

Scenariusz zajęć nr 94

## **Temat: Nasze spotkanie z doktorem Dolittle**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- czyta z podziałem na role fragment rozdziału lektury,
- określa czas i miejsce akcji,
- opisuje ustnie głównego bohatera,
- formułuje ustną wypowiedź na temat: Gdybym znał mowę zwierząt....
- wskazuje, jak ludzie porozumiewają się ze swoimi zwierzętami,
- ocenia, jakie znaczenie ma praca weterynarza,
- układa treść zadania do ilustracji,
- układa pytania do treści zadania.

Środki dydaktyczne:

- karta pracy nr 1
- nagranie dźwiękowe. Prezentuje kilkusekundowe nagrania dźwięków/ odgłosów różnych zwierząt: krowy, koguta, konia, indyka, lwa, słonia, żaby, osła, wilka, kaczki, świni, małpy.
- animacja komputerowa nr 1. Przedstawia doktora Dolittle, który karmi zwierzęta w różnych częściach jego domu: psa, kaczkę, 25 gołębi, po czym przylatują 3 gołębie i po chwili przylatuje jeszcze 15 gołębi (po 3 w 5 rzędach). W innych pomieszczeniach znajdują się 4 krowy, 2 owce.
- Animacja komputerowa nr 2. Przedstawia sceny, w których pokazane są sytuacje, gdzie ludzie porozumiewają się ze zwierzętami.

Ilustrowane sytuacje:

- właściciel daje psu jeść, pies skacze i merda ogonem,
- koń idąc, kuleje, właściciel opatruje mu nogę,
- kot miauczy i ociera się o nogi właściciela, ten nalewa mu mleko do miski,
- kury gdczą, gospodarz rzuca im ziarno do jedzenia,
- królik podchodzi do rąk właściciela, ten przytula go,



- animacja komputerowa nr 3. Animacja ilustruje wiersz „Ostry dyżur weterynarza” Kaliny Beluch .

*„Na dyżurze swym w niedzielę*

*weterynarz zrobił wiele:  
zbadał kulawego strusia,  
potem żółwia przyjąć musiał,  
który spadł na gruzu kupę  
i uszkodził swą skorupę,  
później trzy opatrzył szczury,  
poprzycinał psu pazury,  
dwóm papużkom w dobrej wierze  
znów przepisał maść na pierze,  
żeby rwały się do lotu,  
później podał zastrzyk kotu,  
co go mocno w krzyżu strzyka,  
a na koniec miał królika,  
co marchewkę zjadł z trzech grządek  
i narzeka na żołądek.  
Cóż, tak ciężki dzień się zdarza...  
Trudny los weterynarza.”*

- grafika komputerowa nr 1. Przedstawia postać doktora Dolittle w jego mieszkaniu wraz z przebywającymi tam zwierzętami: sową, papugą, kaczką, prosiakiem, psem, małpą.

**Metody i techniki nauczania:** ćwiczenia praktyczne, burza mózgów, metoda czynnościowa.

**Formy:**

- grupowa,
- zbiorowa,
- indywidualna,

**Przebieg zajęć:**

Etap wstępny

Nauczyciel wita uczniów, wprowadza ich w tematykę zajęć. Rozpoczyna rozmowę o zwierzętach. Pyta uczniów, czy posiadają jakieś zwierzęta oraz w jaki sposób je pielęgnują i opiekują się nimi.

### Etap realizacji

#### Zadanie 1

Uczniowie czytają fragment „Doktor Dolittle” z podziałem na role.

„Narada małp”

Czi- Czi stała przed drzwiami doktora i odganiała każdego, póki doktor się nie zbudził. A gdy wreszcie Jan Dolittle się wyspał, oświadczył małpom, że teraz musi powrócić do Puddleby.

Ta wieść zaskoczyła je, sądziły bowiem, że doktor pozostanie u nich na zawsze i następnej nocy zebrały się w puszczy, aby omówić tę sprawę,

Naczelnik szympanсів powstał i zabrał głos:

-Dlaczego ten dobry człowiek chce od nas odejść? Czy nie jest tutaj szczęśliwy?

Lecz nikt nie mógł mu dać na to odpowiedzi.

Potem podniósł się wódz goryli i powiedział:

-Sądzę, że powinniśmy wszyscy udać się do niego i prosić, aby tutaj pozostał. Może, o ile wybudujemy mu nowy, obszerny dom z większym łóżkiem i obiecamy mu obsługę małpią, która będzie na niego pracować i umilać mu życie - może wtedy nie będzie chciał od nas odejść.

Wtenczas powstała Czi- Czi, a inne małpy zaczęły szeptać:

- Pst! Uwaga! Czi- Czi, wielki podróżnik, chce mówić! Czi – Czi jednak zwróciła się do małp i oświadczyła:

- Moi przyjaciele, obawiam się, że daremne będą wasze prośby. Doktor jest winien w Puddleby pieniądze, dlatego chce wrócić i spłacić długi.

Małpy zapytały chórem:

- Co to są pieniądze?



