

# POMYSŁ DOBREJ PRAKTYKI

## FORMATKA

<b>Autor</b>	Urszula Bar
<b>Szkoła</b>	Zespół Szkół w Albigowej Szkoła Podstawowa im. ks. Antoniego Tyczyńskiego
<b>Tytuł dobrej praktyki</b>	Wyruszyć w drogę-motywy wędrowne w baśni „Królowa pszczół”
<b>Lead</b>	Zastosowanie TIK urozmaiciło lekcję poświęconą analizie tekstu literackiego. Ćwiczenia interaktywne oraz korzystanie z Internetu mają wpływ na efektywne wykorzystanie czasu na lekcji.
<b>Przedmiot</b>	język polski
<b>Poziom nauczania</b>	II etap edukacyjny szkoła podstawowa
<b>Klasa</b>	klasa IV
<b>Cele</b>	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"><li>• wskazuje w baśni postacie i wydarzenia fantastyczne,</li><li>• poznaje biografię Wilhelma i Jakoba Grimmów,</li><li>• potrafi selekcjonować i porządkować zdarzenia w utworze literackim,</li><li>• wskazuje motywy wędrowne w baśni Królowa pszczół,</li><li>• korzysta z przekazów audiowizualnych,</li><li>• jest wrażliwy na dobro i potrzeby ludzi oraz zwierząt.</li></ul>
<b>Pomoce dydaktyczne</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• laptopy uczniów z dostępem do Internetu,</li><li>• tablica interaktywna połączona z komputerem,</li><li>• podręcznik multimedialny kl.IV „Słowa z uśmiechem” wyd. WSiP,</li><li>• płyta CD audio dołączona do poradnika dla naucz.,</li><li>• elektroniczny zeszyt ćwiczeń na WSiPnet.pl</li><li>• strony internetowe: <a href="http://encyklopedia.wp.pl">http://encyklopedia.wp.pl</a> <a href="http://encyklopedia.pwn.pl">http://encyklopedia.pwn.pl</a> <a href="http://www.scholaris.pl/">http://www.scholaris.pl/</a></li></ul>
<b>Krótki opis pomysłu</b>	
Przebieg lekcji:	
1. Rozmowa wstępna dotycząca celu i sensu podejmowania różnorodnych wyzwań i wskazywanie tytułów utworów, w których bohaterowie zrealizowali nieosiągalny cel.	
2. Uświadomienie uczniom celów lekcji.	
3. Gromadzenie informacji na temat braci Grimmów- podręcznik/multibook, indywidualne wyszukiwanie w Internecie informacji o baśniopisarzach.	

- 
4. Poznanie baśni „Królowa pszczół”. Odtworzenie utworu z płyty CD dołączonej do podręcznika, wyjaśnienie niezrozumiałych słów i zwrotów.
  5. Uczniowie uzupełniają schemat podróży najmłodszego z braci i zapisują zadania bohatera-praca w grupach.
  6. Wykonanie poleceń nr 1,2,3. Zaprezentowanie zadań na tablicy interaktywnej.
  7. Wskazywanie postaci i wydarzeń fantastycznych, wykonują polecenia nr 8,9 multibook str.141.
  8. Wskazanie motywów wędrownych w baśni. Notatka w zeszycie.
  9. Wykonanie zadań- elektroniczny zeszyt ćwiczeń na WSiPnet.pl - „Zabawy wyobraźni” lekcja 50.
  10. Określenie wniosku płynącego z baśni.
  11. Sprawdzenie stopnia opanowania zamierzonych celów – test.
- 

### **Efekty pracy**

Zamierzone cele lekcji zostały osiągnięte. Uczniowie uczyli się odnajdywać informacje w Internecie. Potrafią selekcjonować i porządkować wydarzenia w utworze literackim, wskazują motywy wędrowne w baśni oraz jej przesłanie. Odsłuchanie baśni z płyty CD audio uatrakcyjniło proces dydaktyczny. Wykorzystanie tablicy interaktywnej i multibooka przyczyniło się do efektywnego wykorzystania czasu pracy na lekcji. Ćwiczenia interaktywne na WSiPnet rozwijały sprawność językową uczniów, sprawdzały stopień rozumienia czytanego tekstu.

---

### **Uwagi**

W przyszłości planuję wykorzystywać na zajęciach program e-Klasa.

---