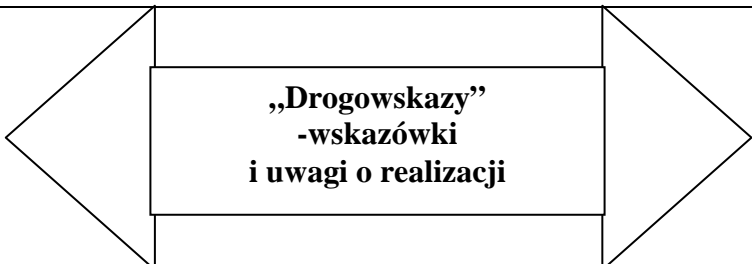


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Magdalena Kubacka	
Klasa II Edukacja: polonistyczna, przyrodnicza, plastyczna	Temat lekcji: „Małe Conieco...”
Cel/cele zajęć: - doskonalenie umiejętności zawierania własnych myśli, spostrzeżeń dotyczących przeczytanego tekstu lektury w formie ustnej, - rozwijanie kreatywności, wyobraźni i wdrażanie do działań twórczych, - doskonalenie umiejętności ortograficznych- wyrazy z „ó” wymiennym i „o” niewymiennym, - poszerzenie wiedzy dotyczącej świata przyrody, - kształcenie umiejętności podejmowania działań i zgodnej współpracy z innymi,	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: - wykorzystam wiedzę o lekturze grając w grę planszową „Co słyszeć w Stumilowym Lesie?”, - dowiem się jak wygląda, gdzie żyje, co je niedźwiedź i porównam go z bohaterem lektury „Kubuś Puchatek”, - uporządkuję wyrazy zgodnie z zasadą pisowni - „ó” wymienne i niewymienne, wytłumaczę tą zasadę, - wymyślę i przedstawię w formie komiksu spotkanie Kubusia Puchatka z nowym mieszkańcem Stumilowego Lasu.
Kryteria sukcesu dla ucznia: - wykonam zadania i odpowiem na pytania dotyczące lektury grając w grę planszową „Co słyszeć w Stumilowym Lesie?”, - odróżnię bohatera bajkowego- Kubusia Puchatka od prawdziwego niedźwiedzia, wymieniam kilka faktów na temat niedźwiedzi żyjących w Polsce, - pisząc zastosuję zasady pisowni wyrazów z „ó” wymiennym i niewymiennym, - wymyślę nowego mieszkańca Stumilowego Lasu, stworzę z nim komiks.	
Podstawa programowa: 1.1)a), 1.1)b), 1.1)c), 1.2)a), 1.2)d), 1.3)a), 1.3)c), 1.3)f), 1.4)a), 4.2)a), 4.2)b), 5.4), 6.4), 8.1), 8.2), 8.3)a)	
Metody pracy: „giełda pomysłów”, metoda ćwiczeń i praktycznego działania, gra planszowa, TIK, ekspresja ruchowa, komiks, ewaluacyjna	
Formy pracy: indywidualna, grupowa jednolita, zbiorowa	
Środki dydaktyczne: papierowa kulka z zapisanym tematem zajęć, metodniki, kostka do gry, maskotka- Kubuś Puchatek, koperta z zadaniem- zapisane pytanie problemowe: <i>Co by było, gdyby misiowi zabrakło miodu?</i> , plansza do gry „Co słyszeć w Stumilowym Lesie?” oraz Karty Zadań (stworzone przez uczniów dzień wcześniej), cele zajęć do wklejenia w zeszyt- Załącznik nr 1, strony internetowe http://www.niedzwiedz.wwf.pl/st4.php?st=st4 lub http://www.ekologia.pl/ciekawostki/wwf-smietniki-nie-dla-niedzwiedzi,18155.html , gra interaktywna stworzona na www.LearningApps.org - http://learningapps.org/view1093136 - pomoc dydaktyczna- Centra polonistyczno- komunikacyjne, autor A. Florczak, Karty memory do tworzenia grup- Załącznik nr 2, po 2 słiki na grupę oraz Karta z zapisanymi wyrazami z trudnością ortograficzną- Załącznik nr 3, nożyczki, Karta: komiks- Załącznik nr 4, komputer z dostępem do Internetu, tablica interaktywna, kredki, zeszyty	

