

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK

Autor scenariusza: Joanna Rysak

Przedmiot: język polski

Poziom nauczania: szkoła podstawowa, klasa 6

Szkoła: Szkoła Podstawowa im. Bolesława Chrobrego w Lublinie

Temat: „Bajki Wam niosę, posłuchajcie, dzieci” – turniej klasowy.

Czas trwania: 60 min

Cel ogólny: Powtórzenie i utrwalenie wiadomości o bajkach. Uczeń rozumie i rozwiązuje zadania dotyczące bajek.

Cele operacyjne:

Poziom wiadomości:

- A. Zapamiętanie wiadomości - uczeń:
 - wymienia nazwiska bajkopisarzy,
 - wymienia tytuły bajek I. Krasickiego, A. Mickiewicza i A. Fredry.
- B. Zrozumienie wiadomości - uczeń:
 - wyjaśnia cechy gatunkowe bajki,
 - rozróżnia bajkę od baśni,
 - wyjaśnia różnice i podobieństwa między dwoma gatunkami literackimi: bajką a baśnią.

Poziom umiejętności:

- C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń:
 - rozwiązuje zagadki dydaktyczne (gra Bingo),
 - stosuje wiadomości dotyczące cech gatunkowych oraz różnic i podobieństw między bajką a baśnią w rozwiązywaniu quizu (Plickersy),
 - charakteryzuje bohaterów bajek,
 - określa cechy bohaterów.
- D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń:
 - analizuje zachowania bohaterów,
 - ocenia postawy bohaterów,
 - dowodzi, że rozumie morały bajek,
 - dowodzi słuszności swoich argumentów podczas uzasadniania uniwersalności treści bajek.

Cele wychowawcze:

- a) kształtowanie postawy zdrowej rywalizacji,
- b) kształtowanie umiejętności odróżniania dobra od zła w relacjach między ludźmi,
- c) rozwijanie zdolności autorefleksji.

Metody:

- eksponująca: metoda „Niespodzianka” (film na początek lekcji),
- programowe z użyciem komputera,
- aktywizujące: gra dydaktyczna „Bingo”, quiz interaktywny (Plickersy),
- wymagające praktycznej działalności uczniów: zadania – skojarzenia,
- podsumowująca lekcję: „Na Cezara”.

Formy:

indywidualna, zbiorowa

Środki dydaktyczne:

- smartfon, tablica interaktywna,
- materiały samodzielnie przygotowane, według własnego pomysłu: film – niespodzianka, karty do Bingo, interaktywne koło fortuny, pytania do quizu, karty Plickers, prezentacja multimedialna

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji.
2. Kompetencje cyfrowe .
3. Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.
4. Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.
5. Kompetencje w zakresie wielojęzyczności.

I. Faza przygotowawcza

1. Nauczyciel wita uczniów, zapoznaje ich z tematem i celami lekcji. Odtwarza film – niespodziankę.



https://www.canva.com/design/DAF_0FHfUn0/QG-JXa3dham5Hk5z4DnIMA/edit?utm_content=DAF_0FHfUn0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2. Nauczyciel informuje uczniów, że wyniki poszczególnych konkurencji będzie wpisywać w tabeli na tablicy.

II. Faza realizacyjna

Przebieg turnieju:

Konkurencja 1

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi planszę do gry w Bingo (**załącznik 1**). Plansze zostały wygenerowane na stronie: <https://myfreebingocards.com/mfbc> Wyjaśnia, na czym polega gra. Na tablicy wyświetla koło fortuny: <https://wheelofnames.com/pl/x9w-e2a>

Załącznik 1

Przykładowe karty BINGO

BINGO
Autorzy bajek

Wilhelm i Jacob Grimm	Jan Brzechwa	Ignacy Krasicki
Ezop	Aleksander Fredro	Charles Perrault
Hans Christian Andersen	Adam Mickiewicz	Jean de La Fontaine

