

SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 47/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Potęga myślenia</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja polonistyczna - edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie myślenia twórczego, - rozwijanie kompetencji językowych i komunikacyjnych. Operacyjne: Uczeń - wyjaśnia znaczenie wybranych powiedzeń, - dokonuje transformacji wybranych powiedzeń, - wymyśla sposób na sprawiedliwe utworzenie czterech drużyn, - układa nazwę drużyny z podanych sylab, - wymyśla okrzyk bojowy, wykorzystując nazwę drużyny, - bierze aktywny udział w konkursie, - rozumie reguły poszczególnych etapów i zadań w konkursie, - współpracuje z zawodnikami własnej drużyny, - radzi sobie zarówno w sytuacji wygranej, jak i przegranej, - gratuluje zawodnikom konkurencyjnych zespołów.
Metody pracy	podające (opis, wyjaśnienie, komentarz), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe), aktywizujące (trening twórczości)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna
Środki dydaktyczne	tablica interaktywna, medale
Czas trwania	2 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza

Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej powiedzenie:

- *Kruk krukowi oka nie wykole.*

Pyta uczniów o znaczenie tego powiedzenia. Wspólnie wyjaśniają, w jakich sytuacjach używa się tego frazeologizmu.

Następnie zadaniem każdego ucznia jest przygotowanie podobnego w brzmieniu i znaczeniu zdania, ale odnoszącego się do innych zwierząt. Przykładowo:

- *Słoń słoniowi trąby nie złamie.*

- *Pies psu ogona nie wyrwie.*
- *Słoń słońowi na ucho nie nadeśnie.*

KOMENTARZ:

Wykorzystanie powiedzeń jako materiału plastycznego podlegającym różnym modyfikacjom służy zarówno rozwojowi myślenia twórczego, jak i kompetencji językowych. Ponadto uczniowie usprawniają rozumienie metafory i odczytywanie przenośnego znaczenia tekstu.

FAZA WŁAŚCIWA

Uczniowie dzielą się na cztery zespoły. Sami wymyślają sposób jak najbardziej sprawiedliwego podziału. Nauczyciel informuje, że podczas dzisiejszych zajęć stoczą pomiędzy sobą potyczki na słowa.

1. Nazwa zespołu

Na tablicy interaktywnej nauczyciel wyświetla sylaby:

- KO
- TER
- BRY
- KI
- RZY
- CZE
- ME
- LA
- RA

Zadaniem drużyn jest wymyślenie nazwy zespołu z minimum czterech podanych sylab. Najlepiej żeby nazwa była zupełnie nowo utworzonym słowem.

Następnie każdy zespół przygotowuje swój okrzyk bojowy. Drużyna za wykonanie zadanie otrzymuje po 2 punkty.



KOMENTARZ:

Przykładowy okrzyk bojowy ułożony przez uczniów w klasie II należących do drużyny Brykoczy:

Czy to słońce, czy też moczy, najwyższe miejsce na podium i tak dla Brykoczy!

2. Najdłuższe zdanie

Zadaniem uczniów jest ułożenie w ciągu 7 minut jak najdłuższego zdania, którego każdy kolejny wyraz będzie o jedną literę dłuższy od poprzedniego. Przykładowo:

I ma ten ktoś pasję prania ręcznie brudnych sweterków wełnianych.

Zespoły prezentują swoje pomysły. Wspólnie oceniana jest ich poprawność i przyznawane są punkty według schematu:

- 1 miejsce – 4 punkty
- 2 miejsce – 3 punkty
- 3 miejsce – 2 punkty
- 4 miejsce – 1 punkt.

Nauczyciel kontroluje punktację każdej drużyny na tablicy (np. w postaci tabelki).

3. Wyrazy według klucza

Zespoły poszukują w ciągu 10 min. jak najwięcej wyrazów zawierających przynajmniej trzy litery A. Zespoły prezentują swoje pomysły. Wspólnie oceniana jest ich poprawność i przyznawane są punkty według schematu opisanego w ćwiczeniu nr 2.

W drugim etapie tego ćwiczenia drużyny wypisują jak najwięcej wyrazów zawierających przynajmniej dwie litery B.

4. Hasła z samogłoskami

Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej wyrazy z opisami ich znaczeń oraz samogłoskami. Zadaniem uczniów jest zidentyfikowanie pełnego brzmienia tych wyrazów w ciągu 10 min.

popularne pierwsze danie - _ u _ a _ o _ i _ o _ o _ a

państwo w Europie - _ i _ _ _ a _ i a

imię żeńskie - _ a u _ i _ a

imię męskie - _ a _ _ _ o _ i e _

miasto w Polsce - _ y _ _ o _ _ _ _

Punkty przyznawane są według schematu:

5 wyrazów – 5 punktów

4 wyrazy – 4 punkty

3 wyrazy – 3 punkty

2 wyrazy – 2 punkty

1 wyraz – 1 punkt.

5. Przysłowia

Zadaniem uczniów jest zapisanie w ciągu 15 min. jak najwięcej przysłów, w których występuje nazwa zwierzęcia.

Zespoły prezentują swoje pomysły. Wspólnie oceniana jest ich poprawność i przyznawane są punkty według schematu opisanego w ćwiczeniu nr 2.

FAZA KOŃCOWA

Podsumowanie konkursu i wręczenie medali

Uczniowie wspólnie z nauczycielem sumują punkty poszczególnych drużyn. Następuje ogłoszenie zwycięzców oraz laureatów II, III i IV miejsca. Nauczyciel wręcza medale, zawodnicy gratulują sobie wzajemnie.

KOMENTARZ:

Jeżeli nauczyciel ma możliwość, warto wzbogacić zakończenie konkursu słodkim (i zdrowym) poczęstunkiem, np. owocami.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego