

Scenariusz zajęć nr 7

Temat: Kłamstwo ma krótkie nogi – jesteśmy prawdomówni.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wyszukuje błędy w krótkich bajkach matematycznych, których bohaterem jest Pinokio i poprawia je,
- wymienia przyczyny i skutki zachowania bohatera bajki,
- wypowiada się ustnie na temat: Co by było, gdyby Pinokio nie kłamał?,
- dodaje i odejmuje w zakresie 100, rozwiązując zagadki matematyczne,
- wyjaśnia sens powiedzenia: kłamstwo ma krótkie nogi,
- wskazuje zdania prawdziwe i fałszywe dotyczące treści bajki,
- ilustruje zagadnienia kłamstwa i prawdomówności, odgrywając krótkie scenki,
- tworzy rodzinę wyrazów: kłamstwo.

Środki dydaktyczne:

- treść bajki Pinokio dla każdego ucznia,
- animacja komputerowa – Wieloryb i plaża,
- karta pracy nr 1 – *Kłamstwo ma krótkie nogi*,
- pocięte w paski prawdziwe i fałszywe zdania dot. treści bajki o Pinokiu,
- 2 grafiki – Pinokio z Dżepettem, Pinokio z Błękitną Wróżką.

Metody i techniki nauczania: ćwiczenia praktyczne, bajka matematyczna, zabawa ruchowa, metoda programowa z użyciem komputera/tabletu, łańcuch skojarzeń.

Formy:

- zbiorowa,
- indywidualna,
- grupowa.



Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Uczniowie siadają na dywanie. Nauczyciel prosi każdego ucznia o powiedzenie jednego zdania o sobie zawierającego prawdziwą lub nieprawdziwą informację (uczniowie sami decydują, co chcą powiedzieć). Pozostali uczniowie mają odgadnąć, czy jest to prawda czy fałsz. Przykładowe zdania: Moim ulubionym kolorem jest czarny. Zjadłam na śniadanie marynowanego wieloryba. Stół w moim domu ma trzy nogi.

Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel prosi chętnych uczniów o odczytanie skróconego tekstu bajki o Pinokiu. Chętni uczniowie czytają na głos kolejno po jednym akapicie bajki. W tekście zostały ukryte błędy w obliczeniach. Uczniowie mają za zadanie wyszukać je i podać poprawne rozwiązanie, przedstawiając je w formie odpowiedniego działania.

Dawno temu był sobie stolarz Dżepetto. Kochał swoją pracę, lecz był bardzo samotny. Pewnego dnia Dżepetto znalazł duży kawałek lipowego drewna. - Będzie z niego piękny pajac - pomyślał i zabrał się do pracy. Po godzinie z dumą popatrzył na swoje dzieło: - Gdybyś był prawdziwym chłopcem, dałbym ci na imię Pinokio. Usłyszała to Błękitna Wróżka i postanowiła wynagrodzić mu lata samotności. Tchnęła życie w drewniane serce pajaca i Pinokio ożył.

Dżepetto nie posiadał się ze szczęścia. Zrobił pajacykowi ubranie i kupił mu Elementarz, by jak prawdziwy chłopiec mógł iść do szkoły. - Będę najlepszym uczniem, tato! - zawołał Pinokio i pobiegł.

Nagle tłum zagroził mu drogę. Zabrzmiała głośnie muzyka. - Oto wielki Giovanni i jego teatr lalek! Kupujcie bilety! Jeden bilet kosztuje 14 złotych monet! Za 4 bilety zapłacicie tylko 70 złotych monet! - Muszę to zobaczyć - pomyślał Pinokio. Pobiegł na rynek, sprzedał Elementarz i kupił bilet.



Nauczyciel powtarza ostatni akapit bajki. Uczniowie zapisują działanie, sprawdzają, czy obliczenie jest poprawne. Chętni uczniowie zapisują na tablicy działanie, poprawiają błąd. Kolejny uczeń czyta dalej.

Teatr tak go zachwycił, że zaczął tańczyć z innymi marionetkami. - Psujesz przedstawienie! - rozłościł się Giovanni - spalę cię za to w piecu, łobuzie! Jednak, gdy Pinokio opowiedział dyrektorowi o tacie, który by za nim bardzo tęsknił, Giovanniemu żal się zrobiło starego stolarza.

