

Scenariusz zajęć z j. polskiego dla klas IV-VII

*Uwaga! Przedstawiony scenariusz w części dotyczącej realizacji zawiera jedynie jej etap związany z użyciem gry planszowej. Pozostała część lekcji przebiegać powinna zgodnie z wytycznymi programowymi danego przedmiotu.



Temat: Bohaterowie z obrazów. Piszemy opowiadanie.

Cele ogólne: Uczeń tworzy spójną wypowiedź pisemną w formie opowiadania twórczego na podstawie obrazów.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- › podejmuje próbę pisania opowiadania wzbogaconego opisem bohatera (wygląd, przeżycia wewnętrzne, sytuacja),
- › wykorzystuje wiedzę o języku w tworzonych wypowiedziach,
- › pisze poprawnie pod względem ortograficznym oraz stosuje reguły pisowni,
- › poprawnie używa znaków interpunkcyjnych.

Metody i techniki kształcenia:

- › burza mózgów,
- › praca pisemna.

Materiały:

- › materiały piśmiennicze,
- › zegar, ewentualnie minutnik – odmierzacz czasu,
- › gra planszowa „Dixit Muzeum Narodowe w Krakowie”.

Czas trwania: 2x45 minut.



Przebieg lekcji:

Część wstępna

Nauczyciel wita uczniów i sprawdza obecność. Zapoznaje uczniów z tematem lekcji.

Wybrany etap realizacji uwzględniający użycie gry karcianej „Dixit MNK”

We wstępie uczniowie przypominają, które elementy powinny zostać zawarte w opowiadaniu twórczym (są to: czas, miejsce, monolog, dialog, puenta, zwrot akcji, punkt kulminacyjny, elementy charakterystyki, opisy – przeżyć, przedmiotu, miejsca, bohatera, retrospekcja). Elementy te mogą zostać wyświetlone lub zapisane na tablicy przez nauczyciela.

Nauczyciel prosi jednego z uczniów, by rozłożył karty „Dixit MNK” na jednym ze stolików, możemy też zrobić wspólny krąg i rozłożyć karty na środku. Ważne jest to, by karty były odwrócone, a obrazy niewidoczne dla uczniów. Nauczyciel wyjaśnia uczniom zadanie:

To, co znajduje się na danej karcie ma stanowić dla uczniów inspirację do ich opowiadania. Ich zadaniem jest napisanie opowiadania (tutaj nauczyciel może zdecydować, czy jest to opowiadanie na dowolny temat, czy też temat narzucamy – może być to na przykład „Wakacyjna przygoda” - dowolnie). Nauczyciel odkrywa losową kartę i pokazuje ją uczniom. Uczniowie przyglądają się karcie i starają się wybrać element, który będzie punktem zaczepienia do wstępu ich opowiadania. Może być to widoczny bohater, mogą opisać miejsce, porę roku, wykorzystać jakiś rekwizyt widoczny na obrazie – dowolnie, tutaj wszystko zależy od tego, co uczniom podpowie wyobraźnia. Nauczyciel zwraca uwagę uczniów na to, by skupili się także na tym, co czuje dana postać. Chodzi tutaj o przećwiczenie i wplecenie w treść opowiadania opisu przeżyć wewnętrznych bohatera. Można zapytać uczniów, w jaki sposób odczytujemy emocje innych oraz jak możemy odczytać emocje z karty (obrazu). Nauczyciel daje uczniom np. 5 minut czasu (w zależności od tego, z jakimi uczniami pracujemy), po jego upływie, odkrywa i prezentuje kolejną kartę. I znowu, jest to inspiracja do dalszej części opowiadania. Czynność tę powtarzamy do końca zajęć, a uczniowie tworzą swoje prace w oparciu o odkrywane karty.

Część końcowa

Przed prezentacją prac na forum można zastosować pomoc koleżeńską w sprawdzeniu poprawności ortograficznej, interpunkcyjnej, językowej – uczniowie w parach wymieniają się pracami i nawzajem czytają swoje opowiadania, robiąc przy okazji korektę błędów. Po sprawdzeniu prac można przejść do ich odczytania na głos przez chętnych uczniów. Można zapytać uczniów o inspiracje, które pochodzą z wybranych kart, które elementy zostały wykorzystane i dlaczego.