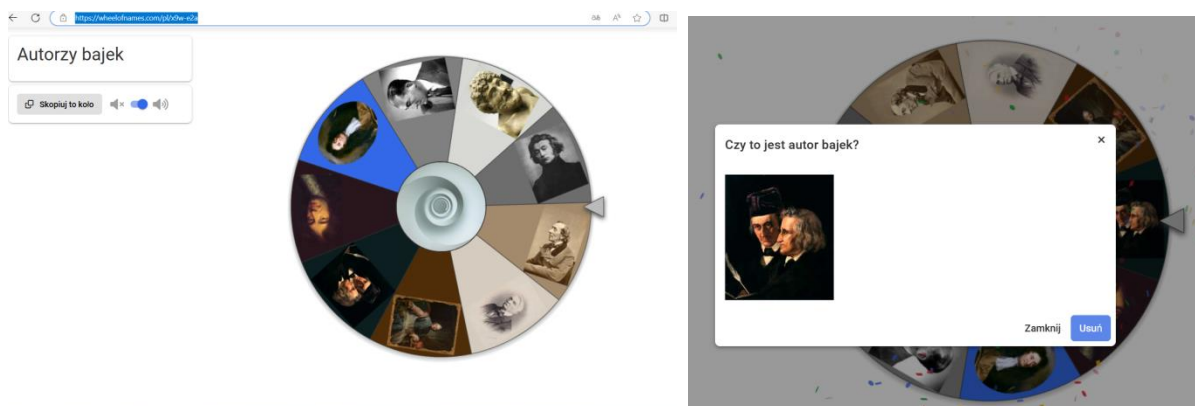
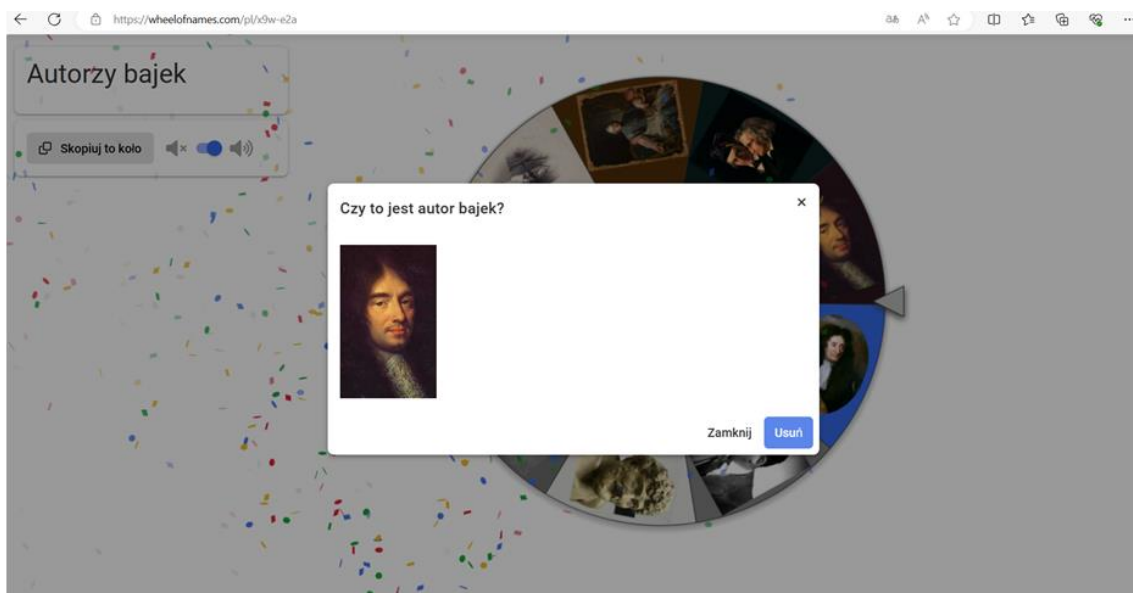
