

Scenariusz zajęć nr 96

Temat: Co to jest sztuka użytkowa? –szukamy jej w naszym otoczeniu.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyjaśnia, czym jest sztuka użytkowa,
- ocenia przedmioty codziennego użytku według kryterium użyteczności i estetyki: ładne, brzydkie,
- wyjaśnia, czym jest graffiti,
- wyszukuje w przeglądarce internetowej informacje dotyczące sztuki użytkowej i jej wytworów,
- mnoży i dzieli w zakresie 100, dodaje i odejmuje w zakresie 100, rozwiązując etapowo zadania z treścią,
- mierzy długość przedmiotów,
- układa treść zadania do grafu liczbowego.

Środki dydaktyczne:

- żółte samoprzylepne karteczki (typu post - it),
- karta pracy nr 1,
- ćwiczenie interaktywne,
- animacje komputerowe nr 1, 2.

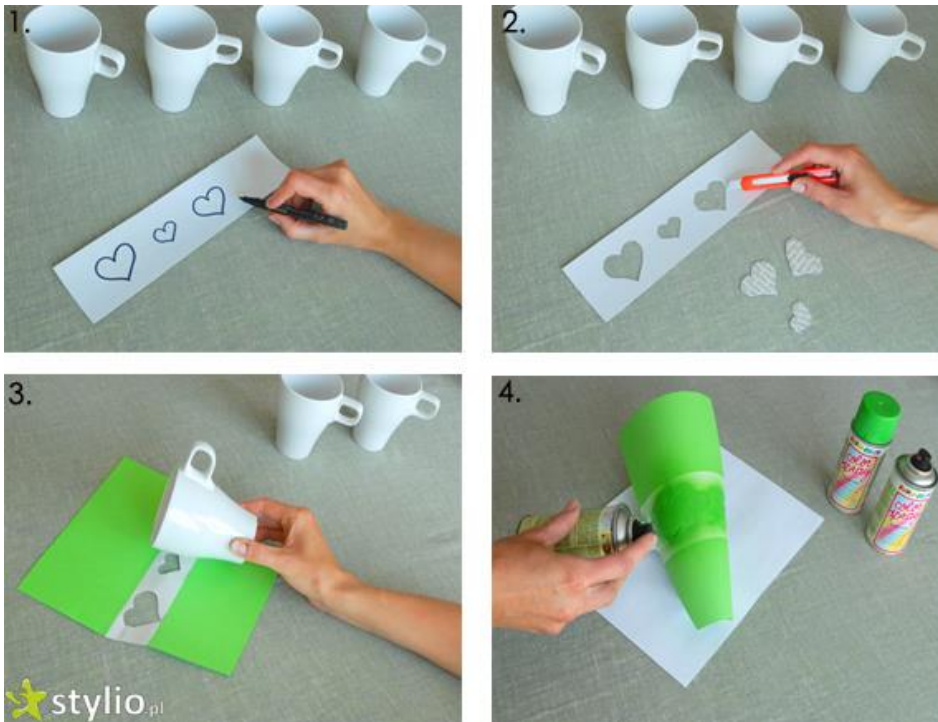
Animacja nr 1. Przedstawia wnętrze sklepu, w centralnej części na wprost znajduje się wielki regał, sprzedawca chce policzyć, ile kubków zostało mu do sprzedania. Na 7 półkach stoi po 8 kubków. Ile kubków jest w sklepie?

Animacja nr 2. Do tego samego sklepu przyszło dziecko, które chciało kupić kubki dla całej rodziny: mamy, taty, babci i dziadka. Na regale widnieje cena 14 zł za sztukę. Ile dziecko zapłaci za kupione kubki?

- Ćwiczenie interaktywne.

Na środku ekranu znajduje się ozdobna rama (taka, którą oprawia się obrazy) podzielona na 4 równe części. Na górze ekranu pojawiają się 4 rozsypane i wymieszane obrazki, z instrukcji, która pokazuje, jak należy ozdobić kubek. Uczniowie muszą przeciągnąć obrazek we właściwe miejsce ramy. Jeśli uczniowie umieszczą w niewłaściwym miejscu, obrazek wraca

na miejsce, jeśli natomiast zostanie umiejscowiony poprawnie zostaje w ramce. Obrazki do instrukcji:



- nagranie dźwiękowe nr 1. Dźwięk malowanej ściany sprayem,
- grafika nr 1.