Przebieg zajęć		
	Centra Aktywnej Edukacji	

<p>1. Powitanie w kole na dywanie. Dzieci i nauczyciel witają się nawzajem miłym gestem, słowem itp. W trakcie powitania przekazują sobie z ręki do ręki zwiniętą z papieru kulkę. Gdy kulka dotrze z powrotem do nauczyciela, ten ją rozwija i wspólnie z uczniami odczytuje zapisany na niej temat dnia: „<i>Małe Conieco...</i>”. Ustalenie co kryje się za słowem Conieco (miód, ulubiony przysmak Kubusia Puchatka).</p> <p>Nauczyciel zapisuje temat na tablicy, a uczniowie notują do zeszytów. Pod tematem wklejają Kartę pracy z zapisanymi celami zajęć- Załącznik nr 1</p> <p>Omówienie celów zajęć oraz kryteriów sukcesu. Ustalenie sposobu odnotowania przez uczniów opanowania celu- dziecko za każdym razem w swojej Karcie w zeszycie zamalowuje pomarańczową kredką odpowiednie pole- „dolewa miód do słoika”.</p> <p>2. Wprowadzenie do zajęć- Gra planszowa „<i>Co słychać w Stumilowym Lesie?</i>” stworzona przez dzieci na poprzednich zajęciach.</p> <p>Ustalenie i omówienie reguł gry.</p> <p>(Plansza ułożona jest na podłodze. Na polu z napisem START ustawiamy maskotkę Kubusia Puchatka. Na polu META układamy kopertę- w której ukryte jest zadanie. Z boku planszy układamy na stosach Karty zadań wykonane wcześniej przez uczniów).</p> <p>Dzieci kolejno rzucają kostką do gry, wspólnie odliczają wylosowaną ilość oczek i przesuwają maskotkę Kubusia Puchatka po „leśnej ścieżce”- białych kółkach na planszy. Kiedy trafią na pole z zadaniami (Z), losują Kartę zadań. Wybrany uczeń czyta ją i wskazuje kolegę, który odpowie na pytanie lub wykona zadanie.</p> <p>Kiedy maskotka dotrze do pola- META, uczniowie odczytują ukryte w kopercie pytanie problemowe: <i>Co by było, gdyby misiowi zabrakło miodu?</i></p> <p>3. „Giełda pomysłów”- zareklamowanie innego produktu, który byłby nowym przysmakiem misia.</p> <p>Chętni uczniowie opowiadają o przysmaku, jego walorach smakowych, zdrowotnych, uzasadniają dlaczego chcą go polecić Puchatkowi.</p> <p>4. Poznanie niedźwiedzi żyjących w Polsce- jak wyglądają, jak i gdzie</p>	<p>artystyczno- ruchowe</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>artystyczno- ruchowe</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p> <p>matematyczno-</p>
---	--

