



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 30/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	<i>Miasto niezwykłości</i>
Obszary edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja plastyczna - edukacja muzyczna - edukacja polonistyczna - edukacja matematyczna
Cele zajęć	<p>Ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwijanie myślenia twórczego uczniów, - redukowanie barier myślenia twórczego, - rozwijanie umiejętności niezbędnych do uczenia się matematyki. <p>Operacyjne:</p> <p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyraża swoje myśli, odczucia i wrażenia w pracach plastycznych, - dzieli się efektami swojej twórczej pracy na forum, - układa serie obiektów według wskazanych kryteriów, - dokonuje klasyfikacji obiektów według podobieństw strukturalnych i funkcjonalnych, - liczy w zakresie do 5, - radzi sobie z napotykanymi trudnościami, - myśli w sposób oryginalny i wartościowy, - korzysta ze wskazówek nauczyciela, - współpracuje z kolegami i koleżankami.
Metody pracy	Trening twórczości, heurystyki myślenia
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa
Środki dydaktyczne	Karton, farby, mazaki, blok rysunkowy, pastele, krzesła
Czas trwania	3 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Nauczyciel pyta uczniów, czy **kiedykolwiek w swoim życiu podróżowali**. Uczniowie w swoich wypowiedziach dookreślają cel podróży, środki transportu, towarzyszków.

Następnie nauczyciel zachęca uczniów do zastanowienia się nad pytaniem:

- *Po co ludzie podróżują? Co podróże im dają?*



Nauczyciel podsumowuje wypowiedzi dzieci, wskazując na najważniejsze funkcje podróży:

- poznawanie nowych miejsc, osób, kultur, zwyczajów,
- poszukiwanie pracy,
- odpoczynek i relaks.

Następnie informuje uczniów, iż podczas dzisiejszych zajęć, wspólnie odbędą podróż do najbardziej niezwykłego miasta na świecie – miasta ich wyobraźni.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Odgłosy miasta. Uczniowie z zamkniętymi oczami wsłuchują się w odgłosy miasta (materiał dźwiękowy przygotowany wcześniej przez nauczyciela), a potem próbują namalować to, co słyszą. Następnie nauczyciel raz jeszcze odtwarza dźwięki, a uczniowie uzupełniają swoje prace. Porównują w parach swoje ilustracje.

2. Pytania dotyczące niezwykłego miasta. Uczniowie siadają w kręgu. Nauczyciel rzuca kolejnym osobom piłkę z pytaniami dotyczącymi miasta, którego dźwięki przed chwilą usłyszeli:

- Czy miasto to jest duże, czy małe? Dlaczego tak sądzicie?
- Jakie budynki mogą znajdować się tym mieście?
- Jakie dźwięki Was zaskoczyły?
- Czy dźwięki tego miasta zachęcają Was do odwiedzenia go?
- Co według Was można by robić w tym mieście?
- Jacy mogą być mieszkańcy tego miasta?

3. Budowanie miasta. Nauczyciel wyraźnie chwali pomysły uczniów, którymi podzielili się podczas udzielania odpowiedzi na pytania. Zdradza im, że niezwykłe miasto zbudowane jest w kształcie litery A. Pyta uczniów, co to może oznaczać? Uczniowie rysują na kartkach swoje propozycje. Nauczyciel pyta o poszczególne elementy narysowane na kartkach – co oznaczają, jaką pełnią funkcję w mieście. Następnie prosi uczniów o narysowanie tego, co za chwilę usłyszą:



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Miasto zbudowane jest w kształcie litery A. Lewa noga A to droga, przy której znajduje się po lewej stronie wysoki kościół, zaś po prawej budynek szkoły podstawowej. Prawa noga A to rzeczka, która przepływa przez miasto. Po obu stronach rzeki pobudowano czteropiętrowe bloki mieszkalne: 3 po jednej stronie i 3 po drugiej. Kreska łącząca dwie nogi A to most, po którym odbywa się transport kolejowy – właśnie przejeżdża pociąg z czterema wagonami.

Nauczyciel czyta tekst ponownie, uczniowie sprawdzają swoje ilustracje.

4. Przeprowa przez most. Zadaniem uczniów jest przeprowa przez most w niezwykłym mieście. Uczniowie tworzą pary według tego, co ich łączy (sami wymyślają, co mają wspólnego). Para ustawia się za parą, przy czym jedną ręką uczniowie trzymają się (tworząc parę), zaś drugą kładą na ramionach osób przed nimi (tworząc pociąg). Pociąg rozpoczyna kurs. Uczniowie wydają odpowiednie dźwięki imitujące jazdę pociągiem i poruszają się raz szybciej, raz wolniej (np. według poleceń nauczyciela).

5. Wywiad z mieszkańcem miasta. Uczniowie w parach opracowują pytania, jakie mogą zadać mieszkańcowi niezwykłego miasta, aby jak najwięcej dowiedzieć się o tym mieście.

KOMENTARZ:

Uczniowie mogą w parach odegrać scenki z wykorzystaniem przygotowanych pytań.

6. Zwierzęta, które żyją w zoo. W niezwykłym mieście jest zoo. Jakie zwierzęta można w nim spotkać? Uczniowie siedzą w kręgu i kolejno wymieniają nazwy zwierząt. Nie można powtarzać nazw już wcześniej podanych. Gra trwa do momentu wyczerpania pomysłów.

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie wymyślają nazwę dla niezwykłego miasta.

KOMENTARZ:

Nauczyciel zachęca, aby nazwy były zupełnie nowe (neologizmy).