



URATUJMY
KRÓLA
MACIUSIA I

DOROTA
SZMIDT

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 – Sabina Furgoń

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>

Temat zajęć:

Uratujmy króla Maciusia I
(1 godz. w kl. IV)

Cele:

Cel ogólny

Rozwijanie zdolności dostrzegania wartości: prawdy, dobra, piękna, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami.

Cele nauczyciela

Uczeń:

- czyta ze zrozumieniem tekst literacki – baśń,
- formułuje odpowiedzi na pytania ogólne i szczegółowe,
- opracowuje grę dydaktyczną – wyprawę na pomoc królowi Maciusiowi I,
- współpracuje w zespole według możliwości psychofizycznych (uczeń ze SPE),
- samodzielnie prezentuje efekt pracy/swój wkład w pracę zespołu w dowolnej formie (uczeń ze SPE),
- nazywa swoje stany emocjonalne,
- formułuje informację zwrotną.

Cele w języku ucznia:

- umiesz czytać ze zrozumieniem tekst literacki – baśń,
- opracowujesz grę dydaktyczną na podstawie lektury,
- potrafisz nazywać swoje uczucia i przeżycia,
- proponujesz niezwykle zastosowanie dla przedmiotu.

Metody/Techniki pracy:

praca z tekstem, planszą.

Formy pracy:

zbiorowa, grupowa.

Środki dydaktyczne:

karty pracy – zasady gry, lektura.

Opis przebiegu zajęć

Część wstępna

Poinformowanie o celu lekcji – postawienie pytania kluczowego, np.: *Jak uratować króla Maciusia?*

Część właściwa

Uczniowie w grupach opracowują zasady gry i plansze. Zadaniem nauczyciela jest wspieranie w sytuacji trudności. Po obserwacjach następuje zweryfikowanie tekstów – zasad gry.

Część zamykająca

Wykonanie przez uczniów ostatniego ćwiczenia na karcie pracy polegającego na nazwaniu ich uczuć i przeżyć:

- a) w trakcie szukania rozwiązań,
- b) w sytuacji poznania różnych propozycji.

Informacja zwrotna – uczniowie kończą zdania:

Dobrze sobie radzę z...

Rozumiem...

Muszę jeszcze popracować nad...

Komentarz metodyczny

Uczniowie ze SPE otrzymują pomoc: częściowo wypełnioną kartę pracy; nauczyciel zadaje pytania pomocnicze.

Uczniowie mają możliwość wykazywania się pomysłowością.

W myśl „głaskologii” (pojęcia z książki Miłosza Brzezińskiego pod takim tytułem, odwołującego się do „głasków”, czyli interakcji w zakresie m.in. wzmacniania samooceny) nauczyciel udziela pochwał za osiągnięcia, instruuje, jak uczeń może redagować tekst.

Podstawa programowa – obszar I. *Kształcenie literackie i kulturowe* oraz punkt 1.

Czytanie utworów literackich – 2) [uczeń] rozpoznaje fikcję literacką; rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne (...); 16) określa doświadczenia bohaterów literackich (...) – w kl. IV; 17) przedstawia własne rozumienie utworu i je uzasadnia – w kl. IV; 18) wykorzystuje w interpretacji tekstów doświadczenia własne – w kl. IV.

Realizacja treści nauczania jest powiązana z kształtowaniem kompetencji kluczowych głównie w zakresie **rozumienia i tworzenia informacji (p. 1.), [rozwoju] kompetencji osobistych, społecznych i (...) umiejętności uczenia się (p. 5.), przedsiębiorczości (p. 7.), świadomości i ekspresji kulturalnej (p. 8.)**.