<p>żyją w naturalnym środowisku, czym się żywią- szukanie informacji w różnych źródłach, min. w atlasach przyrodniczych, albumach (dostępnych w bibliotece szkolnej) oraz na stronie http://www.niedzwiedz.wwf.pl/st4.php?st=st4 lub http://www.ekologia.pl/ciekawostki/wwf-smietniki-nie-dla-niedzwiedzi,18155.html. Ustalenie różnic i podobieństw między Kubusiem Puchatkiem- bohaterem fantastycznym, fikcyjnym, bajkowym, a niedźwiedziem mieszkającym w polskich górach (postać prawdziwa, rzeczywista).</p>	<p>przyrodnicze</p>
<p>5. Omówienie cech postaci bajkowych i rzeczywistych. Na podsumowanie wiadomości można wykorzystać grę interaktywną stworzoną na www.LearningApps.org - http://learningapps.org/view1093136 - pomoc dydaktyczna, Centra polonistyczno- komunikacyjne, autor A. Florczak.</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p>
<p>6. Zabawa ruchowa do opowiadania nauczyciela- dzieci naśladują chód niedźwiedzi, zakradają się do gniazda os, wyjadają miód ze słoika itp. – według pomysłu nauczyciela. Następnie losują jedną z kart memory rozłożonych na podłodze ilustracją do dołu (pszczołki)- Załącznik nr 2 Dobierają się według zasady: 1 do 1, 2 do 2, 3 do 3- tworzą 3 grupy.</p>	<p>artystyczno- ruchowe</p>
<p>7. Utrwalenie zasad pisowni wyrazów z „ó” wymiennym i niewymiennym. Każda z grup otrzymuje 2 słoiki i Kartę pracy z wyrazami z trudnością ortograficzną.- Załącznik nr 3 Uczniowie wspólnie najpierw wycinają wyrazy, a później po zastanowieniu wrzucają w odpowiedni słoik z „ó” wymiennym lub „ó” niewymiennym. Po „napełnieniu” słoików grupy prezentują efekty swojej pracy tłumacząc pisownię i zastosowaną zasadę. Każdy uczeń wybiera dowolnie po 4 wyrazy z każdego słoika i wpisuje je do zeszytu np.: wór- bo worek W trakcie ćwiczenia dzieci korzystają z metodników (odpowiednim kolorem „odbijanego światła” informują nauczyciela o swoich postępach: zielony- radzę sobie, żółty- proszę o wskazówki, nie wszystko potrafię i czerwony- potrzebuję pomocy, zadanie jest trudne).</p>	<p>polonistyczno- komunikacyjne</p>
<p>8. Tworzenie komiksu „Spotkanie Kubusia Puchatka z ...”. Dzieci wymyślają postać- rzeczywistą lub bajkową, która odwiedza Stumilowy Las. W Karcie pracy rysują postacie i wpisują w „chmurki” teksty (dialogi).- Załącznik nr 4 Nauczyciel powinien przypomnieć zasady pisania dialogu i tworzenia komiksu. Po skończonej pracy następuje odczytanie komiksów na forum. Prace uczniów można wyeksponować w klasowej galerii lub połączyć zszywaczem i stworzyć wspólną książkę- komiks.</p>	<p>artystyczno- ruchowe</p> <p>polonistyczno- komunikacyjne</p>

9. Ewaluacja zajęć.

Po każdym opanowanym celu, dzieci kolorują element swojego „słoika” - „zapełniają go miodem” . Pod słoikiem rysują w zeszycie odpowiednią „emotkę” symbolizującą ich nastrój w czasie zajęć.

Cele zajęć do powielenia dla każdego ucznia.

Wymyślę i przedstawię
w formie komiksu spotkanie
Kubusia Puchatka z nowym
mieszkańcem Stumilowego
Lasu.