- tablety/komputery – zajęcia multimedialne.

Metody i techniki nauczania: słoneczko, gra dydaktyczna, burza mózgów, metoda projektu, zabawa ruchowa, metoda realizacji zadań wytwórczych, metoda problemowa, metoda czynnościowa rozwiązywania zadań.

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna,
- grupowa,

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Uczniowie otrzymują od nauczyciela żółte samoprzylepne karteczki (typu post - it). Na tablicy znajdują się dwa pojęcia: *sztuka* oraz *przedmioty codziennego użytku*. Zadaniem uczniów jest napisanie po jednym skojarzeniu na karteczce, do pojęć znajdujących się na tablicy.

Udzielanie odpowiedzi na pytanie:

Jaki związek mają artystycznie wykonane przedmioty codziennego użytku ze sztuką?

Karta pracy nr 1. Zadanie 1.

Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel dzieli klasę na grupy.

Uczniowie pracują w grupach.

Grupa 1 - wyjaśnia, czym jest sztuka użytkowa.

Grupa 2 - ocenia przedmioty codziennego użytku, znajdujące się w klasie, według kryterium użyteczności i estetyki: ładne, brzydkie, (instrukcja do zadania dla grupy 2 w karcie pracy nr 1, zad. 2).

Grupa 3 – wyjaśnia, czym jest graffiti (instrukcja do zadania dla grupy 3 w karcie pracy nr 1, zad. 2).

Grupa 4. – Układa scenkę na temat: „Zachwyt nad otaczającym nas pięknem” (instrukcja do zadania dla grupy 4 w karcie pracy nr 1, zad. 2).

Uczniowie prezentują wyniki swojej pracy. Grupa 1 prezentuje klasie, czym jest sztuka użytkowa, w oparciu o informacje z Internetu. Grupa 2 prezentuje ocenę przedmiotów użytku codziennego znajdujących się w klasie. Grupa 3 wyjaśnia, co to jest graffiti, prezentuje zdjęcie i nagranie dźwiękowe, które związane jest z malowaniem sprayem. Grupa 4 odgrywa scenkę, techniką pantomimy, którą ułożyła.

Zadanie 2.

Grupa 1

Animacja nr 1. Przedstawia wnętrze sklepu w centralnej części, na wprost, znajduje się wielki regał, sprzedawca chce policzyć, ile kubków zostało mu do sprzedania. Na 7 półkach stoi po 8 kubków. Ile kubków jest w sklepie?

Zapisz obliczenia za pomocą mnożenia.

Grupa 2

Animacja nr 2. Do tego samego sklepu przyszło dziecko, które chciało kupić kubki dla całej rodziny: mamy, taty, babci i dziadka. Na regale widnieje cena 14 zł za sztukę. Ile dziecko zapłaci za kupione kubki?

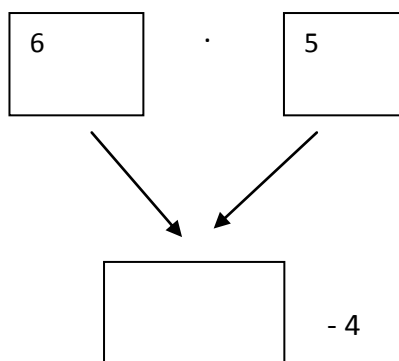
Grupa 3

Zmierz dłuższy i krótszy bok ramek, podaj dokładny wynik pomiaru i zapisz (karta pracy nr 1, zad. 3).

Oblicz obwód ramki.

Grupa 4

Ułóż zadanie z treścią dotyczące przedmiotów codziennego użytku na podstawie grafu.



Grupy prezentują treść zadań i sposoby ich rozwiązania.

Zadanie 3.