Więc Czi – Czi opowiedziała im, że w kraju białych ludzi nie można dostać niczego bez pieniędzy. Bez pieniędzy nie można w ogóle się ruszyć. Życie bez pieniędzy jest prawie niemożliwe.

Kilka małp zawołało:

- Czy nie można przynajmniej jeść i pić bez płacenia za to?!

Czi - Czi potrząsnęła przecząco głową i opowiedziała, jak to nawet ją wyuczono prosić dzieci i pieniądze, kiedy wędrowała po świecie z kataryniarzem.

Na to zwrócił się naczelnik szympansów do najstarszego orangutana i rzekł:

- Mój kuzynie, cóż to za dziwne stworzenia z tych ludzi! Kto by z nas chciał żyć w takim kraju! Jakież to okropne!

Czi – Czi mówiła dalej:

Kiedy wybraliśmy do was, nie posiadaliśmy własnego statku, na którym moglibyśmy jechać przez morze, ani pieniędzy na zakup żywności potrzebnej w drodze. Więc pewien człowiek pożyczył nam trochę sucharów i przyrzekliśmy mu zapłacić po powrocie. Również i statek pożyczyliśmy od pewnego marynarza, ale rozbił się nam na skałach, gdy dobijaliśmy do wybrzeża Afryki. Otóż doktor jest zdania, że musi wrócić do swej ojczyzny i odkupić marynarzowi okręt, gdyż człowiek ten jest biedny i okręt był jego jedynym majątkiem.

Małpy milczały chwilę, siedziały cicho na ziemi i rozmyślały co zrobić.

W końcu powstał najstarszy pawian i powiedział:

- Moim zdaniem, należy temu zacnemu człowiekowi dać przed wyjazdem piękny podarunek, aby wiedział, że wdzięczne mu jesteśmy za wszystko, co dla nas uczynił. A maleńka ruda małpka, siedząca na drzewie, przytaknęła:

- Jestem tego zdania!

I wtedy małpy zaczęły wołać wszystkie razem wśród ogólnego hałasu:

- Tak, tak podarujmy mu najpiękniejszą Recz, jaką kiedykolwiek posiadał biały człowiek!

I natychmiast zaczęły się zastanawiać i naradzać, jaki dar mógłby być najodpowiedniejszy.

## Zadanie 2

Nauczyciel zadaje uczniom pytania do treści przeczytanego fragmentu lektury.

Uczniowie:



- nazywają bohaterów i ich cechy,
- określają miejsce akcji,.

### Zadanie 3

Nauczyciel prezentuje uczniom grafikę komputerową nr 1. Uczniowie opowiadają, co widzą: (pierwszy, drugi plan). Opisują postać doktora Dolittle, zwracając uwagę na wygląd zewnętrzny, jak i cechę charakteru.

### Zadanie 4

Karta pracy nr 1.

### Zadanie 5

Zabawa ruchowa.

Uczniowie losują karteczki z nazwami zwierząt. Wcielają się w role zwierzęcia, które wylosowali. Poruszają się w charakterystyczny sposób, a także wydają odpowiednie odgłosy przynależne danemu zwierzęciu. Mają za zadanie odnaleźć swoje stada i wspólnie zatańczyć krótki taniec.

### Zadanie 6

Nauczyciel prezentuje uczniom nagranie dźwiękowe z odgłosami zwierząt. Zadaniem uczniów jest rozpoznanie zwierzęcia oraz sformułowanie informacji, jaką ono chciało przekazać.

### Zadanie 7

Animacja komputerowa nr 2. Na jej podstawie uczniowie określają, w jaki sposób ludzie porozumiewają się ze swoimi zwierzętami oraz jakie sygnały świadczące o potrzebie kontaktu z ludźmi wysyłają zwierzęta. Formułują oni ustną odpowiedź na temat języka zwierząt. Kończą zdanie: Gdybym znał mowę zwierząt, to....



## Zadanie 8

Animacja komputerowa nr 3, ilustrująca wiersz „Ostry dyżur u weterynarza” Kaliny Beluch.

Uczniowie na podstawie animacji:

- wyróżniają obowiązki wynikające z zawodu weterynarza,
- wymieniają zwierzęta, które wystąpiły w wierszu,
- określają jakie znaczenie ma praca weterynarza, dlaczego jego pomoc zwierzętom jest tak potrzebna,
- nazywają cechy, jakie powinien posiadać dobry weterynarz,
- uczniowie, którzy posiadają zwierzątko lub mieli styczność z weterynarzem opowiadają o własnych doświadczeniach.

## Zadanie 10

Animacja komputerowa nr 1. Uczniowie układają treść do zadania matematycznego na podstawie animacji. Następnie układają pytania do rozwiązania i obliczenia matematycznego.

### Etap końcowy

Uczniowie rysują kredkami jedno wybrane zwierzę z lektury „Doktor Dolittle i jego zwierzęta”. Następnie prezentują swoje prace.

### Dodatkowo

Uczeń zdolny: wykonuje polecenia w karcie pracy nr 1a.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami : wykonuje polecenia w karcie pracy nr 1b.