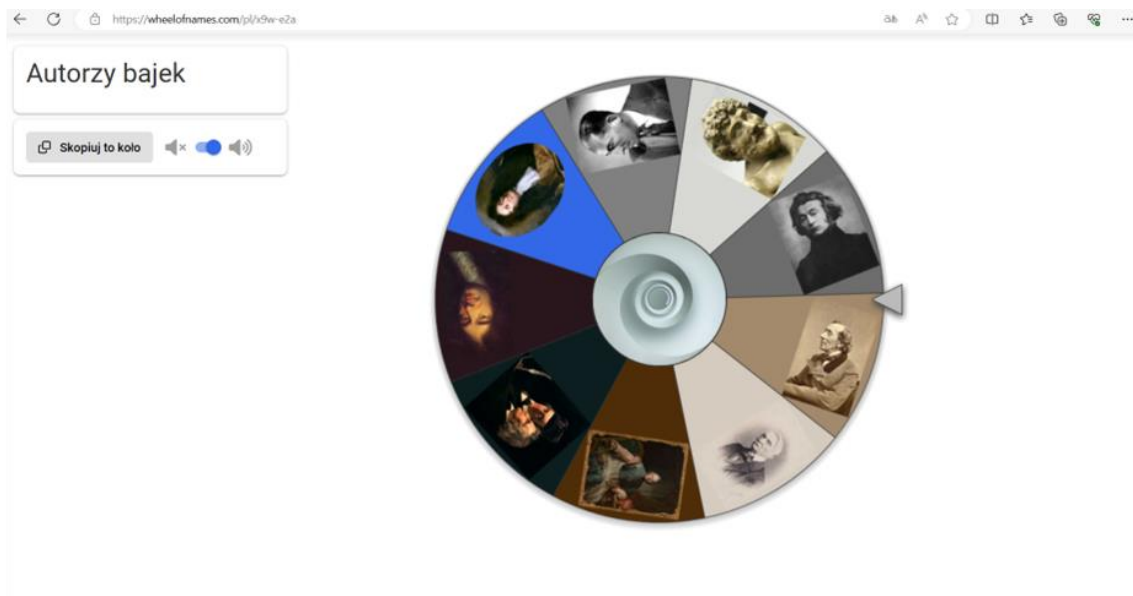
myfreebingocards.com

