



JEDEN DZIEŃ Z ROBINSONEM.
Z ROBINSONEM CRUSOE
NA BEZLUDNEJ WYSPIE (3)

JULIA
MIŚKOWICZ

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka polskiego dla szkoły podstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – dr Jolanta Sawicka-Jurek

Recenzja merytoryczna – Dorota Dąbrowska

Bożena Świąch

dr Beata Rola

Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Tytuł lekcji:

Jeden dzień z Robinsonem. Z Robinsonem Crusoe na bezludnej wyspie (3)

Cele ogólne:

poznanie *Przypadków Robinsona Crusoe*.

Cele operacyjne:

Uczeń: zna treść powieści, wie, jakie są zasady pracy w grupie, czyta ze zrozumieniem tekst literacki, opisuje miejsca i zdarzenia w powieści, dokonuje przekładu intersemiotycznego.

Metody/Formy pracy:

praca w grupach, animacja, folder, reklama.

Środki dydaktyczne:

www.enauczanie.jimdo.com/darmowe-obrazy-i-grafika/ – darmowe obrazy, www.enauczanie.jimdo.com/litery-napisy-teksty/, www.pivotanimator.net – animacja.

Opis przebiegu lekcji:

1. Nauczyciel mówi uczniom, że stworzą agencję turystyczną i będą musieli zachęcić turystów do odwiedzenia wyspy Robinsona. Uczniowie wyszukują odpowiednie fragmenty opisujące piękno wyspy, plaże itd.
2. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Każda grupa ma za zadanie wykonanie folderu reklamującego pobyt na wyspie. Aby go wykonać, uczniowie mogą wykorzystać informacje – wygląd wyspy, roślinność, krótka charakterystyka mieszkańców wyspy, zwierzęta. Folder musi zawierać następujące elementy: zdjęcie, informacje o tym, co można zyskać, decydując się na pobyt na wyspie, elementy graficzne odnoszące się do tematyki folderu, teksty reklamowe. Nauczyciel wskazuje uczniom materiały, z których mogą skorzystać. Folder mogą wykonać w formie animacji.
3. Uczniowie prezentują efekty swojej pracy. Grupy, słuchając się nawzajem, dokonują oceny koleżeńskiej. Nauczyciel nagradza uczniów oceną.
4. Nauczyciel rysuje na tablicy/plakacie kieszeń i szufladę. Każdy uczeń przygotowuje dwie karteczki. Do kieszeni uczeń wpisuje to, co zrozumiał, czego się nauczył, a do szuflady to, nad czym jeszcze musi popracować, do czego chciałby wrócić.
5. W domu uczniowie piszą kartkę z pamiętnika Robinsona.

Komentarz metodyczny

1. Jest to lekcja w projekcie dotyczącym *Przypadków Robinsona Crusoe*. Wszystkie prace uczniów wykonane podczas zajęć i w domu będą stanowić podsumowanie

projektu, warto zgromadzić je w jednym miejscu, a na ich prezentację na koniec zaprosić np. dyrekcję, rodziców, inne klasy. W ramach projektu można wykonać na lekcjach – jeśli będzie czas – makietę wyspy Robinsona, dokładając codziennie nowe elementy, np. związane z tematem.

2. **Uczniowie ze SPE otrzymują częściowo wypełnioną notatkę.** Praca na komputerze stanowi dla nich ułatwienie.
3. **Kształcone kompetencje: kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji** – umiejętność czytania i pisania oraz rozumienia informacji pisemnej, **porozumiewania się** w mowie i piśmie w różnych sytuacjach, rozróżniania i wykorzystywania różnych typów źródeł, poszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji, wykorzystywania pomocy oraz formułowania i wyrażania własnych argumentów; **kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii** – umiejętność rozwijania i wykorzystywania myślenia matematycznego w celu rozwiązywania problemów wynikających z codziennych sytuacji; **kompetencje cyfrowe** – krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i interesowanie się nimi do celów uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie; **kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się** – zdolność autorefleksji, skutecznego zarządzania czasem i informacjami, konstruktywnej pracy z innymi osobami, zachowania odporności oraz zarządzania własnym uczeniem się i karierą; **kompetencje obywatelskie** – zdolność działania jako odpowiedzialni obywatele oraz pełnego uczestnictwa w życiu obywatelskim i społecznym; **kompetencje w zakresie przedsiębiorczości** – zdolność wykorzystywania szans i pomysłów oraz przekształcania ich w wartość dla innych osób; **kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej** – rozumienie sposobów kreatywnego wyrażania i wymiany pomysłów i znaczeń w różnych kulturach, za pomocą różnych rodzajów sztuki i innych form kulturalnych, oraz poszanowanie dla tego procesu.
4. **Treści interdyscyplinarne** – historyczne (odkrycia geograficzne), geografia (mapa).