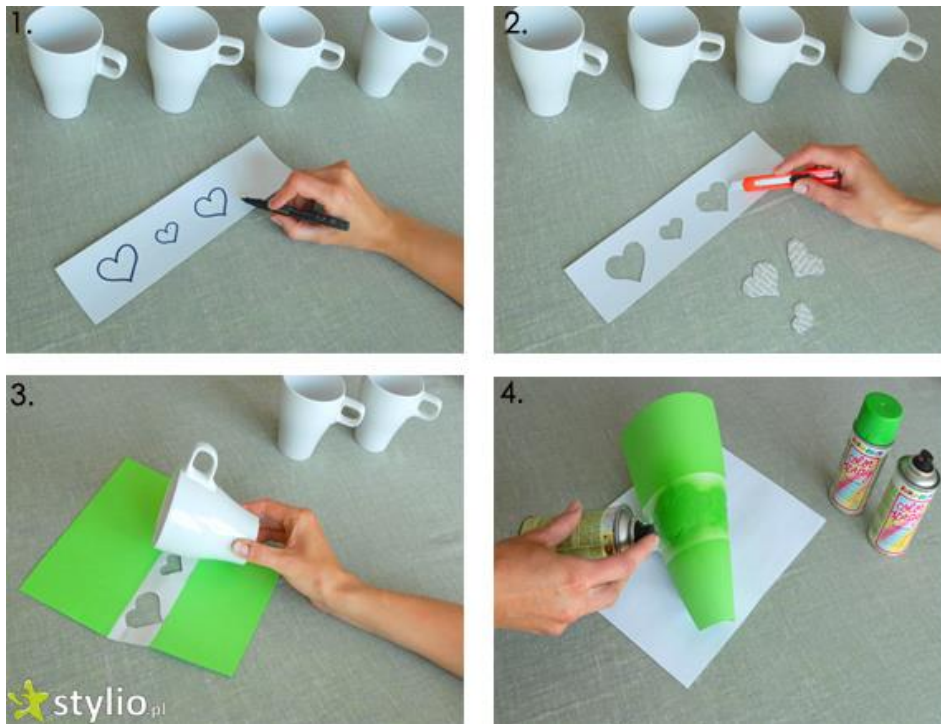
Zadanie, będzie polegało na uważnym obserwowaniu i wykonywaniu czynności, które pokazane zostaną na tablicy multimedialnej. Prezentowana forma pracy nazywa się „krok po kroku”. Uczniowie dowiadują się, że tematem jest ozdabianie kubków.

Uczniowie przygotowują stanowisko pracy.

Uczniowie uruchamiają ćwiczenie interaktywne.

Ćwiczenie interaktywne.

Na środku ekranu znajduje się ozdobna rama (taka, w którą oprawia się obrazy) podzielona na 4 równe części. Na górze ekranu pojawiają się 4 rozsypane i wymieszane obrazki, z instrukcji, która pokazuje, jak należy ozdobić kubek. Uczniowie muszą przeciągnąć obrazek we właściwe miejsce ramy. Jeśli uczniowie umieszczą w niewłaściwym miejscu, obrazek wraca na miejsce, jeśli natomiast zostanie umiejscowiony poprawnie zostaje w ramce. Obrazki do instrukcji:



Jak to zrobić?

1. Na papierze samoprzylepnym odrysuj wzór, którym chcesz ozdobić kubek. Pamiętaj, aby wzory były rozstawione w odpowiedniej odległości.
2. Wytnij odrysowane wzory za pomocą nożyka do cięcia tapet.
3. Przyklej tak przygotowany szablon do kubka. Zabezpiecz również górę i dół kubka za pomocą papieru przyklejonego do szablonu.
4. Pomaluj wzór, używając spray'u do błyszczących powierzchni.

Etap końcowy

Ocena atmosfery w grupie: *termometr emocji*. Nauczyciel rysuje chmurkę i słończko.



CZUŁEM SIĘ ŹLE

CZUŁEM SIĘ BARDZO DOBRZE

Każdy z uczniów otrzymuje żółtą karteczkę typu post-it, zapisuje na niej swoje imię. Następnie w wyznaczonej kolejności, podchodzi do tablicy i poprzez naklejenie karteczki w odpowiednie miejsce ocenia atmosferę w grupie podczas wykonywania zadań. Chmurka – czułem się źle; słońeczko – czułem się bardzo dobrze.