

Scenariusz zajęć

Temat: Na jesień wszystko się zmienia.

ZAPIS W DZIENNIKU

Spotkanie z lekturą H. Ch. Andersena „Brzydkie kaczątko”. Wypowiedzi na temat przeżyć i postaw bohaterów baśni. Słuchanie przygód kaczątka (słuchowisko). Rozmowa o znaczeniu tolerancji w relacjach społecznych. Udzielanie rad w formie listu. Pisownia wyrazów z *q* i *ę*. Dodawanie i odejmowanie setek w zakresie 1000 – rozwiązywanie zadań.

CELE – PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIA

- wypowiada się o bohaterach baśni, opisuje ich cechy, wyraża własne opinie, podaje „jakie są mocne i słabe strony
- rozumie znaczenie słowa *tolerancja* oraz jej wartość w kontaktach z ludźmi
- pisze list do bohaterów literackich
- zna pisownię *q* i *ę* w zdrobnieniach nazw młodych zwierząt

CELE SFORMUŁOWANE W JĘZYKU UCZNIA

- wypowiesz się na temat H. Ch. Andersena i bohaterów baśni „Brzydkie kaczątko”
- nadasz tytuły wydarzeniom z baśni
- napiszesz list do wybranego bohatera
- napiszesz poprawnie wyrazy z *q* i *ę* w zdrobnieniach nazw zwierząt
- poćwiczysz dodawanie i odejmowanie setek

KRYTERIA OCENIANIA

Podczas zajęć będę zwracać uwagę, czy:

- wypowiadasz się na temat H. Ch. Andersena i bohaterów baśni „Brzydkie kaczątko”
- nadajesz tytuły wydarzeniom z baśni
- pisesz list do wybranego bohatera
- pisesz poprawnie wyrazy z *q* i *ę* w zdrobnieniach nazw zwierząt
- ćwiczysz dodawanie i odejmowanie setek

KLUCZOWE PYTANIA

- Dlaczego nie można oceniać ludzi po ich wyglądzie??

PLAN ZAJĘĆ

1. „Dokończ tytuł baśni” – zabawa w skojarzenia.
2. Hans Christian Andersen – gromadzenie informacji o autorze i jego twórczości. Wyjaśnienie pojęcia baśń. Wyszukanie informacji przez uczniów –monitor dotykowy.
3. „Brzydkie kaczątko” – omówienie wybranych elementów świata przedstawionego w baśni.
4. Wypowiedzi opisujące głównego bohatera na podstawie fragmentów lektury i podanego słownictwa.
5. Smutne, małe kaczątko – rozważania na temat uczuć brzydkiego kaczątka i zapisanie na monitorze dotykowym.
6. „Nie smuć się, przyjacielu!” – ustne i pisemne wypowiedzi zainspirowane słowem tolerancja w odniesieniu do losów brzydkiego kaczątka- film z mini wykładem na monitorze dotykowym.

7. Czy to kaczę, czy kaczętko? – ćwiczenia w pisaniu wyrazów z ą i ę.
8. Dodawanie i odejmowanie setek w zakresie 1000 – rozwiązywanie zadań – program .matematyczny -monitor dotykowy.
- 9.. „Czego nas uczy baśń o brzydkim kaczętku” – podział na grupy, jednoczesny rysunek każdej z grup przy monitorze dotykowym.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

Z cz. 3 s. 66–67, PM cz. 2 s. 28, M cz. 2 s. 36–37, mapa Europy, lektura H. Ch. Andersena „Brzydkie kaczętko”, słowniki, encyklopedie, tablica interaktywna, kartki z określeniami elementów baśni, kartki z nazwami bohaterów różnych baśni Andersena, kartki z określeniami cech bohatera, duży arkusz papieru, karteczki z nazwami stałych elementów listu, kartki z wyrazami z q i ę, gazety; **dodatkowo:** kartki, ołówki, kostki do gry, kartki rysunkowe, kredki, farby, wycinanki, klej, nożyczki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. „Dokończ tytuł baśni” – zabawa w skojarzenia.