BINGO
Autorzy bajek

Charles Perrault	Ignacy Krasicki	Hans Christian Andersen
Aleksander Fredro	Jan Brzechwa	Wilhelm i Jacob Grimm
Adam Mickiewicz	Jean de La Fontaine	Ezop

myfreebingocards.com

Koło fortuny



Nauczyciel uruchamia koło, które zatrzymuje się na wizerunku autora. Zadaniem uczniów jest zaznaczenie na planszy BINGO znaku X na nazwisku bajkopisarza. Jeśli na kole pojawi się portret autora baśni, uczniowie nic nie zaznaczają. Rundę wygrywa uczeń, który pierwszy w pionie, poziomie lub ukosie zaznaczy trzy sąsiadujące pola i krzyknie: bingo. Otrzymuje 1 punkt.

Konkurencja 2

Nauczyciel prosi uczniów o rozwiązanie zadań quizu dotyczącego cech gatunkowych bajki oraz różnic i podobieństw pomiędzy bajką a baśnią (załącznik 2) przygotowanego w: <https://www.plickers.com/seteditor/65f857c9fac759f1733c5b55>
<https://www.plickers.com/seteditor/65fa1970f151ba35e1b2766d>

Instrukcja do pracy z plickersami:

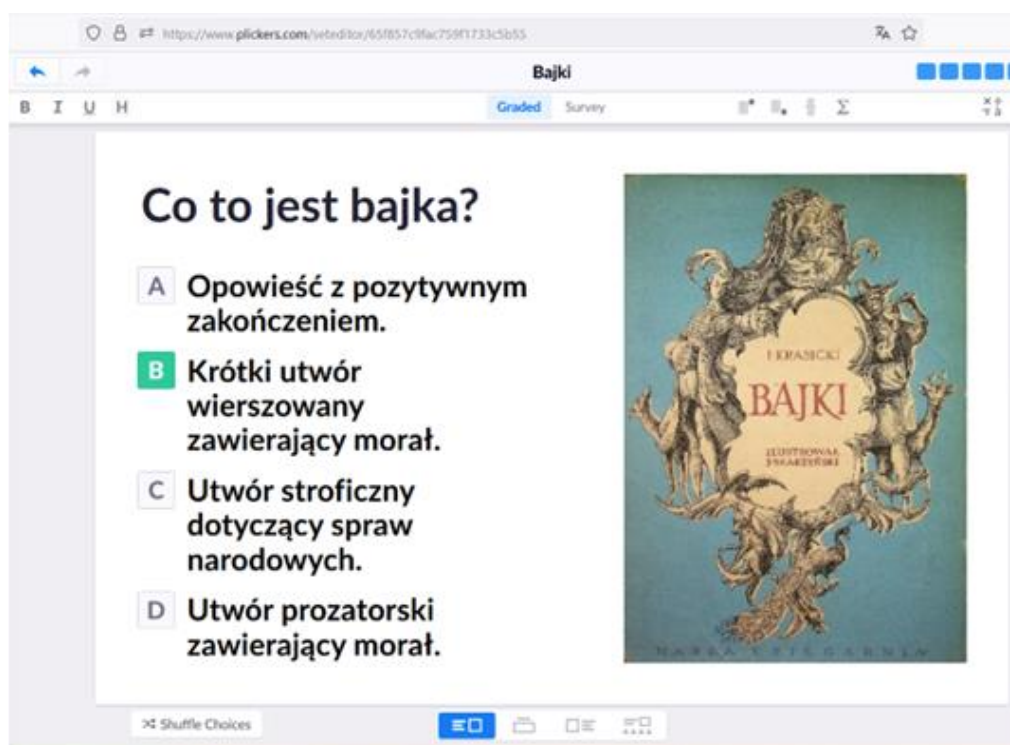
Wchodzimy na stronę www.plickers.com i zakładamy konto klikając w „*Sign in*” w prawym górnym rogu. Po zalogowaniu, klikamy w zakładkę „*Details*”, a następnie przechodzimy do strony „*get your cards*” aby wydrukować karty dla naszych uczniów. Wybieramy „*Download the pdf 5,5”x5,5”*” i drukujemy kody (2 sztuki na stronie A4). Wszystkich kodów jest 40, każdy inny.

Kolejny krok, jaki musimy wykonać, to jest pobranie aplikacji **Plickers** na telefon lub tablet. W tym celu klikamy w jedno z niebieskich pól „*Download for Android*” lub „*Download for iOS*” i postępujemy zgodnie ze wskazówkami. Do logowania w aplikacji mobilnej używamy tego samego loginu i hasła, które podaliśmy na stronie www.plickers.com. Teraz mamy już wszystko, co jest potrzebne aby używać Plickers.

Źródło: <https://www.superbelfrzy.edu.pl/pomyslodajnia/magiczne-wzorki-czyli-plickers/>

Załącznik 2

<https://www.plickers.com/set/65f857c9fac759f1733c5b55>



The screenshot shows a Plickers quiz interface on a mobile device. The question is "Co to jest bajka?" (What is a fairy tale?). There are four multiple-choice options: A (Opowieść z pozytywnym zakończeniem), B (Krótki utwór wierszowany zawierający morał), C (Utwór stroficzny dotyczący spraw narodowych), and D (Utwór prozatorski zawierający morał). Option B is selected. To the right of the text is an image of the cover of the book "Bajki" by Jan Brzechwa, featuring a golden, ornate frame with a lion's head at the top and the title "BAJKI" in red letters.


https://www.plickers.com/seteditor/65f857c9fac759f1733c5b55

Bajki

Graded Survey

Jaki jest cel pisania bajek?

- A Przekazują zasady moralne i wskazówki życiowe.
- B Mają pouczyć czytelnika.
- C Mają ośmieszyć i skrytykować ludzkie wady.
- D Wszystkie odpowiedzi są poprawne.



