

Scenariusz zajęć nr 29

Temat: Poznajemy Mikołajka, jego szkołę i przyjaciół.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- czyta na głos, z podziałem na role, wybrane opowiadanie z książki *Mikołajek* J. Sempe i R. Gosciny'ego,
- nazywa ustnie cechy charakteru głównych bohaterów,
- wskazuje na podobieństwa i różnice pomiędzy klasą Mikołajka a swoją klasą,
- wyszukuje w tekście fragmenty wskazane przez nauczyciela,
- rozwiązuje zadanie z pułapką,
- przedstawia określone liczby przy pomocy klocków Cuisenaire' a,
- przedstawia działania na mnożenie w zakresie 100 przy pomocy klocków Cuisenaire'a,
- układa prostokąt, zawierający wyznaczoną liczbę kwadratów o długości boków 1 cm,

Środki dydaktyczne:

- grafika: dwa takie same rysunki, różniące się 8 szczegółami (mogą przedstawiać klasę szkolną),
- opowiadanie *Dżdżo* z książki *Mikołajek* J. Sempe i R. Gosciny'ego,
- karty pracy nr 1,
- animacja komputerowa nr 1: dziewczynka prezentująca sposób układania klocków Cuisenaire' a. Na ekranie pojawiają się liczby, dziewczynka patrzy i układa je z klocków. Przykładowe liczby: 21, 33, 45, 41,

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, gra edukacyjna, zabawa ruchowa.

Formy:

- zbiorowa,



- indywidualna.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny

Nauczyciel wiesza na tablicy dwa rysunki. Uczniowie wyszukują szczegółów, którymi się różnią.

Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel rozdaje uczniom opowiadania J. Sempe i R. Goscinny'ego *Dzodźo*. Chętni uczniowie odczytują na głos tekst z podziałem na rolę jako: Mikołajek, Ananiasz, Dzordź, Euzebiusz, Alcest, Kleofas, Gotfryd, pani nauczycielka, Rufus, Maksencjusz, Joachim.

Zadanie 2

Nauczyciel zapisuje na tablicy imiona wszystkich bohaterów. Uczniowie wraz z nauczycielem starają się nazwać cechy charakteru każdego z nich. Nauczyciel zapisuje propozycje uczniów wokół imion na tablicy. Prosi, aby znaleźli wśród nich swoje cechy charakteru i określili, do którego z bohaterów są najbardziej podobni. Następnie pyta uczniów, czy przydarzyły im się kiedyś takie przygody jak bohaterom książki?

Zadanie 3

Nauczyciel rysuje na tablicy tabelę. Pierwszą rubrykę podpisuje *podobieństwa*, drugą *różnice*. Zadaniem uczniów jest wskazanie i zapisanie w tabelach podobieństw i różnic występujących między swoją klasą a klasą Mikołajka. Porównują klasy na podstawie liczby różnic i podobieństw.

Zadanie 4



Nauczyciel rysuje na tablicy prostą planszę do gry. Graczami są uczniowie (wszyscy razem) i nauczyciel. Uczniowie odpowiadają na pytania, a nauczyciel przesuwa symbole/ pionki (np. koło nauczyciel, kwadrat uczniowie). Gra polega na jak najszybszym dojściu do mety. Nauczyciel zadaje uczniom pytania dotyczące czytanego tekstu. Jeżeli odnajdą w tekście poprawną odpowiedź, nauczyciel przesuwa ich symbol o jedno pole do przodu. Jeśli nie, nauczyciel odczytuje właściwy fragment tekstu i to on rusza się o jedno pole do przodu.

Pytania do gry:

- Jak ma na imię główny bohater opowiadania? (Mikołajek)
- Co najczęściej robi Alcest? (je)
- Jak nazywał się chłopiec, który po raz pierwszy pojawił się w szkole? (Dźordż Mac Jutosh)
- Czego Dźordż nauczył się od chłopców podczas paury? (brzydkich wyrazów)
- Kto chciał pomóc Dźordżowi w porozumiewaniu się z chłopcami i panią nauczycielką? (Ananiasz)
- Ile razy Dźordż pojawił się w szkole? (tylko raz)
- Jak wyglądał Dźordż? (był rudy i miał duże białe zęby)
- Z kim Dźordż usiadł w ławce? (z Ananiaszem)
- Kto wymyślił przezwisko Dźodżo? (Joachim)
- Z jakiego kraju pochodził Dźordż? (z Anglii)
- Czym się różnił od innych chłopców z klasy? (kilka odpowiedzi poprawnych: pochodził z innego kraju, mówił po angielsku, miał rude włosy).

Zadanie 5

Zabawa ruchowa: nauczyciel ustawia na środku sali krzesła w dwóch rzędach (można przeprowadzić zabawę etapami, podzielić uczniów na grupy). Jest ich o 1 mniej niż uczniów. Uczniowie biegają. Na umówiony sygnał siadają. Osoba, która nie zdąży usiąść odpada z zabawy. Po każdej kolejce nauczyciel zabiera 1 krzesło.



Zadanie 6

Karta pracy nr 1. Uczniowie rozwiązują zadania z pułapką, następnie sprawdzają wspólnie z nauczycielem poprawność rozwiązań.

Zadanie 7

Animacja komputerowa. Uczniowie układają z klocków Cuisenaire'a liczby według poleceń nauczyciela (nauczyciel określa np. kolory klocków odpowiadające za dziesiątki i jedności albo zadaje zagadki typu *Jestem liczbą mniejszą od 21, ale większą od 18* – wówczas uczniowie mogą wybrać kilka liczb). Następnie, siedząc w ławkach, układają z nich działania na mnożenie w zakresie 100 i wymieniając się nimi w parach, obliczają je. Każdy uczeń odczytuje swoje działanie i obliczony przez niego wynik.

Zadanie 8

Uczniowie układają z klocków Cuisenaire'a (najmniejszych, o bokach równych 1 cm) prostokąty różnej wielkości. Układając każdą figurę, posługują się ilością kwadratów wskazaną przez nauczyciela. Następnie uczniowie pracując w parach, układają te same figury geometryczne według wskazówek kolegi/ koleżanki z pary.

Etap końcowy

Uczniowie wskazują na podobieństwa i różnice pomiędzy nimi a Mikołajkiem i jego przyjaciółmi. Dochodzą do wniosku, że są bardzo do siebie podobni i tak naprawdę niewiele ich różni.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 6 rozwiązuje zadania z pułapką w karcie 1a.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 6 rozwiązuje zadania z pułapką w karcie 1b.

