

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Blok:

Gdzie można się spotkać ze sztuką?

Temat dnia:

Spotkanie z Andersenem. Poznajemy losy brzydkiego kaczątka z baśni „Brzydkie Kaczątko”.

Cele główne:

- Wdrażanie do uważnego słuchania baśni „Brzydkie kaczątko”.
- Zapoznanie z twórczością H. Ch. Andersena.
- rozwijanie wyobraźni i pobudzanie twórczej aktywności dzieci.
- Kształtowanie empatii oraz szacunku dla innych.
- Kształtowanie umiejętności współpracy i współdziałania w grupie.

Cele szczegółowe:

- skupia uwagę na czytany utworze,
- zna twórczość H. Ch. Andersena,
- umie wypowiedzieć się na temat poznanej baśni,
- prawidłowo rozpoznaje i nazywa uczucia Brzydkiego Kaczątka.
- wyraża własne emocje,
- aktywnie uczestniczy w proponowanych zabawach,
- rozwija twórczą aktywność,
- umie zgodnie współpracować.

Metody:

- Podające - wyjaśnienie, rozmowa
- Poszukujące - problemowa,
- Operatywne - ćwiczenia i praktyczne działanie.

Formy pracy:

zbiorowa, indywidualna.

1. Powitanie tańcem integracyjnym, (EL. METODY PEDAGOGIKI ZABAWY).
Dzieci ustawione w parach: „Podajmy sobie ręce i zrobmy kółka dwa” i zaproszenie do wspólnej zabawy.

„Podajmy sobie ręce i zrobmy kółka dwa.

I nóżka do nóżki i buźka do buźki,

Aż do białego dnia.

Więc bawmy się, więc bawmy się
Zabawa nas nic nie kosztuje
Masz ręce dwie więc kłaśnij w nie,
Muzyczka pięknie gra. Ole!”



Piosenka Podajmy sobie rączki.mp3

- Podział dzieci i studentów na grupy wg koloru wyciągniętej kartki.
- 2. Ćwiczenie na tablicy interaktywnej – odsłonięcie obrazu przedstawiającego postać H. Ch. Andersena.

<https://learningapps.org/watch?v=pav7o9tpj18>

- 3. Przedstawienie historii pisarza – aplikacja na tablicy. Pokaz książek napisanych przez Andersena – wystawka.

<http://www.scholaris.pl/resources/run/id/60594>

- 4. Wyjaśnienie pojęcia „ baśń”- pojęcie ukaże się na tablicy. Objasnienie, gdzie mogą szukać wyjaśnień, pokaz słownika j. polskiego.

<http://www.scholaris.pl/resources/run/id/60594>

- 5. Układanie w kolejności alfabetycznej tytuły podanych baśni – aplikacja .
- 6. Ciche czytanie informacji o H. Ch. Andersenie i odpowiadanie na pytania – aplikacja.

<https://learningapps.org/watch?v=pg8411nxc18>

- 7. Baśniowa zgadywanka” – metoda luźnych skojarzeń – odgadywanie tytułu baśni, która jest tematem dzisiejszego spotkania.

Wszystkie dzieci siedzą w kręgu na krzeselkach, nauczyciel wypowiada wyrażenia związane z baśnią, a dzieci muszą rozpoznać o jakiej baśni ona opowiada.

PÓŻNA WIOSNA, KACZKA, GNIAZDO. MŁODA KACZKA WYSIADUJE JAJKA W GNIEŹDZIE NAD WODĄ . PEKAJĄ SKORUPKI. WYKLUWAJĄ SIĘ MŁODE KACZĘTA. JEDNO JEST INNE NIŻ POZOSTAŁE.

- 8. Gry i zabawy nawiązujące do utworu. videoplayback.mp4

> „Jajko lub kaczątko” - gry z wyobrażonym przedmiotem.

Nauczyciel wyjmuje z koszyka jajko. Pokazuje dzieciom, opisuje jego wygląd, wyjaśnia, że z podobnych jajek wykluwają się pisklęta. Prosi by dzieci też je obejrzały, delikatnie, tak by nic mu się nie stało.

Gdy jajko wraca do nauczyciela, dzieci opisują je. Opowiadają, jak się czuły, kiedy je dotykały.

Nauczyciel wyjmuje z koszyka - kaczątko (maskotkę). Dzieci znowu przekazują je sobie z rąk do rąk ostrożnie. Po zakończeniu, opowiadają, jak się czuły, gdy miały je

w dłoniach.