Shuffle Choices

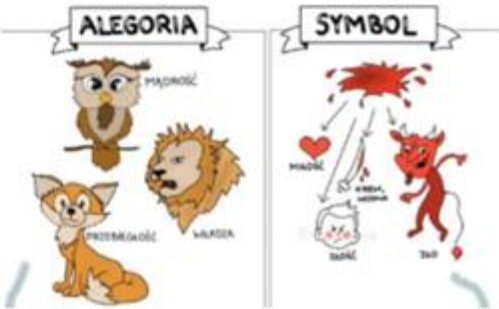
https://www.plickers.com/seteditor/65f857c9fac759f1733c5b55

Bajki

Graded Survey

Która odpowiedź **jest błędna?**

- A Autorzy bajek często posługiwali się alegorią.
- B Alegoria jest wieloznaczna.
- C Alegoria jest jednoznaczna.
- D Alegoria i symbol nie są wyrazami bliskoznacznymi.



Shuffle Choices


https://www.plickers.com/seteditor/65f857c9fac759f1733c5b55

Bajki

Graded Survey

Jakie motywy są charakterystyczne dla bajek Ignacego Krasickiego?

- A Wady i zalety ludzkie.
- B Wydarzenia historyczne.
- C Elementy autobiograficzne.
- D Opis życia sławnych ludzi.



Shuffle Choices


https://www.plickers.com/seteditor/65f857c9fac759f1733c5b55

Bajki

Graded Survey

Bohaterami bajek najczęściej są:

- A rośliny,
- B ludzie,
- C przedmioty,
- D zwierzęta.




https://www.plickers.com/seteditor/65fa1970f151ba35e1b2766d

Bajka a baśń

Graded Survey

Która odpowiedź dotyczy **tylko** bajki?

- A Mówi narrator.
- B Gatunek synkretyczny.
- C Zawiera pouczenie.
- D Zwierzęta mają cechy ludzkie.




https://www.plickers.com/seteditor/65fa1970f151ba35e1b2766d

Bajka a baśń

Graded Survey

Co charakteryzuje **tylko bajkę**?

- A Geneza sięga zamierzonych czasów.
- B Dydaktyzm.
- C Ujawnia zło w stosunkach międzyludzkich, uczy zasad współżycia.
- D Rzeczowość, jasność, racjonalizm, eliminacja fantastyki, dążenie do obiektywnej prawdy.




https://www.plickers.com/seteditor/65fa1970f151ba35e1b2766d

Bajka a baśń

Graded Survey

Która odpowiedź **nie** **dotyczy** baśni?

- A Dobro wygrywa ze złem.
- B Nieokreślony czas i miejsce akcji.
- C Pisana wierszem, mówi w niej podmiot liryczny.
- D Magiczne przedmioty, np. różdżka.




https://www.plickers.com/seteditor/65fa1970f151ba35e1b2766d

Bajka a baśń

Graded Survey

Cechą wspólną bajki i baśni jest:

- A charakterystyczny początek i zakończenie,
- B fantastyczne postacie,
- C narrator,
- D nagrodzone dobro, ukarane zło.



https://www.plickers.com/seteditor/65fa1970f151ba35e1b2766d


Bajka a baśń

Graded Survey

Bajka i baśń to ten sam gatunek literacki.

A Prawda.