Nauczyciel wymienia pierwsze człony tytułów baśni H. Ch. Andersena, a dzieci dopowiadają. *Królowa...* (Śniegu), *Dziewczynka...* (z zapalkami), *Dzielny ołowian...* (żołnierz), *Księżniczka na...* (ziarnku grochu), *Pasterka i...* (kominiarczyk), *Nowe szaty...* (cesarza), *Kalosze...* (szczęścia), *Mała...* (syrenka), *Brzydkie...* (kaczętko).

2. Hans Christian Andersen – gromadzenie informacji o autorze i jego twórczości.

Wyjaśnienie pojęcia *baśń*.

- Dzieci prezentują przygotowane informacje o autorze poparte ilustracjami i egzemplarzami jego utworów – monitor dotykowy
- Zorganizowanie wystawki książek H. Ch. Andersena.
- Pisanie wspólnej notatki o pisarzu: *Hans Christian Andersen żył ponad 200 lat temu w Danii. Pochodził z biednej rodziny. Dużo czytał i słuchał opowieści babci. Gdy miał 14 lat, wyjechał do Kopenhagi. Dzięki życzliwym ludziom i opiekunom skończył szkołę. Próbował pisać wiersze, sztuki teatralne, a także opowiadania i powieści. Sławę i uznanie zyskał dzięki baśniom (komiks- tablica interaktywna).*
- Wskazanie na mapie Europy Danii i Kopenhagi. Określenie odległości dzielącej Danię i Polskę (blisko, daleko, dzieli nas morze) – tablica interaktywna.
- Wyjaśnienie znaczenia słowa *baśń* na podstawie słowników i encyklopedii. Dzieci szukają w słownikach i encyklopediach hasła *baśń* pod kierunkiem nauczyciela, później wyszukują w Internecie informacje o baśni i porównują z zapisami- tablica interaktywna. Próba ustalenia motywów wędrownych i elementów świata przedstawionego w baśniach wg kategorii, np. czas zdarzeń – dawno temu (najczęściej podawany na początku baśni); miejsce – bliżej nieokreślone (najczęściej zamek, pałac, królestwo, uboga chata, las); bohaterowie – rodzina królewska, sieroty, złe macochy; postacie fantastyczne – krasnoludki, wróżki, wielkoludy, malutcy, czarownice, baby jagi; postacie zwierzęce – smoki, potwory, pospolite zwierzęta o nadprzyrodzonych umiejętnościach; cudowne przedmioty, budowle o nadprzyrodzonych mocach, eliksiry; dobro pokonuje zło, szczęśliwe zakończenie (w baśniach ludowych, rzadziej w baśniach Andersena)

W celu ułatwienia zadania nauczyciel może umieścić na tablicy kartki z wyżej wymienionymi elementami, które dzieci będą mogły grupować w kategorie. Podczas porządkowania danych elementów, dzieci mogą podawać ich przykłady z poznanych baśni.

- Ulubione baśnie H. Ch. Andersena – wypowiedzi dzieci o poznanych baśniach autora.

3. „Brzydkie kaczętko” – omówienie wybranych elementów świata przedstawionego w baśni.

- Przeglądanie książek H. Ch. Andersena lub tomów baśni, w których znajduje się baśń „Brzydkie kaczętko”. Porównywanie szaty graficznej różnych wydań i tłumaczeń.
- Słuchanie słuchowiska. Zapisanie metryczki utworu-tablica interaktywna
- Swobodne wypowiedzi dzieci na temat samodzielnej lektury baśni.
- Próba odnalezienia w utworze charakterystycznych cech baśni (zwierzęta oraz inne elementy przyrody mają ludzkie cechy, dobro zwycięża zło, szczęśliwe zakończenie).
- Określenie elementów świata przedstawionego w baśni: próba ustalenia czasu zdarzeń i miejsc, w których się rozgrywały.
- Nauczyciel umieszcza na tablicy ilustracje lub kartki z nazwami popularnych bohaterów baśni

Andersena. Spośród tej rozsypanki uczniowie wybierają postacie z omawianej baśni. Z kolei z tej wąskiej gromadki wyodrębniają głównego bohatera (tutaj jest to też bohater tytułowy) i pozostałych.