> „Wykluwanie się kaczątek” - etudy pantomimiczne.

Dzieci układają się na podłodze, udają, że znajdują się w skorupce jajka. Słuchają muzyki. Są piskletami. Próbują powoli wydostać się na świat, przepychają się. Wydostają się na wolność i robią pierwsze kroki.

9. Wysłuchanie baśni „Brzydkie kaczątko” do momentu wyklucia się brzydkiego kaczątka” – aplikacja.

<http://www.scholaris.pl/resources/run/id/48330>

10. Stworzenie w grupach portretu brzydkiego kaczątka – szkic tylko ołówkiem.

11. BRZYDKIE KACZĄTKO” – dziecko poczochrane, ubrane na szaro wchodzi do koła stworzonego przez dzieci i wchodzi w rolę brzydkiego kaczątka. Nauczyciel czyta fragment tekstu:

„Ach, pfe! A cóż to znowu? Patrzcie tylko, patrzcie, jak to kaczę wygląda! Nie mogę znieść widoku takiego brzydactwa. Ale jest wielkie i takie dziwaczne, że nie można na nie patrzeć. Po co takie stworzenie między nami?

Tylko to duże jakoś ci się nie udało. Czy nie można by go trochę przerobić? Mam nadzieję, że wyrosnie z tej brzydoty i będzie z czasem mniejsze. Za długo siedziało w jajku i dlatego jest takie niezgrabne. Brzydkie kaczę popychano, szczypano, odpędzano.”

Uświadomienie dzieciom, jak bardzo kaczątku było źle i przykro. Potem prosi dzieci, by one same spróbowały pokazać uczucia kaczątka: **smutek, żal, wstyd**.

12. Wysłuchanie dalszej części baśni – aplikacja.

13. **PRZEOBRAŻENIE** – Nauczyciel czyta fragment tekstu:

„Kaczątko stało się łabędziem!

W tej jednej chwili zapomniało nagle o nędzy, o cierpieniach; czuło się tylko niezmiernie szczęśliwe i po raz pierwszy radośnie witało piękny świat, życie i braci – łabędzi, które pływały wokół, oglądając towarzysza i pieszczotliwie głaszcząc go dziobami. Dzieci z brzegu krzyczały: Łabędź nam przybył! Łabędź! Jaki śliczny! Najpiękniejszy! Najpiękniejszy! Brzydkie Kaczątko czuło się tak bardzo, tak bardzo szczęśliwe! Myślało o tym, jak niedawno i jak długo cierpiało z powodu swojej brzydoty, jak nie miało nikogo, kto by chciał być jego bratem, przyjacielem, a teraz – bratem jest królewskich ptaków, jak one piękny, może najpiękniejszy!”

Dzieci pokazują, jak zmieniają się z brzydkiego kaczątka w łabędzia. Pokazują uczucia: zawstydzenie, zadziwienie, radość.

14.Przemiana brzydkiego kaczątka – aplikacja na tablicy multimedialnej.
<http://www.scholaris.pl/resources/run/id/48330>

15.Stworzenie z szarego kaczątka pięknego łabędzia – praca plastyczna z wykorzystaniem różnych materiałów.

16.Taniec integracyjny do piosenki „Czy chudzi czy grubi” (EL. METODY PEDAGOGIKI ZABAWY):

Ref.: Czy chudzi czy grubi,
Czy mali czy duzi,
wszyscy lubią bawić się, się, się,
więc kto jest tu razem z nami
niech dobierze się parami
i niechaj weseli się.

1. Nosek do noska x2 mrugają oczka raz, dwa, trzy.
2. A teraz buźka x2 słuchają uszka raz, dwa, trzy
3. Ręka do ręki x2 i ukłon piękny raz, dwa, trzy.
4. Noga do nogi x2 wystają rogi raz, dwa, trzy.



CZY CHUDZI CZY GRUBI-INSTR..mp3

17.Prezentacja prac plastycznych.

18.Układanie kolejności wydarzeń – aplikacja na tablicy interaktywnej. Sprawdzająca praca samodzielna w ćwiczeniach.

<https://learningapps.org/view1791179>

19.Podsumowanie zajęć:

- ćwiczenie polegające na dopasowaniu postaci do tytułu – aplikacja na tablicy.
<https://learningapps.org/view4016882>

- gra „Milionerzy” – „Brzydkie Kaczątko za milion” – aplikacja na tablicy.

<https://learningapps.org/view1480131>

19. Samoocena – aplikacja.