowanie zajęć.**
 - Wizyta w klasie równoległej. Przekazanie krzyżówki - sprawdzenie przez uczniów innej klasy, czy krzyżówka jest dobrze skonstruowana i można ją sprawnie rozwiązać ?
- **Propozycja zadania domowego.**
 - Ułóż swoją krzyżówkę na dowolny temat. (nauczyciel może określić temat) Prosimy o wykonanie wersji rozwiązywanej i takiej, która będzie dopiero rozwiązywana przez kolegów.





WŁĄCZ MYŚLENIE!

Załącznik do scenariusza nr 2

I. Temat doświadczenia: "Krzyżówka "

II. Zakres doświadczenia: Rozrywki umysłowe.

III. Cel doświadczenia: Poznanie sposobu układania krzyżówek, samodzielne układanie krzyżówki.

IV. Miejsce przeprowadzenia doświadczenia: W klasie.

V. Hipoteza doświadczenia: W jaki sposób układa się krzyżówki ?

VI. Spodziewane obserwacje/wnioski uczniów:

Aby ułożyć krzyżówkę należy: najpierw wybrać sobie hasło jakie chcemy otrzymać a potem do niego dopasować wyrazy, które posiadają litery potrzebne do jego ułożenia . Na końcu układamy pytania, które należy zadać, aby otrzymać potrzebny wyraz.

VII. Opis przebiegu doświadczenia:

1. Wyjaśnienie uczniom zadania : dzisiaj postaramy się przygotować krzyżówkę dla kolegów z klasy równoległej.
2. Ustalenie Hasła : np. Legendy.
3. Bank pomysłów - zapisywanie na kartkach wyrazów związanych z bohaterami, wydarzeniami ,rekwizytami z znanych nam legend polskich .
4. Wyszukiwanie w wyrazach potrzebnych liter , które po zestawieniu stworzą hasło. np. Lech, Beskid, gniazdo, Syrenka , Czantor, Dratewka, Bazyliśzek
5. Układanie z liter alfabetu ruchomego krzyżówki z wykorzystaniem wybranych wyrazów w konkretny schemat- rysunek krzyżówki.
6. Układanie pytań do wyrazów z krzyżówki.
7. **Prezentacja hipotezy:** W jaki sposób układa się krzyżówki ?
8. Wyciągnięcie wniosku.

Człowiek - najlepsza inwestycja



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





WŁĄCZ MYŚLENIE!

VIII. Wniosek z przeprowadzonego doświadczenia:

Krzyżówka to rodzaj rozrywki umysłowej. Stworzenie krzyżówki wymaga od nas zachowania pewnego schematu działania wg którego krok po kroku postępujemy:

1. Ustalenie hasła
2. Wyszukanie wyrazów, które utworzą hasło.
3. Ułożenie wg określonej kolejności wyrazów- schemat krzyżówki.
4. Ułożenie pytań do wyrazów tworzących krzyżówkę.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Człowiek - najlepsza inwestycja

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