- Porządkowanie ilustracji przedstawiających wydarzenia z baśni we właściwej kolejności i wspólne nadawanie im tytułów.
- Losy kaczątka – opowiadanie fragmentami przygód kaczątka na podstawie ilustracji, planu zdarzeń i przeczytanej lektury. Opowiadanie można zrealizować metodą pajęczynki (siedzimy z dziećmi w kręgu z kłębkami włóczki, nawijamy nitkę na palec, opowiadamy krótki odcinek baśni i puszczaemy kłębek do następnej osoby).

4. Wypowiedzi opisujące głównego bohatera baśni na podstawie fragmentów lektury i podanego słownictwa.

- Nauczyciel pokazuje na tablicy kartki z wyrazami opisującymi głównego bohatera lektury: *brzydki, szary, zgrabny, duży, białe pióra, długa szyja, dostojny, niepozorny, niezgrabny, wdzięczny, ładny, mała głowa, skromny, smutny, samotny, bojaźliwy*. Dzieci grupują je, dzieląc na określenia brzydkiego kaczątka i określenia pięknego łabędzia. Zwrócenie uwagi na wyraz *skromny* i umieszczenie kwadratu z tym słowem pomiędzy obiema grupami.
- Wyszukiwanie w baśni fragmentów potwierdzających podział cech.
- Ustne opisy tytułowego bohatera.

5. Smutne, małe kaczątko – rozważania na temat uczuć brzydkiego kaczątka.

- „Łabędzie” – zabawa w kręgu ze śpiewem. Nieparzysta liczba uczestników stoi w kręgu i śpiewa pierwszą zwrotkę piosenki poprzez tablicę interaktywną):

Po szerokim stawie, stawie, pływają łabędzie, pływają łabędzie.

Kto pary nie znajdzie, ten niezdara będzie. Kto pary nie znajdzie, ten niezdara będzie.

Po zaśpiewaniu zwrotki dzieci starają się szybko połączyć w pary. Osoba bez pary wchodzi do środka kręgu, a dzieci kontynuują śpiew:

Mamy, mamy niezdara takiego, niezdara takiego.

Co nie umiał znaleźć przyjaciela swego, co nie umiał znaleźć przyjaciela swego.

Łabędź dołącza do kręgu i zabawa trwa.

- Wypowiedzi o uczuciach, jakie towarzyszyły dzieciom, kiedy stały same w kole. Odniesienie tych uczuć do emocji brzydkiego kaczątka.
- Wypowiedzi na temat postaw innych zwierząt wobec kaczątka i próba ich uzasadnienia. Ocena zachowania bohaterów lektury.
- Jak zwierzęta traktowały bohatera baśni? – uzupełnianie zdań czasownikami w odpowiedniej formie.
- Nazywanie uczuć, jakie towarzyszyły brzydkiemu kaczątku – argumentowanie przykładami z baśni. Próba wyszukiwania analogii w codziennych sytuacjach przeżywanych przez dzieci.
- Wyszukiwanie wyrazów określających uczucia bohatera – odczytanie pytania i udzielenie pisemnej odpowiedzi.
- Dlaczego brzydkie kaczątko miało smutne dzieciństwo? – dyskusja klasowa.

6. „Nie smuć się, przyjacielu!” – ustne i pisemne wypowiedzi zainspirowane pojęciem tolerancja w odniesieniu do losów brzydkiego kaczątka.

- *Tolerancja* – wyjaśnienie pojęcia (poszanowanie poglądów, zachowań i cech innych ludzi, wyrozumiałość, zrozumienie, akceptacja). Przykłady tolerancji na podstawie własnych doświadczeń z życia oraz sytuacji z lektury.
- Podkreślenie znaczenia szacunku dla odmiennego wyglądu zewnętrznego czy stroju – odniesienie do sytuacji brzydkiego kaczątka i własnych doświadczeń.
- „Pocieszamy brzydkie kaczątko” – zabawa dramatowa. Chętne dziecko wciela się w rolę brzydkiego kaczątka, a pozostali pojedynczo lub razem podchodzą do niego i pocieszają je, próbują rozweselić, dodać mu otuchy.
- Przypomnienie struktury listu. Nauczyciel w monitorze dotykowym umieszcza arkusz z liniami i pustymi okienkami pozostawionymi na: miejscowość i datę, nagłówek powitalny, podpis. Dzieci ustalają, co powinno być w miejscu okienek i umieszczają tam kartki z właściwymi nazwami (mogą też wpisać właściwe elementy). Przypomnienie zasady pisania zwrotów do adresata wielką literą.
- Pisanie w swoim imieniu listu do wybranej postaci z baśni, która odrzucała brzydkie kaczątko. Ocena jej zachowania i podanie wskazówek, jak powinna postępować.