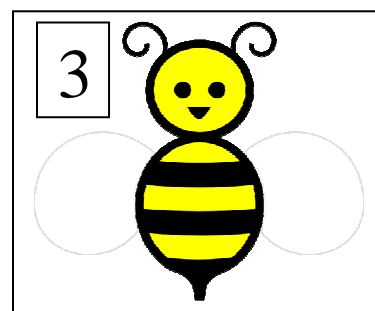
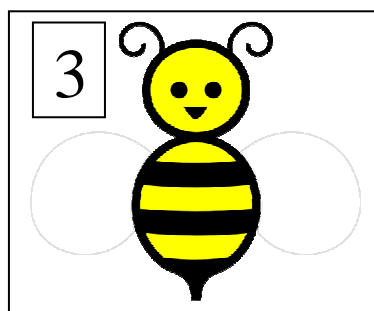
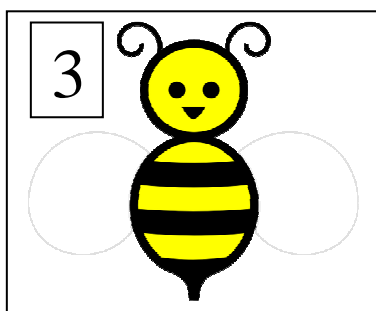
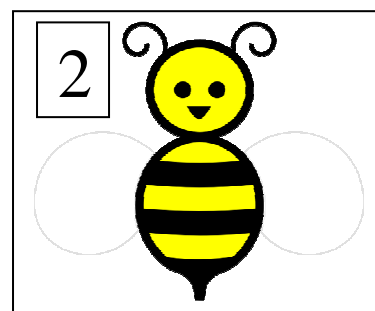
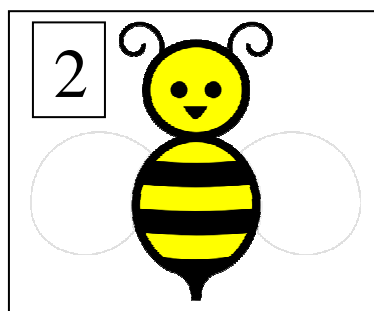
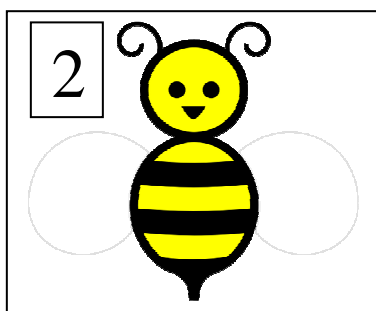
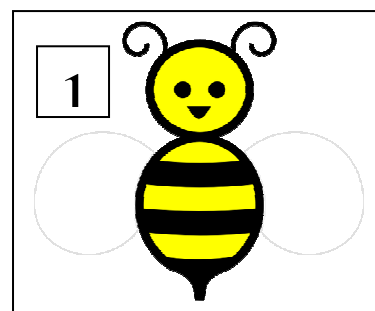
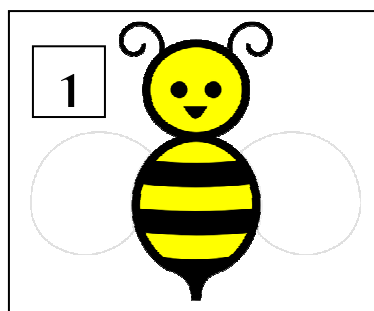
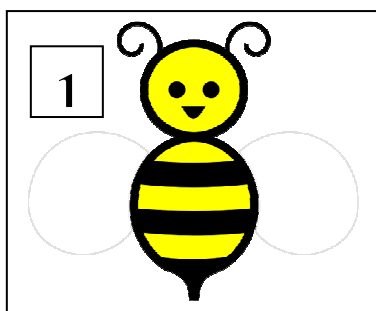
Uporządkuję wyrazy zgodnie z zasadą
pisowni - „ó” wymienne
i niewymienne, wytłumaczę tą zasadę.

Dowiem się jak wygląda, gdzie żyje,
co je niedźwiedź i porównam go
z bohaterem lektury „Kubuś Puchatek”.

Wykorzystam wiedzę o lekturze grając
w grę planszową „*Co słychać w
Stumilowym Lesie?*”.

„Małe Conieco...”

Karty memory- łączenie dzieci w 3 grupy (1 do 1, 2 do 2, 3 do 3). Ilość kart należy dostosować do ilości uczniów w klasie, powielić i wyciąć.



Wyrazy z trudnością ortograficzną: „ó” wymienne na o, a, e oraz „ó” niewymienne.

miód	żółty	córka	król
pszczółka	wór	sówka	królik
stróż	stół	pióro	wóz
dziób	skrócić	szósty	żółw
krótki	klódka	wróbel	wiewiórka
ogród	stój	samochód	głód

KOMIKS

„SPOTKANIE KUBUSIA PUCHATKA Z”

