

# Scenariusz zajęć z **j.polskiego** dla klasy V



## **Temat: „Podróż przez pustynię i puszcę”**

**Cele ogólne:** Uczeń rozwija umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy tekstu literackiego.

### **Cele szczegółowe:**

#### **Uczeń:**

- › czyta i analizuje wybrany rozdział lektury,
- › rozwija umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy tekstu literackiego,
- › doskonali umiejętność głośnego czytania,
- › identyfikuje główne wydarzenia i postacie w wybranym rozdziale,
- › rozwija umiejętność pracy w grupie poprzez kooperacyjną grę planszową.

#### **Metody i techniki kształcenia:**

- › praca z tekstem,
- › dyskusja,
- › gra planszowa,
- › praca w grupach.

#### **Materiały:**

- › gra planszowa „Nowe strony”,
- › egzemplarze książki „W pustyni i w puszczy”.

**Czas trwania: 45 minut.**

## Przebieg lekcji:

### Część wstępna

Nauczyciel wita uczniów, sprawdza obecność i informuje uczniów o celach zajęć i planowanym przebiegu lekcji.

### Wybrany etap realizacji uwzględniający użycie gry planszowej „Nowe Strony”

Gra „Nowe Strony” to kooperacyjna gra planszowa, w której gracze wyruszają na ekspedycję do wybranej książki, aby odkryć ukrytą w niej prawdę.

Nauczyciel przygotowuje egzemplarze książek „W pustyni i w puszczy” i umieszcza w nich zakładki obozu i przewodnika na początku wybranego rozdziału. Około 50 stron dalej umieszczona jest zakładka Zaginionego Miasta. Klasa dzieli się na 4-5-osobowe drużyny. Każda drużyna otrzymuje swój egzemplarz książki i wybiera swojego przewodnika. Każdy przewodnik oraz każdy członek drużyny otrzymuje odpowiednio zakładkę misji lub wyzwania. Każda grupa kładzie też przed sobą 4 zakładki eksploracji, nie rozmawiając o widocznych na nich ilustracjach.

Przewodnik przekłada swoją zakładkę o tyle kartek, ile wskazuje wierzchnia strona zakładki wyzwania i czyta w myślach pierwszych 6 linijek tekstu z prawej strony. Zainspirowany przeczytanym fragmentem wybiera w sekrecie zakładkę eksploracji, która jego zdaniem najbardziej pasuje do przeczytanego tekstu. Następnie zapoznaje się z treścią swojej zakładki wyzwania. W konsekwencji przewodnik będzie musiał podczas czytania na głos zastosować ograniczenie wskazane na zakładce wyzwania. Ograniczenie musi pozostać niespodzianką! Przewodnik musi zachować je w sekrecie przed grupą.

Członkowie grupy zapoznają się z treściami swoich zakładek misji. Każda misja ma swój warunek ukończenia. Po wysłuchaniu tekstu jeden z graczy (tylko 1) będzie mógł spytać przewodnika, czy udało mu się ukończyć misję. Tylko przewodnik może ocenić, czy warunek ukończenia misji został spełniony.

Gdy grupa jest gotowa, żeby w skupieniu wysłuchać fragmentu książki, przewodnik odczytuje na głos 6 linijek, które wcześniej czytał w myślach. Ważne! Należy zachować ewentualne ograniczenia wynikające z treści zakładki wyzwania. Następnie grupa może zdecydować o próbie ukończenia misji jednego z graczy. Jeśli misja została ukończona, należy umieścić zakładkę misji między okładką książki, a pierwszą stroną. Każda zakładka misji umieszczona w tym miejscu chroni graczy przed 1 nieudaną eksploracją. Jeśli misja nie została ukończona, należy odrzucić jej zakładkę.

Na koniec grupa wspólnie wybiera 1 zakładkę eksploracji, kierując się znaczeniem fragmentu, który odczytał przewodnik. Jeśli grupa wybrała tę samą zakładkę eksploracji co wcześniej przewodnik, eksploracja kończy się sukcesem. Zakładkę obozu należy przenieść w miejsce, w którym znajduje się zakładka przewodnika. Zakładkę eksploracji i zakładkę wyzwania należy umieścić między okładką książki a pierwszą stroną. Jeśli grupa wybrała inną zakładkę eksploracji niż wcześniej przewodnik, eksploracja kończy się porażką. Zakładkę przewodnika należy przenieść w miejsce, w którym znajduje się zakładka obozu.

Należy odrzucić obie zakładki eksploracji i dołożyć nowe, aby wokół stosu znowu były 4 zakładki. Runda się kończy. Czas rozpocząć kolejną i wybrać nowego przewodnika...

Gdy tylko zakładka obozu dotrze do Zaginionego Miasta (albo je minie), należy pokazać zakładkę Zaginionego Miasta wszystkim graczom, żeby zaznajomili się z opisaniem na niej ograniczeniem. Zakładkę Zaginionego Miasta należy umieścić odkrytą na stole tak, żeby wszyscy ją widzieli. Od tego momentu przewodnik nie może dobierać kolejnych zakładek wyzwań. Ograniczenie z zakładki Zaginionego Miasta obowiązuje do końca rozgrywki. Pierwsza udana eksploracja (gdy grupa wybierze tę samą zakładkę co przewodnik) oznacza WYGRANĄ! Gracze dotarli do Zaginionego Miasta i, na przekór trudnościom, skutecznie je eksplorowali. Należą im się gratulacje! Teraz mogą odkryć ukrytą prawdę książki, przez którą podróżowali. Spośród znajdujących się w książce zakładek eksploracji gracze wybierają tę, która jest najściślej powiązana z tytułem książki. Następnie gracze przechodzą o tyle kartek do przodu od strony zaznaczonej zakładką obozu, ile wynika ze wskaźnika postępu na rewersie wybranej przez nich zakładki. Pierwsze pełne zdanie na prawej stronie w otwartym w ten sposób miejscu stanowi ukrytą prawdę. To nagroda dla wszystkich graczy, dlatego należy odczytać je na głos!

### Część końcowa

Każda drużyna prezentuje wyniki swojej gry- do jakiej prawdy dotarli, jakie wyzwania napotkali. Nauczyciel zachęca uczniów do refleksji nad przebiegiem gry i zrozumieniem tekstu lektury. Nauczyciel omawia z uczniami, co udało im się osiągnąć podczas lekcji. Krótkie omówienie mocnych stron pracy grupowej i gry jako metody nauki. Nauczyciel dziękuje uczniom za aktywny udział i kończy zajęcia.