- Idę - powiedział - napalę w piecu inną drewnianą lalkę. - Nie! - krzyknął pajacyk - to już lepiej spal mnie! Odwaga Pinokia spodobała się Giovanniemu. Dał mu w nagrodę garść złotych monet: 10 pięciozłotowych monet, co stanowiło równowartość 5 dziesięciozłotówek. Giovanni obiecał, że nie spali żadnej marionetki.

Nauczyciel powtarza ostatni akapit bajki. Uczniowie zapisują działanie, sprawdzają czy obliczenie jest poprawne. Chętni uczniowie zapisują na tablicy działanie. Kolejny uczeń kontynuuje czytanie bajki.

Wtedy Pinokio przypomniał sobie o szkole. Gdy szedł, kupić nowy Elementarz, spotkał lisa i kota. Nowi znajomi poradzili pajacykowi, aby zakopał monety i poczekał, aż wyrosnie z nich drzewo pieniędzy. Naiwny Pinokio zasadził monety i ... zasnął. Kot i lis tylko na to czekali. Zabrali pieniądze, biednego pajaca przywiązali do drzewa i już ich nie było.

- Pomocy! Ratunku! - wołał rozpaczliwie Pinokio. Usłyszała to Błękitna Wróżka. Uwolniła go i spytała, co się stało. Pajacykowi było wstyd, że dał się oszukać, więc postanowił nie powiedzieć wróżce prawdy. Lecz im bardziej kłamał, tym jego nos robił się dłuższy ...

- Kłamiesz, mój mały, kłamiesz! Widzę to po twoim nosie. Pinokio zawstydział się jeszcze bardziej, więc wróżka skinęła różdżką i nos pajacyka przybrał normalny rozmiar. - Wracaj do taty i bądź grzeczny - rzekła Błękitna Wróżka. - Obiecuję - szepnął Pinokio i pobiegł do domu.

Dżepetto bardzo przejął się opowieścią ukochanego pajacyka. Sprzedał więc swój ostatni płaszcz i kupił nowy Elementarz. Następnego dnia znów wyprawił synka do szkoły. Nauka szybko znudziła Pinokia, za to na przerwach bawił się świetnie.

- Lubisz rozrywki, to jedź z nami do Krainy Zabawek - zaproponował Karol, największy leń w szkole - Tam nie ma lekcji! Pinokio nie zastanawiał się długo. Wsiadł do powozu pełnego chłopców i pojechał. Ach, cóż to było za miejsce! Wszędzie zabawki i słodczyce! 100



przysłanek: 34 misie, 27 lalek, 3 pajacyki i 39 krokodyli oraz 80 ciasteczek: 50 czekoladowych, 4 waniliowe i 11 orzechowych. Lecz co to? Wszystkim leniwym chłopcom wyrosły ośle uszy! Pinokio przestraszył się i uciekł.

Nauczyciel powtarza ostatni akapit bajki. Uczniowie zapisują działanie, sprawdzają czy obliczenie jest poprawne. Chętni uczniowie zapisują na tablicy działanie i poprawiają błędy. Kolejny uczeń kontynuuje czytanie bajki.

Pinokio w domu nie zastał nikogo. - Tata wyruszył cię szukać - usłyszał głos Błękitnej Wróżki. Pełen skruchy pajacyk postanowił odnaleźć Dżepetta. Znalazł starą łódkę i wypłynął w morze. Nagle przed Pinokiem otworzyła się wielka paszcza i wieloryb połknął pajacyka.

- Hop, hop, jest tu kto? - zawołał Pinokio w brzuchu potwora. Niespodziewanie usłyszał odpowiedź. To był Dżepetto! Ojciec i syn nie mieli jednak czasu, żeby się sobą nacieszyć. Musieli się jak najszybciej uwolnić.

- Rozpalmy ogień! Wieloryb poczuje dym, kichnie i nas wypłuje. Tak też zrobili. Wieloryb kichnął tak mocno, że rozbitkowie znaleźli się na plaży w kształcie prostokąta. Plaża miała szerokość 15 metrów, a długość 13 metrów. Łączna długość wszystkich boków prostokątnej plaży wynosiła 80 metrów.

Nauczyciel powtarza ostatni akapit bajki. Uczniowie zapisują działanie, sprawdzają czy obliczenie jest poprawne. Chętni uczniowie zapisują na tablicy działanie, poprawiają błąd. Nauczyciel kontynuuje:

Tam czekała na nich Błękitna Wróżka.

