

Scenariusz zajęć 7

ULUBIONY BOHATER BAJKOWY

PRZEDMIOT: Edukacja polonistyczna z elementami edukacji społecznej

Klasa: 1 szkoła podstawowa

CZAS REALIZACJI: 2 godziny lekcyjne (2 x 45 minut).



Zagadnienia:

Wprowadzenie pojęć: bajka, morał, postaci bajkowe, kształcenie umiejętności odróżniania dobra od zła, rozwijanie poczucia sprawiedliwości.

METODY I FORMY PRACY:

- pogadanka, dyskusja, praca z tekstem, zadaniowa, praca zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- prezentacja multimedialna przedstawiająca postaci bajkowe, karty pracy.

CELE ZAJĘĆ:

Ogólne

- rozwijanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem;
- kształtowanie umiejętności wypowiadania się;
- nabycie wiedzy na temat bajek: czym jest bajka, jaka jest historia bajki;
- poznanie pojęcia morał;
- kształtowanie poczucia dobra i zła;
- rozwijanie aktywności i kreatywności u uczniów;
- rozwijanie sprawiedliwości.

Uczeń :

- rozumie strukturę zadania tekstowego,
- potrafi scharakteryzować poznane postaci bajkowe;
- umie komunikować się w grupie;
- potrafi zbudować krótką wypowiedź ustną na temat ulubionego bohatera z bajki;
- wykonuje zadania według określonej kolejności,
- potrafi uzupełniać zdania podanymi wyrazami,
- koloruje kolorowankę.



PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wprowadzenie

Czas realizacji: 8 minut

1. Nauczyciel pyta uczniów: Co by było gdyby....?
 - miałbyś okazję zostać swoją ulubioną postacią z bajki?
 - mógłbyś przeżyć jedną z przygód bohatera?

Uczniowie odpowiadają na zadane przez nauczyciela pytania.

2. Zapisanie tematu lekcji.

Rozwinięcie

Czas realizacji: 68 minut

3. Kształtowanie twórczości i aktywności językowej u uczniów
Nauczyciel mówi do uczniów: Wyobraźcie sobie, że każdy z was magiczną kapsułą zamienił się na jeden dzień w ulubionego bohatera bajkowego, książkowego. Każdy uczeń mówi, w kogo chciałby się zamienić i opowiada, jaką przygodę miałby ochotę przeżyć.
4. Nauczyciel opowiada uczniom o bajce: jaka jest jej historia, kto wymyślił bajkę, jakie są rodzaje bajek i jaki wpływ ma na rozwój dzieci. Wykorzystuje przy tym prezentację multimedialną.
5. Zabawa dydaktyczna: Nauczyciel zadaje pytanie: Co to za bajka? (prezentacja multimedialna).
6. Nauczyciel pyta dzieci, jakie bajki lubią najbardziej.
7. Zabawa (załącznik 1). Dzieci podzielone na dwie grupy podchodzą do stołów, na których są przygotowane obrazki z różnych bajek oraz karteczki z ich tytułami. Grupy muszą prawidłowo dołączyć tytuł bajki do obrazka.
8. Zabawa dydaktyczna „Bajkowy rebus” (załącznik 2)
Dzieci rozwiązują „bajkowy” rebus. Na kartach pracy umieszczone są postacie z bajek. Dzieci wklejają obrazek – symbol związany z daną bajką, np.:
 - Kopciuszek – pantofelek,
 - Czerwony Kapturek – koszyczek,
 - Śnieżka – jabłko,
 - Jaś i Małgosia – piernik.



9. Nauczyciel prowadzi z dziećmi swobodną dyskusję o ich emocjach wobec poszczególnych bohaterów, jakie są i czym są spowodowane.

- Dzieci są poproszone o opisanie cech swoich ulubionych bohaterów i jakie emocje wzbudzają w nich:
- Szeryf Chudy z Toy Story – przebojowy, pomysłowy, przekonany, że jest kimś ważnym, (lubię go, podziwiam)
- Barbie Roszpunka – urocza, dzielna, pomagająca innym, (chciałabym być Roszpunką)
- Myszka Micky – dzielny, pomysłowy, pomocny, (wzbudza poczucie bezpieczeństwa).

Zakończenie

Czas realizacji: 14 minut

10. Praca plastyczna – ULUBIONY BOHATER – rysowanie kredkami postaci bohatera

11. Praca domowa: Pokoloruj kolorowankę i opisz rysunek, który przedstawia.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



SCWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Załącznik 1

KARTA PRACY



KOPCIUSZEK	JAS I MALGOSIA	AUTA
PIĘKNA I BESTIA	KRÓLEWNA ŚNIEŻKA	CZERWONY KAPTUREK

CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Załącznik 2

BAJKOWY REBUS



.....



.....



.....



.....



.....



.....

CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

KOLOROWANKA



Opisz rysunek

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....