HONOROWY KODEKS RYCERSKI. KRÓL OGŁASZA TURNIEJ W LITERKOWIE

RENATA PASYMOWSKA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program edukacji wczesnoszkolnej w szkole 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

Fundusze Europejskie Wiedza Edukacja Rozwój

ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji

Unia Europejska Europejski Fundusz Społeczny

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik
Recenzja merytoryczna – mgr Maria Ferenc
mgr Jadwiga Iwanowska
Agnieszka Ratajczak-Mucharska
mgr 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

Fundusze Europejskie Wiedza Edukacja Rozwój
ORE Ośrodek Rozwoju Edukacji
Unia Europejska Europejski Fundusz Społeczny

Czas trwania zajęć:
3 godz. lekcyjne.

Temat:
Honorowy kodeks rycerski. Król ogłasza turniej w Literkowie.

Cele główne:
- uświadomienie uczniom, na czym polegało bycie rycerzem,
- wdrażanie dzieci do interesowania się przeszłością i zdobywania wiedzy na jej temat,
- doskonalenie umiejętności poszukiwania i prezentowania wiadomości,
- wykazanie się sprawnościami rycerskimi,
- rozwijanie umiejętności tworzenia planu turnieju rycerskiego i jego regulaminu,
- stymulowanie emocjonalno-społecznej i motywacyjnej sfery rozwoju dzieci,
- wyzwalanie potencjalnych możliwości i zainteresowań uczniów,
- kształcenie ekspresji słownej i bogacenie języka.

Cele operacyjne – uczeń:
- zgromadzi wiadomości na podany temat, przygotuje prezentację dla wszystkich uczniów w dowolnej formie, zaplanuje turniej rycerski, opracuje zadania dla przyjaciół, zastosuje poprawną formę gramatyczną i ortograficzną wyrazów podczas tworzenia planu i regulaminu, wykaże się honorem, będzie zgodnie współdziałać w zespole, skorzysta z pomocy koleżeńskiej, będzie kontrolować swoje emocje, odniesie sukcesy.

Metody:
prezentacja, wizualizacja, waloryzacyjne, scenki sytuacyjne, pracy we współpracy, afirmacje, burza mózgów.

Formy pracy:
zbiorowa, grupowa, indywidualna.

Środki dydaktyczne:
prezentacje przygotowane przez uczniów, stroje rycerskie, maskotki przyjaciół z Literkowa, materiały papiernicze, projektor, laptop, zapałki, pudełka, plastelina, wykałaczki, szpatułki, rurki do napojów, taśma itp.

Przebieg zajęć:
1. **Zapoznanie z tematem i celami zajęć, określenie NaCoBeZU –** zaprezentowanie i wysłuchanie wiadomości, przygotowanie planu i regulaminu turnieju, zachowanie godne rycerza.

2. **Uczniowie otrzymali zadanie domowe polegające na zgromadzeniu wiadomości i przygotowaniu prezentacji na temat rycerstwa polskiego. Poszukiwanie informacji.** Dzieci zostały podzielone zagadnieniami w tym obszarze, tj. ubiór, szkoła, praca, wojny, kto mógł zostać rycerzem, znani rycerze polscy, turnieje, honor rycerski, styl życia rycerza, pasowanie na rycerza, taktyka walki rycerskiej itp.
3. **Prezentacja zadań domowych. Wzajemnie uczenie się i nauczanie.** Uczniowie w celu przedstawienia wiadomości korzystają z projektora, laptopa i innych narzędzi.
4. **Zaproszenie do Literkowa. Burmistrz opowiada o turnieju:** „Król **Próżniak** wezwał swoich rycerzy, by zorganizowali turniej, ponieważ ogarnęła go nuda. Odpowiedzialnym za jego przebieg uczynił **Porządnisia**. Zwrócił się do niego: »Mój porządny rycerzu, stwórz kodeks i plan turnieju, a następnie mi go przedstaw. Masz do pomocy innych«. **Porządniś** zgromadził swoich rycerzy i wspólnie zabrali się do pracy".
5. **Praca zbiorowa.** Uczniowie, wykorzystując burzę mózgów, opracowują:
   - **kodeks turnieju**, pamiętając o tym, że tworzą go w imieniu przyjaciół z Literkowa, np. „Walcz uczciwie", „Nie tchórz", „Znoś godnie porażkę", „Bądź honorowy", „Szanuj innych" itp.,
   - **plan turnieju**, np. prezentacja herbu, nazwy i okrzyku bojowego, praca twórcza – gród dla króla, tropienie przyjaciół w tłumie, wykazanie się sprawnością fizyczną itp.
6. **Podział uczniów na sześć drużyn pod dowództwem Otwartusia, Żarusia, Cichusia, Hałasusia, Porządnisia i Wyjątkusia.**
7. **Wyjaśnienie i wykonanie pierwszego zadania**. Uczniowie wykonują herb, okrzyk i tworzą nazwę drużyny rycerskiej, uwzględniając swego przywódcę.
8. **Przedstawienie się drużyn, prezentacja herbu i okrzyku.** Zadania oceniają **Burmistrz**, **Próżniak** i nauczyciel (można zaprosić rodziców).
9. **Wykonanie grodu dla Próżniaka. Kreatywne rozwiązywanie problemów.**
10. Uczniowie mają do dyspozycji zapałki, pudełka, plastelinę, wykałaczki, szpatułki, rurki do napojów, taśmę itp.
11. **Prezentacja grodów z omówieniem elementów.** Ocena jury.
12. **Tropienie przyjaciół w tłumie.** Uczniowie otrzymują tekst z lukami i muszą w wyznaczonym czasie wpisać brakujących przyjaciół, stosując zasady ortograficzne. Wygrywa drużyna, która wykona zadanie bezbłędnie. Jury ocenia prace.
13. **Wykazanie się sprawnością fizyczną godną rycerza.** Uczniowie muszą opracować jakąś aktywność, w której nazwie wystąpi reprezentowany przyjaciel, np. rzuty do celu, dmuchanie balonów, bieg z przeszkodami, wycinanie lub układanie kształtów itp.
14. **Ogłoszenie wyników przez króla Próżniaka.** Ocena zachowania rycerzy zgodna z ich możliwościami.

15. **Podsumowanie zajęć**. Omówienie, na czym polegało honorowe zachowanie rycerzy i zachęcanie do kierowania się tą wartością przez całe życie.

Komentarz metodyczny

Nauka przez zabawę to dla dzieci ze SPE doskonała metoda pracy. Przy włączonych emocjach uczniowie uczą się „przy okazji".