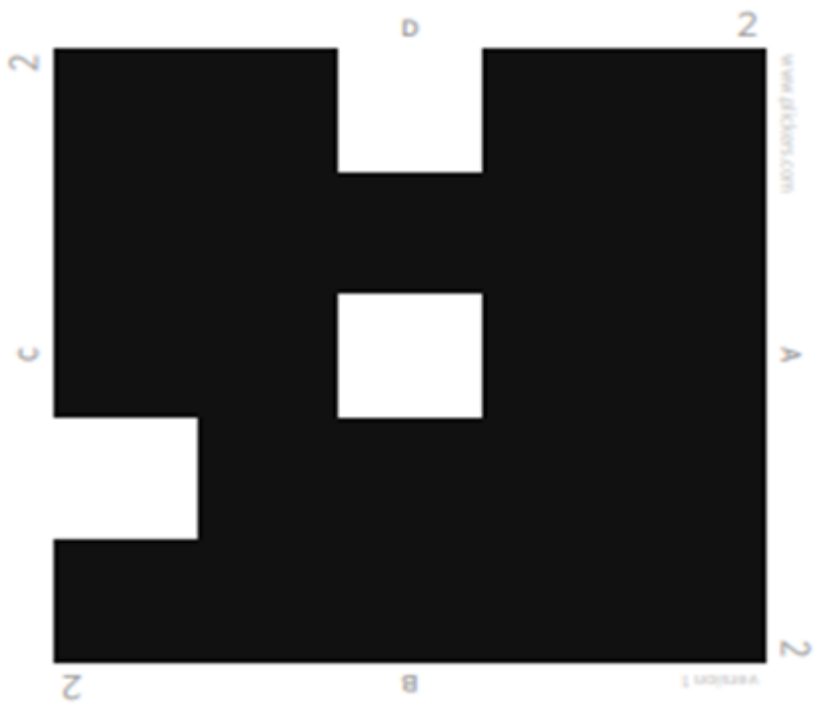
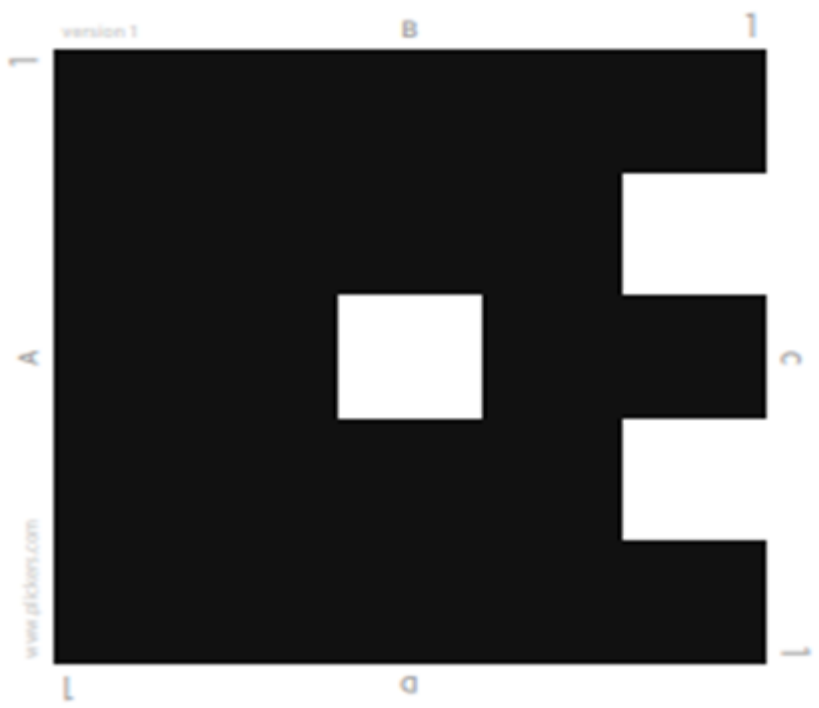
B Fałsz.

