

## Scenariusz zajęć nr 4

**Temat:** Pozory często mylą – czy wszystkie czarownice są złe?

Cele operacyjne:

Uczeń:

- czyta baśń M. Strzałkowskiej *Plaster Czarownicy* z podziałem na role,
- określa czas i miejsce akcji baśni,
- opowiada treść baśni, kontynuując opowiadanie kolegi,
- wymienia tytuły znanych mu baśni,
- opisuje ustnie wygląd i cechy charakteru głównych bohaterów,
- wskazuje różnice pomiędzy czarownicami z bajek, a bohaterką z baśni *Plaster czarownicy* M. Strzałkowskiej,
- wyjaśnia znaczenie powiedzenia: pozory często mylą,
- rozwiązuje zadania z treścią na mnożenie w zakresie 100.

Środki dydaktyczne:

- animacja komputerowa nr 1: zaniedbany pies, wyglądający jak kula z sierści próbuje znaleźć właściciela. Jego wygląd powoduje, że wszystkie dzieci przed nim uciekają. W pewnym momencie spotyka człowieka, który postanawia mu pomóc – myje go, strzyże, kupuje mu obrozę i smycz, karmi. Pies całkowicie się zmienia, wszyscy chcą się z nim bawić, nawet te dzieci, które wcześniej przed nim uciekały. Pies jest pogodny i przyjacielski podczas zabaw,
- tekst baśni *Plaster czarownicy* (M. Strzałkowska, *Plaster czarownicy i inne baśnie*),
- materiały potrzebne do wykonania makiety ogrodu czarownicy: koraliki, krepina, papier kolorowy, kleje nożyczki, tektura dla każdej grupy, wełna, guziki,
- film „Pozory mylą”,
- nagranie dźwiękowe,
- karta pracy nr 1.



Metody i techniki: burza mózgów, metoda ekspresyjna, ćwiczenia praktyczne, metoda kruszenia.

Formy:

- zbiorowa,
- praca w grupach,
- indywidualna.

**Przebieg zajęć:**

### Etap wstępny

Animacja komputerowa nr 1. Nauczyciel zatrzymuje animację w momencie, w którym pokazany jest zaniedbany pies, a dzieci przed nim uciekają. Pyta uczniów:

- Dlaczego dzieci boją się psa?
- Jak można ustnie opisać wygląd psa?

Uczniowie oglądają drugą część animacji komputerowej nr 1. Nauczyciel zapisuje na tablicy twierdzenie *Pozory mylą* i prosi uczniów o wyjaśnienie, co to znaczy? Zapisuje propozycje uczniów wokół hasła, następnie wspólnie wybierają najbardziej trafne odpowiedzi. Następnie prosi, aby wymienili znane sobie baśnie, w których występują czarownice (np. *Śpiąca królewna, Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków*). Uczniowie opisują zachowanie czarownic, ich wygląd i cechy charakteru. Nauczyciel zapisuje informacje podane przez uczniów na tablicy.

### Etap realizacji

Zadanie 1

Czytanie baśni *Plaster czarownicy* z podziałem na role. Nauczyciel wybiera chętnych uczniów, którzy wcielą się w role – jako czarownica, narrator, zajaczek. Uczniowie czytają tekst,



starając się zachować odpowiednią intonację i interpunkcję. Po przeczytaniu nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- Kto jest głównym bohaterem baśni?
- Jakie cechy charakteru ma czarownica, a jakie zajęczek?
- Gdzie i kiedy toczy się akcja baśni?
- Dlaczego wszyscy bali się czarownicy?
- W jaki sposób zajęczek znalazł się w ogrodzie czarownicy?
- Jak zachowała się czarownica, gdy spotkała zajęczka?
- Dlaczego po tym spotkaniu zwierzęta chętnie odwiedzały ogród czarownicy?

Uczniowie odpowiadają na pytania i wskazują odpowiednie fragmenty w tekście.

### Zadanie 2

Nauczyciel proponuje uczniom zabawę w niedokończone opowiadanie, chętni uczniowie opowiadają treść przeczytanej baśni, ale nie kończą swojej opowieści. W pewnym momencie nauczyciel lub wybrany uczeń przerywa wypowiedź danej osoby i prosi inną o kontynuację.

### Zadanie 3

Wykonanie makiety ogrodu czarownicy. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy 3 – 4 osobowe. Rozdaje tektury wycięte np. z pudełek i prosi, aby zaprojektowali i wykonali na nich ogród czarownicy. Wybrany uczeń odszukuje w baśni opis ogrodu czarownicy. Uczniowie przystępują do pracy. Kiedy wszystkie grupy wykonają makiety, nauczyciel (na podstawie czytanego wcześniej fragmentu z baśni) wspólnie z uczniami wybiera ogrody najbardziej podobne do ogrodu z baśni.

### Zadanie 4

Karta pracy nr 1. Uczniowie rozwiązują zadanie z treścią metodą kruszenia:

- treść zadania jest widoczna na ekranie przez cały czas (nauczyciel wyświetla je na dostępnym sprzęcie multimedialnym lub rozdaje zapisane na kartce),



- polecenie 1: *Zastanówcie się, co można obliczyć na podstawie treści przeczytanego przez was zadania? Ułóżcie odpowiednie pytania. Pamiętajcie, że nie ma złych pomysłów, wszystkie są dobre.* Nauczyciel zapisuje wszystkie propozycje na tablicy.
- Polecenie 2: *Przeczytajcie uważnie wszystkie pytania. Jak można zapisać niewiadomą zawartą w pytaniu? Spróbujcie zapisać działania. Czy sformułowane pytania są poprawne i logiczne?* Nauczyciel zapisuje propozycje działań obok każdego pytania.
- Polecenie 3: *Teraz wybierzcie jedno z tych pytań i spróbujcie ułożyć do nich treści zadania o podobnej tematyce. Postarajcie się rozwiązać ułożone przez was zadanie.*

#### Zadanie 5

Nauczyciel rysuje na tablicy tabelę. W pierwszej wpisuje *czarownica z baśni Plaster czarownicy*, w drugiej *czarownice z innych baśni*. Prosi uczniów o wpisanie różnic pomiędzy zachowaniem czarownicy z baśni czytanej na lekcji, a zachowaniem czarownic z innych bajek.

#### Zadanie 6

Zabawa ruchowa *Kopciuszek na balu*. Nauczyciel włącza nagranie walca wiedeńskiego J. Straussa. Uczniowie tańczą w parach. Gdy nauczyciel ścisza muzykę, szukają innego partnera i kontynuują taniec.

#### Etap końcowy

Nauczyciel jeszcze raz zapisuje na tablicy hasło *Pozory mylą*. Prosi uczniów, aby zastanowili się, czy to stwierdzenie pasuje do czytanej baśni oraz uzasadnili swoje wypowiedzi.

Film „Pozory mylą”. Przedstawia kilka osób, które pojawiają się pojedynczo przez kilka sekund na ekranie. Uczniowie zastanawiają się, kim są te osoby: określają ich wiek, zawód, zainteresowania. Nauczyciel kontynuuje film. Osoby przedstawiają się: swój wiek, zawód, zainteresowania. Uczniowie konfrontują swoje odpowiedzi z wypowiedziami osób na filmie. Wyjaśniają, dlaczego pozory mylą.

#### Dodatkowo



Uczeń zdolny: w zadaniu 4 wykonuje polecenie w karcie pracy 1a.