- Za odwagę i dobre serce Pinokio stanie się prawdziwym chłopcem - wyszeptała wróżka, skinęła magiczną różdżką i czar się spełnił.

Od tej pory Dżepetto nigdy nie był samotny, a Pinokio już zawsze zachowywał się tak, jak na prawdziwego chłopca przystało.

Nauczyciel zadaje pytania dotyczące treści bajki: Co sprawiło, że Pinokio zaczął kłamać? W jakich sytuacjach kłamał? Jakie były skutki kłamstw Pinokia? Następnie nauczyciel pyta uczniów o to, co by było, gdyby Pinokio nie kłamał – czy uniknąłby niebezpieczeństwa?

Zadanie 2



Uczniowie włączają tablety. Na ekranie pojawia się animacja komputerowa przedstawiająca Pinokia i Dżepetta, którzy znajdują się w brzuchu wieloryba. Brzuch ma kształt prostokąta o wymiarach 3 metry szerokości i 4 metry długości (informacja pojawia się na ekranie). Wieloryb kicha, Pinokio z Dżepettem lądują na plaży w kształcie kwadratu. Długość boku kwadratu wynosi 15 metrów (informacja pojawia się na ekranie). Uczniowie sumują długości boków brzucha wieloryba oraz długość boków plaży. Następnie obliczają, o ile metrów suma długości boków plaży jest dłuższa od sumy długości boków wieloryba.

Zadanie 3

Karta pracy nr 1 – uczniowie rozwiązują zadania matematyczne, odczytują rozwiązanie – hasło: Kłamstwo ma krótkie nogi. Chętni uczniowie wyjaśniają znaczenie przysłowia, podają przykłady ze swojego życia.

Zadanie 4

Zabawa ruchowa – rób, to, co mówię, nie to co robię. Nauczyciel prosi uczniów o wykonywanie jego poleceń, np. : stań na jednej nodze, podskocz 2 razy, podnieś prawą rękę, dotknij prawą ręką lewej nogi. W tym czasie wykonuje inne ruchy, aby zmylić uczniów. Następnie wybiera ucznia, który kontynuuje zabawę.

Zadanie 5

Nauczyciel prosi chętnych uczniów o wylosowanie i przeczytanie zdań o Pinokiu i kłamstwach. Pozostali w parach zastanawiają się nad wiarygodnością wiadomości. Chętni uczniowie przypinają prawdziwe informacje na tablicy.

Zdania prawdziwe:

Pinokio to chłopiec wystrugany z drewna.

Kiedy Pinokio kłamał, jego nos robił się dłuższy.

Błękitna Wróżka zamieniła Pinokia w prawdziwego chłopca.

Lis i kot oszukali Pinokia.

Zdania fałszywe:

Kiedy Pinokio kłamał, jego nos robił się coraz bardziej czerwony.



Błękitna Wróżka podarowała Pinokiovi sznur pereł.

Pinokio i Dżepetto zostali połknięci przez niedźwiedzia polarnego.

Dżepetto był zegarmistrzem.

Zadanie 6

Uczniowie zostają podzieleni na cztery grupy. Nauczyciel prezentuje dwie grafiki. Na jednej z nich Dżepetto obejmuje Pinokia i obaj są zadowoleni. Pod rysunkiem jest napis: *Mówienie prawdy popłaca*. Druga grafika przedstawia Błękitną Wróżkę, która grozi palcem Pinokiovi, Pinokio ma długi nos. Pod rysunkiem jest napis: *Kłamstwo ma krótkie nogi*. Uczniowie w grupach układają scenki, które będą stanowić ilustrację grafik. Po odegraniu scenek uczniowie zapisują w zeszytach rodzinę wyrazów: kłamstwo (kłamać, okłamać, kłamliwy, kłamczuch, kłamczuszek) i prawdomówność (prawdomówny).

Etap końcowy

Nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie przysłowia, którego się dzisiaj nauczyli. Proponuje zakończenie zajęć poprzez utworzenie łańcucha skojarzeń: wymienia słowo związane z tematyką zajęć (np. kłamstwo), następnie uczniowie podają słowo, które kojarzy im się ze słowem wypowiedzianym przez poprzednika. Nauczyciel dziękuje uczniom za zaangażowanie, z jakim pracowali na zajęciach.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 2 oblicza, ile długości boków brzucha wieloryba zmieści się na odcinku o długości 100 m.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: rozwiązuje zadania w karcie pracy nr 1a.