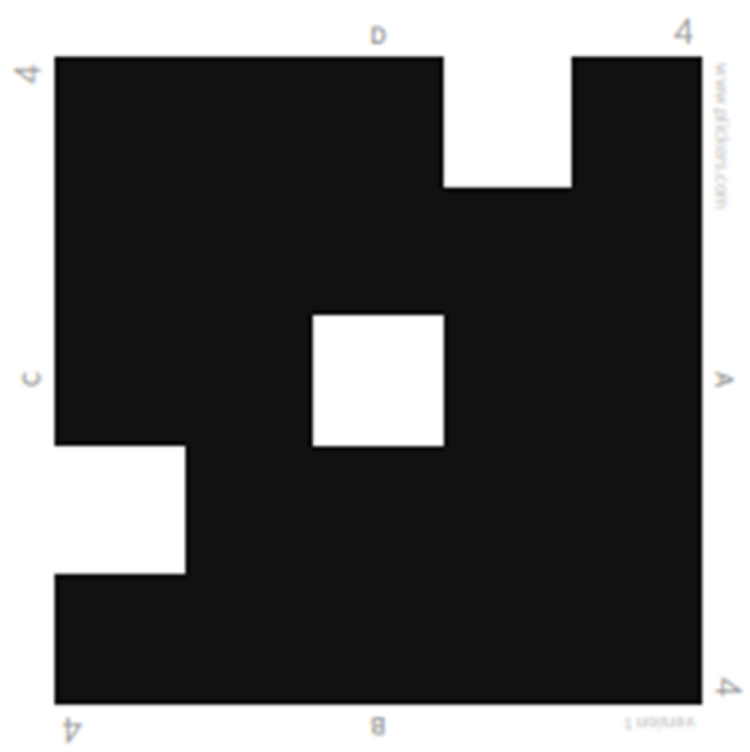


Nauczyciel wyświetla na tablicy po kolei przygotowane pytania (10 pytań), a uczniowie podnoszą swoje karty plickers (**załącznik 3**) na wysokość twarzy, z wybraną odpowiedzią (A, B, C lub D) na górnej krawędzi. Każdy uczeń ma własną kartę. Plickersy różnią się od siebie, więc dzieci muszą polegać na swojej wiedzy, nie mają możliwości ściągnąć odpowiedzi od sąsiada. Nauczyciel skanuje smartfonem odpowiedzi uczniów przy pomocy aplikacji, otrzymuje informację, kto z uczniów poprawnie odpowiedział na pytanie. Wyniki są wyświetlane na tablicy.

Załącznik 3

Przykładowe karty Plickers





Konkurencja 3

Nauczyciel wyświetla na tablicy prezentację (załącznik 4) wykonaną w Canva:

https://www.canva.com/design/DAGAABWjpAM/dadLzjB0XiGUqd9SOsC5Zw/edit?utm_content=DAGAABWjpAM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Załącznik 4





Czego alegorią jest kruk, a czego lis?



?



?

Podaj tytuł i morał.





**Jaki jest tytuł
i temat?**

**Udowodnij, że ta bajka ma
wciąż aktualny temat.**

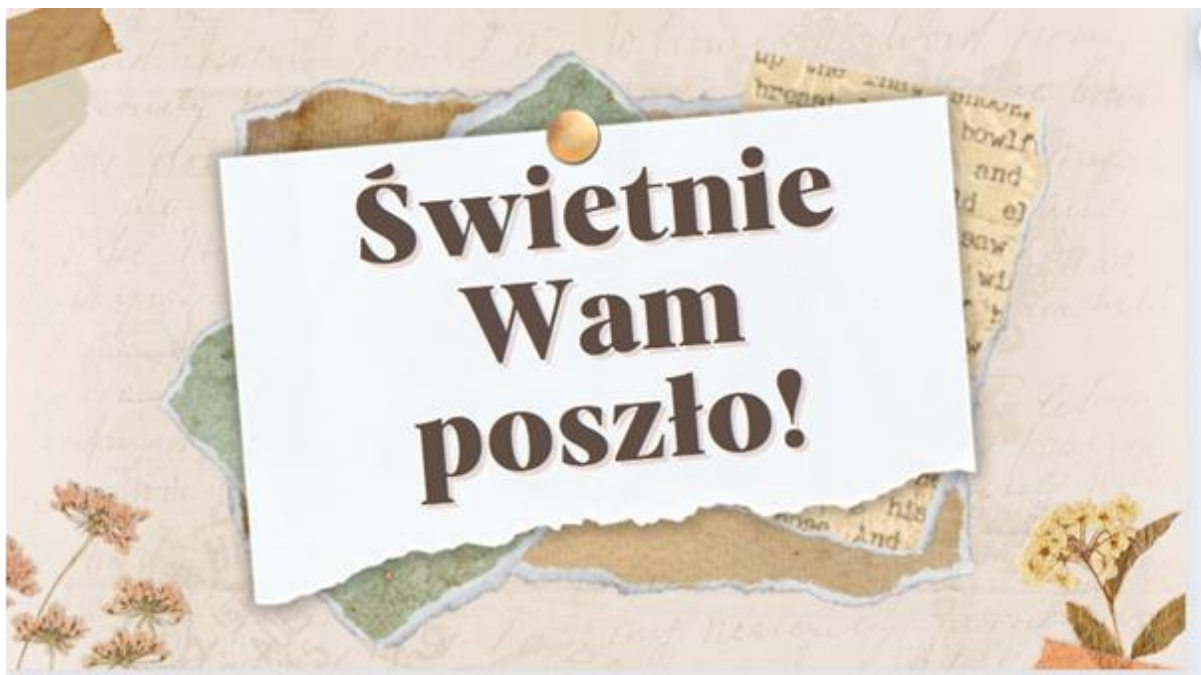


**Podaj tytuł i morał
bajki, której
bohaterowie tak
“mówią” w naturze.**



Podaj autora, tytuł i morał.