7. Czy to kaczę, czy kaczątko? – ćwiczenia w pisaniu wyrazów z q i ę.

Dzieci wyszukują na monitorze dotykowym nazwy młodych zwierząt: *cielę, cielątko, kaczę, kaczątko, kocię, kociątko, kurczę, kurczątko, pisklę, pisklątko, prosię, prosiątko, szczenię, szczeniątko, zwierzę, zwierzątko, źrebię, źrebiątko, lisie, lisiątko, sarnię, sarniątko* itp.

- Na umówiony sygnał łączą się w pary, analizują zapis wylosowanych wyrazów i dzielą się swoimi spostrzeżeniami na forum klasy.
- Dopisywanie zdrobnień z ę na końcu do nazw młodych zwierząt. Zwrócenie uwagi na wymianę ę na q.

8. Dodawanie i odejmowanie setek w zakresie 1000 – rozwiązywanie zadań.

- Ćwiczenia rachunku pamięciowego:

– Liczenie setkami w zakresie 1000. Nauczyciel wydaje polecenia, a uczniowie zapisują odpowiedzi na monitorze dotykowym i pokazują: *Wymień wszystkie setki poniżej 500. Ile wynosi ich suma?*

Wymień największą i najmniejszą liczbę o pełnych setkach poniżej 1000. Jaka jest ich różnica?

Wymień setki będące sąsiadkami liczby 300. Jaka jest ich suma? Wymień setki będące sąsiadkami liczby 700. Jaka jest ich różnica?

– Jaka to liczba? – zgadywanka matematyczna. Układanie zagadki liczbowej.

Rozwiązywanie złożonych zadań związanych z obliczaniem długości wyrażonej w centymetrach, metrach milimetrach przy użyciu linijki w monitorze dotykowym..

- Rozwiązywanie zadań – obliczanie odległości wyrażonych w kilometrach, obliczenia pieniężne w zakresie 1000.
- Dodawanie i odejmowanie setek w zakresie 1000 – obliczenia trzech liczb w jednym zapisie na monitorze dotykowym.
- Pisanie liczb słowami – rozwiązywanie krzyżówki z hasłem-tablica interaktywna.

9. „Czego nas uczy baśń o brzydkim kaczątku” – refleksje w kręgu na podsumowanie dnia.

- Nauczyciel czyta końcowy fragment baśni H. CH. Andersena „Brzydkie kaczątko”: *„Wtedy ptak poczuł się zmieszany z radości: schował głowę pod skrzydła i sam nie wiedział, co się z nim dzieje; zbyt był szczęśliwy, ale wcale nie dumny, gdyż dobre serce nie bywa nigdy pyszne...”* zamieszczony na monitorze dotykowym
- Dobre serce nie bywa nigdy pyszne – wypowiedzi dzieci wyjaśniające przesłanie baśni.
- Kończenie zdania: *Dzisiaj nauczyłam się/nauczyłem się...*

DODATKOWE SYTUACJE DYDAKTYCZNE

Najbliżej do 100 – gra matematyczna-tablica interaktywna.

„Dalsze losy brzydkiego kaczątko” wykonanie komiksu- tablica interaktywna .

Dzieci wymyślają i rysują dalsze losy brzydkiego kaczątko w formie 4 komiksowych scenek. Na koniec prezentują i opowiadają dalsze losy łabędzia.

 **Z brzydkiego piękne – praca plastyczna tablica interaktywna.**• Nauczyciel rysuje na tablicy cyfrę 2 i proponuje dzieciom wykonanie łabędzia na podstawie tego wzoru, w dowolnej formie. Dzieci zastanawiają się, co można dorysować, jakie figury geometryczne przyczepić, domalować, aby przekształcić cyfrę 2 w pięknego łabędzia. Potem samodzielnie rozpoczynają pracę od narysowania na swoich kartkach dwójki na papierze.

- Prezentacja, omówienie i wystawa prac.