

**Temat: Projektujemy zaproszenia na przedstawienie teatralne.**

Cele operacyjne:

Uczeń:

- mnoży i dzieli liczby w zakresie 30,
- dodaje i odejmuje w zakresie 100, mnoży i dzieli w zakresie 30, układając graficzny liczbowy,
- wskazuje elementy zaproszenia: nagłówek, datę i godzinę wydarzenia, miejsce wydarzenia, kto zaprasza, kogo zaprasza, z jakiej okazji zaprasza, podpis zapraszającego,
- projektuje zaproszenia na przedstawienie teatru kukielkowego.

Środki dydaktyczne:

- animacja komputerowa nr 1: ciemny ekran oznaczający zgaszone światło. Następnie na ekranie w pojawiającym się świetle widać scenę teatru i zarys widowni (ujęcie jest od strony widzów). Na scenie znajdują się aktorzy, którzy odgrywają role w jakiejś sztuce,
- kukielka,
- animacja komputerowa nr 2: podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt), w których znajdują się działania:  $3 \times 5 =$ ,  $5 \times 5 =$ ,  $6 \times 5 =$ ,  $4 \times 7 =$ ,  $30 : 2 =$ ,  $8 : 4 =$ ,  $9 : 3 =$ ,  $12 : 4 =$ ,  $16 : 4 =$ ,  $18 : 6 =$ ,
- karta pracy nr 1, 2,
- wzory zaproszeń (znalezione w Internecie i wyświetlane na dostępnym sprzęcie multimedialnym lub przygotowane przez nauczyciela),
- dwa zdjęcia: 1. Scena teatru, na niej aktorzy, meble, koń, pies, buda, kurtyna; przed sceną widownia, na której widać sylwetki ludzi i słoni), 2. Łąka, na niej mikrofon, zwierzęta: zając, mysz polna, kret, bocian; lampa, widownia.



- arkusze papieru a4, klej, kredki, flamastry, bibuła, papier kolorowy.

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, drama, metoda realizacji zadań wytwórczych,

Formy:

- zbiorowa,
- praca w grupach,
- indywidualna.

**Przebieg zajęć:**

#### Etap wstępny

Zabawa w kalambury. Nauczyciel wybiera chętnych uczniów, którzy będą ilustrować ruchem wybrane przez siebie (lub przez nauczyciela) zwierzęta występujące na łące. Pozostali uczniowie zgadują, co naśladuje wybrane dziecko. Animacja komputerowa nr 1. Uczniowie oglądają animację, następnie nauczyciel zadaje im pytania:

- Co było przedstawione w animacji?
- Czym różni się teatrzyk kukiełkowy od prawdziwego teatru? (w prawdziwym teatrze występują ludzie, w teatrze kukiełkowym lalki)
- Co trzeba zrobić, aby wystawić sztukę teatralną? (napisać scenariusz sztuki, przygotować przedstawienie, zaprosić gości, stworzyć plakat i ulotki z informacjami na temat przedstawienia).

#### Etap realizacji

Zadanie 1

Uczenie kukielki mnożenia i dzielenia. Nauczyciel wybiera jedną z kukielek wykonanych na ostatnich zajęciach, która nie potrafi liczyć. Zadaniem dzieci jest nauczyć ją liczyć. Animacja komputerowa nr 2. Na ekranie pojawiają się różne figury geometryczne, a w nich działania



mnożenia i dzielenia. Kukietka oblicza działania, a wybrani i chętni uczniowie oceniają, czy policzyła dobrze, czy źle. W każdej sytuacji uzasadniają swoją ocenę – jeżeli dobrze, wyjaśniają dlaczego, jeśli źle – obliczają sami i tłumaczą kukietce, dlaczego tak należy obliczać (własnymi słowami, tak, jak potrafią).

#### Zadanie 2

Karta pracy nr 1. Uczniowie wykonują działania w grafie, następnie weryfikują poprawność obliczeń na forum klasy. Wybrany uczeń może zaproponować podobny graf dla kolegów – narysować go na tablicy. Inni uczniowie wypełniają poszczególne pola grafu, podchodząc do tablicy.

#### Zadanie 3

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda z grup wykonuje podobny graf w dużym formacie (np. na brystolu, szarym papierze). Pierwsza grupa wykonuje graf z działaniami dodawania i odejmowania, druga z mnożeniem, trzecia z dzieleniem, czwarta z mnożeniem i dzieleniem (jeżeli jest więcej dzieci, można podzielić je na pięć grup. Wówczas ostatnia grupa może stworzyć graf zawierający działania dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia).

#### Zadanie 4.

Nauczyciel wyświetla grafiki na sprzęcie multimedialnym.

- dwa zdjęcia: 1. Scena teatru, na niej aktorzy, meble, koń, pies, buda, kurtyna; przed sceną widownia, na której widać sylwetki ludzi i słoni), 2. Łąka, na niej mikrofon, zwierzęta: zając, mysz polna, kret, bocian; lampa, widownia.

Prosi uczniów o wskazanie elementów, które nie pasują do przedstawionych sytuacji i wyjaśnienie dlaczego.

#### Zadanie 5.

Nauczyciel prezentuje uczniom wzory zaproszeń na różne okazje. Uczniowie wskazują elementy niezbędne do stworzenia zaproszenia – nagłówek, data wydarzenia, miejsce i



godzina wydarzenia, kto zaprasza, kogo zaprasza, z jakiej okazji zaprasza, podpis zapraszającego.

#### Zadanie 6.

Uczniowie projektują pierwszą stronę zaproszenia w karcie pracy nr 2. Zaproszenie ma nawiązywać do tematyki przedstawienia, które odegrali na poprzednich zajęciach. Uczniowie prezentują swoje pomysły na forum klasy. W drodze głosowania, wybierają najlepszy projekt zaproszenia i nagradzają zwycięzcę brawami.

#### Zadanie 7.

Uczniowie tworzą zaproszenia według projektu zwycięzcy. Ustalają wspólnie materiały, które będą wykorzystywać: papier kolorowy, bibułę, flamastry, kredki.

Następnie nauczyciel prosi uczniów o pomoc w ułożeniu treści zaproszenia. Dzieci przypominają elementy, które powinny zostać zawarte w zaproszeniu. Nauczyciel redaguje treść zaproszenia i zapisuje na tablicy. Zadaniem uczniów jest jej staranne przepisanie do arkusza zaproszenia.

#### Etap końcowy

Nauczyciel prosi uczniów o prezentację wykonanych przez siebie zaproszeń. Następnie uczniowie zastanawiają się wspólnie z nauczycielem, jak należy wręczyć zaproszenie gościom, jakich form grzecznościowych należy użyć.

#### Dodatkowo

Uczeń zdolny: w zadaniu 2 może zaprojektować własny graf, aktywnie uczestniczy w redagowaniu treści zaproszenia w zadaniu 6.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: w zadaniu 3 wykonuje graf z działaniami dodawania i odejmowania.

