

Scenariusz zajęć nr 82

**Temat: Dobry czy zły ? – oceniamy zachowanie bohaterów bajek i baśni.**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wymienia bohaterów znanych bajek i baśni,
- przyporządkowuje fragment utworu do tytułu,
- wciela się w rolę wybranego bohatera utworu,
- ocenia postępowanie wybranych bohaterów i klasyfikuje je jako pozytywne lub negatywne,
- opowiada treść utworu „Kopciuszek”,
- układa zadanie z treścią na dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 dotyczące treści wybranej bajki,
- przedstawia kolejne etapy rozwiązania złożonego zadania z treścią na grafie liczbowym,
- mnoży i dzieli w zakresie 100, rozwiązując graficzne zagadki matematyczne,
- wykonuje pracę plastyczną za pomocą różnych technik (malowanie lakierami do paznokci, malowanie farbami i palcami, wydzieranie z kolorowych papierów, naklejanie różnych elementów z gazet), przedstawiającą ulubionego bohatera bajki lub baśni.

Środki dydaktyczne:

- tablety/komputer,
- nagranie piosenki: „Witajcie w naszej bajce”,
- nagranie dźwiękowe fragmentów różnych bajek (z puli nagrań),
- animacja komputerowa nr 1,
- animacja komputerowa nr 2,
- grafika nr 1,



- atrybuty bohaterów z bajek: pantofelek, czerwona chusteczka, zapałki, łupinka orzecha, lusterko, drewniana marionetka itd.,
- karteczki z nazwami bajek,
- szary papier,
- kredki, flamastry, farby.

Metody i techniki nauczania: ćwiczenia praktyczne, drama, metoda ekspresyjna, asocjogramy

Formy:

- grupowa,
- zbiorowa,
- indywidualna.

### **Przebieg zajęć:**

#### Etap wstępny

Uczniowie siadają na krzesłkach ustawionych w kole. Nauczyciel wypowiada słowa: „witam tych, którzy...”. Uczniowie zamieniają się miejscami.

Witam wszystkich tych, którzy:

- lubią się bawić,
- mają swoją ulubioną bajkę,
- chętnie czytają różne bajki,
- lubią marzyć.

Uczniowie wspólnie śpiewają piosenkę „Witajcie w naszej bajce”.

Nauczyciel wprowadza uczniów w tematykę zajęć.

#### Etap realizacji



### Zadanie 1

Nauczyciel rozdaje uczniom po kilka małych kartek. Każdy z nich zapisuje na kartkach bohaterów znanych mu bajek lub baśni. Następnie wokół koła z napisem „Bajkowi bohaterowi” układają kartki w formie promieni słonecznych. Uczniowie odczytują głośno, jakie znają bajki.

### Zadanie 2

Uczniowie siedzą w kręgu w rekreacyjnej części sali i słuchają nagrań z fragmentami bajek. Ich zadaniem jest rozpoznanie utworu, z którego pochodzi dany fragment.

### Zadanie 3

Uczniowie dzielą się na trzyosobowe grupy. Losują kartkę z nazwą bajki, którą będą przedstawiać. Odgrywają fragment bajki i wcielają się w role bohaterów. Po odegraniu scenek, nauczyciel pyta uczniów:

- W jaką postać wcielił się (imię ucznia)?
- Co mu się przydarzyło?
- Jak uważacie, czy to zachowanie było właściwe?
- Czy tę postać można określić jako pozytywnego i negatywnego bohatera?

### Zadanie 4

Animacja komputerowa nr 1. Przedstawia ona atrybuty różnych bohaterów z bajek np. lusterko, koszyczek, jabłko, zapałki, trzy miseczki, pantofelek itd. Uczniowie wskazują bohatera, do którego przynależy dany przedmiot. Oceniają również, które z postaci były pozytywne, a które negatywne.

### Zadanie 5

Nauczyciel przedstawia uczniom grafikę komputerową nr 1 przedstawiającą rebus (proszę grafików o stworzenie rebusu).

Uczniowie rozwiązują rebus, którego rozwiązaniem jest hasło: Kopciuszek.

Nauczyciel prosi wybranych uczniów o przypomnienie historii Kopciuszka.



#### Zadanie 4

Animacja komputerowa nr 2.

(Animacja przedstawia Kopciuszka siedzącego w kuchni. Macocha przynosi mu woreczek z 50 ziarenkami grochu i maku. Kopciuszek wysypuje ziarenka na podłogę i zaczyna przebierać. Do pomieszczenia wlatuje ptak, który pomaga Kopciuszkowi oddzielić 12 ziarenek). Animacja zatrzymuje się. Do kuchni wchodzi pierwsza przyrodnia siostra Kopciuszka i dosypuje mu kolejne 50 ziaren. Tym razem do Kopciuszka przylatują inne ptaszki, wybierają razem z nim 43 ziarenka. Kolejna scena pokazuje wchodzącą do kuchni drugą siostrę, niosącą woreczek z 50 dodatkowymi ziarenkami i dosypuje je Kopciuszkowi. Za każdym razem na animacji pojawia się odpowiednia liczba ziaren. Animacja zatrzymuje się.

Nauczyciel pyta uczniów: „Jaką treść zadania można ułożyć do tej animacji?“, „Co możemy obliczyć?“

Nauczyciel zapisuje propozycje uczniów na tablicy.

Uczniowie ilustrują treść zadania na grafie liczbowym i rozwiązują je, udzielając odpowiedzi na pytania.

#### Zadanie 5

Nauczyciel prezentuje uczniom grafikę komputerową nr 2.

Grafika przedstawia zamek księcia oraz drogi prowadzące z różnych domów i dworów, w których mieszkają panny zaproszone na bal do zamku.

Trasa 1 z pierwszego dworu wynosi 35 kilometrów do zamku.

Trasa 2 jest o 17 kilometrów krótsza od 1 trasy.

Trasa 3 jest o 4 km krótsza od trasy 1.

Trasa 4 jest o 12 kilometrów dłuższa niż trasa 3.

Trasa 5 prowadząca z domu Kopciuszka liczy o 2 kilometry mniej niż trasa 2.

Trasa 6 jest o 14 kilometrów dłuższa od najkrótszej spośród 5 tras.

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: „Co można obliczyć z tych danych“?

Uczniowie podają swoje propozycje:

-Ile kilometrów ma trasa 1, 2, 3, 4, 5, 6?



-Która trasa jest najkrótsza?

-Ile kilometrów musiał przebyć Kopciuszek, aby dotrzeć do zamku?

Uczniowie ilustrują zadanie na grafie liczbowym oraz dokonują obliczeń i odpowiadają na postawione pytania.

#### Zadanie 6

Uczniowie rozwiązują zadanie w karcie pracy nr 1.

#### Zadanie 7

Uczniowie w grupach 4 – osobowych malują na dużym szarym papierze swojego ulubionego bohatera z bajki, tworząc wspólny obraz „Bajkowe graffiti”. Uczniowie wykonują je różnymi technikami: malowanie lakierami do paznokci, malowanie farbami i palcami, wydzieranie z kolorowych papierów, naklejanie różnych elementów z gazet.

#### Etap końcowy

Nauczyciel wymienia różne cechy charakteru, do których uczniowie przyporządkowują bohatera, do którego ona pasuje, np.: piękny/a-Śnieżka złośliwy/a –siostra Kopciuszka, niegrzeczny- Pinokio, delikatny- Śpiąca Królewna.

#### Dodatkowo

Uczeń zdolny: rozwiązuje zadanie w karcie pracy nr 1a.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: rozwiązuje zadanie w karcie pracy nr 1b.