W prezentacji na kolejnych slajdach znajdują się pytania do ikon lub dźwięków. Uczniowie powinni skojarzyć je z konkretną bajką.

Poprawne odpowiedzi:

- 1) Koloratka, zamek, czekolada – I. Krasicki był biskupem, mieszkał w zamku w Lidzbarku Warmińskim, uwielbiał czekoladę.
- 2) „Lew i zwierzęta” – morał: nie należy się przechwalać, bo do prawdziwego znaczenia dochodzi się nie przez zbędne gadulstwo i chwalenie się. Trzeba być skromnym i wywiązywać się ze swoich obowiązków. Najistotniejsza jest skromność.
- 3) „Kruk i lis” - morał: przestroga dla tych, którzy są łasi na komplementy. Ma ponadczasowy charakter: autor ośmiesza takie wady, jak: próżność, łatwowierność, zbytnia pewność siebie, brak krytycyzmu.
- 4) Kruk jest tu alegorią głupoty i próżności; lis - sprytu.
- 5) „Czapla, ryby i rak” – morał: kto działa podstępnie i w złej wierze wyrządza komuś krzywdę, wykorzystując jego trudną sytuację, poniesie okrutną karę.
- 6) „Ptaszki w klatce” – temat: wolność. Dla młodego czyżyka nie ma ona większej wartości ze względu na to, że żyje w klatce, nie musi martwić się o jedzenie ani obawiać drapieżników. Dziwi się on staremu czyżkowi, że ten jest nieszczęśliwy. Ptak zrodzony w niewoli nie wie, co utracił, nie może więc za tym tęsknić. Temat wolności jest wciąż aktualny. Dziś widzimy, jak realne jest zagrożenie (choćby w kontekście wojny na Ukrainie).
- 7) „Wilczki” – morał: przebiegłe osoby potrafią wykorzystać cudze konflikty, aby zyskać poparcie i osiągnąć swój cel.
- 8) „Mała w kąpiel” – Aleksander Fredro, morał: bezmyślne naśladowanie innych zawsze prowadzi do śmieszności.
- 9) Adam Mickiewicz – „Lis i kozieł” morał: nie być naiwnym i nie ufać bezgranicznie temu, co mówią inni, nie robić czegoś lekkomyślnie pod wpływem pragnienia i chwili.

Nauczyciel prosi na środek sali pary losowo wybranych uczniów. Dzieci stają przy ławce, na jej środku stoi dzwonek. Nauczyciel wyświetla pierwsze pytanie. Uczeń, który zna na nie

odpowieź, uderza w dzwonek i odpowiada. Za prawidłow¹ odpowieź uzyskuje dwa punkty, które zapisywane s¹ w tabeli wyników.

Po trzech konkurencjach nauczyciel ogłasza wyniki turnieju. Trzech uczniów, z najwy¿sz¹ liczb¹ punktów otrzymuje oceny celuj¹ce, pozostali - +.

III. Podsumowanie lekcji

Podsumowanie lekcji metod¹ „Na Cezara”. Uczniowie podnosz¹ kciuk, gdy stwierdz¹ ¿e maj¹ du¿¹ wiedz¹ na temat bajek. Je¿li uznaj¹, ¿e niektóre zagadnienia trzeba przećwiczy², kciuk trzymaj¹ w poziomie. Za¿ opuszczaj¹ kciuk, gdy my¿l¹, ¿e ich wiedza z tej dziedziny jest minimalna.

IV. Praca domowa

Dla ch¹tnych: Spróbuj² wykona² film do wybranej bajki. (inspiracja: filmy ogl¹dane podczas lekcji).