

SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 22/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Mistrzowie słownych kreacji</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, - wymienia powiedzenie, w których podane są cechy zwierząt, - dokonuje transformacji wybranych powiedzeń, - wymyśla sposób na sprawiedliwe utworzenie czterech drużyn, - układa nazwę drużyny z podanych liter, - 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:

- *Pracowity jak mrówka.*

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

Następnie zadaniem każdego ucznia jest przygotowanie dowolnego powiedzenia, w którym podkreślona będzie jakaś cecha zwierzęcia.

Przykładowo:

- *Silny jak tur.*
- *Biedny jak mysz kościelna.*
- *Zmienny jak kameleon.*
- *Mądry jak sowa.*
- *Gadatliwy jak papuga.*

KOMENTARZ:

Dodatkowo uczniowie (szczególnie uczniowie zdolni) mogą zaproponować swoje własne odzwierzęce porównania (np. mokry jak ryba, dziki jak wilk). 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 wyrażenie:

KOSODRZEWINA WYSOKA

Zadaniem drużyn jest wymyślenie nazwy zespołu z dowolnej liczby liter budujących to wyrażenie. Najlepiej żeby nazwa była zupełnie nowo utworzonym wyrazem.

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

KOMENTARZ:

Uczniowie utworzyli nazwę dla swojej drużyny „NAWIKOSY”. Ich okrzyk bojowy brzmiał: *Czują to już nasze nosy, że wygrają Nawikosy!*



2. Najdłuższe zdanie

Zadaniem uczniów jest ułożenie w ciągu 12 minut jak najdłuższego zdania, którego wszystkie wyrazy będą rozpoczynały się od litery L. Przykładowo:

Lampart Leopold lekko leniuchował latem, liżąc lepiące lizaki, landrynki lub lody.

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 O. 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 M.

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.

nazwa kontynentu – Au _ _ _ a _ i a

danie obiadowe – _ i e _ o _ i _ _ _ e _ e _

nazwa miesiąca – _ i e _ _ i e _

owoc – _ _ e _ e _ _ i a

warzywo – _ _ u _ _ e _ _ a

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. Tytuły książek

Zadaniem uczniów jest zapisanie w ciągu 15 min. jak najwięcej tytułów książek.

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