

Marta Kazuch

Szkoła Podstawowa nr 17 im. T. Kościuszki w Katowicach

Co przyniosło szczęście dwóm wampirom?

Scenariusz lekcji języka polskiego w klasie 5

Cel ogólny:

- uczeń wie, czym jest komizm i potrafi rozpoznać go w utworach literackich.

Cele szczegółowe

Uczeń:

- omawia funkcje elementów konstrukcyjnych utworów, w tym tytułu,
- objaśnia znaczenie umowne i dosłowne w tekstach,
- wykorzystuje w interpretacji tekstów elementy wiedzy o kulturze,
- nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim przeczytany tekst,
- potrafi odróżnić w tekście informacje pierwszo- od drugorzędnych,
- wie, czym charakteryzuje się komiks.

Kształtowanie kompetencji kluczowych¹:

- **Rozumienie i tworzenie informacji:** uczniowie potrafią opowiedzieć przeczytany tekst, przetwarzają w mowie i piśmie zdobyte informacje z utworu, ćwiczą głośne czytanie tekstu. Dyskutują ze sobą – posługują się zdolnością krytycznego myślenia.
- **Wielojęzyczność:** uczniowie dowiadują się, jak po angielsku brzmi słowo *komizm*, *wampir* oraz powiedzenie *pieniądze szczęścia nie dają*.
- **Kompetencje matematyczne i nauk przyrodniczych:** uczniowie rozwiązują rebus, który składa się z działań matematycznych oraz dzieli się na grupy.
- **Kompetencje cyfrowe:** uczniowie zapoznają się z prezentacją multimedialną stworzoną przez nauczyciela oraz oglądają skecz.
- **Kompetencje osobiste, społeczne, z zakresu uczenia się:** uczniowie pracują w grupie, współdziałając przy rozwiązywaniu zadania. Przedstawiają na forum klasy efekty swojej pracy.
- **Kompetencje obywatelskie:** uczniowie posługują się zasadami zachowania w różnych sytuacjach, dążą do uzyskania kompromisu podczas pracy w grupach.
- **Przedsiębiorczość:** uczniowie wykorzystują umiejętność krytycznego myślenia, skutecznego komunikowania się podczas pracy w grupach, wzajemnego motywowania się do pracy.

¹ Kompetencje kluczowe:

https://www.ore.edu.pl/images/files/POWER/zarzadzanie_oswiata/Kompetencje%20kluczowe%20-%20definicje%20i%20opis.pdf

- **Świadomość i ekspresja kulturalna:** uczniowie poszerzają swoje horyzonty myślowe – obraz wampira w wierzeniach ludowych oraz w tekstach literackich, angażują się w pracę samodzielną oraz zadania zespołowe.

Metody pracy: aktywizujące: dyskusja, praca z tekstem, metody zajęć praktycznych: ćwiczenia praktyczne, praca w zespołach, metoda programowa: przygotowanie prezentacji.

Formy pracy: zbiorowa, indywidualna.

Środki dydaktyczne: kartka z rebusem, podręcznik *Między nami* dla klasy 5, tablica interaktywna (prezentacja, odtworzenie filmu).

Przebieg lekcji

I Faza wstępna

1. Czynności organizacyjne: przywitanie uczniów, sprawdzenie obecności.
2. Nauczyciel rozdaje uczniom kartki z rebusem:

Rozwiż działania i przyporządkuj wyniki odpowiednim literom, a dowiesz się, co jest tematem naszej dzisiejszej lekcji.

13	28	70	23	10	70

$$7 \cdot 2 + 9 = \dots\dots\dots \text{I}$$

$$2 \cdot 9 - 5 = \dots\dots\dots \text{K}$$

$$100 - 25 - 5 = \dots\dots\dots \text{M}$$

$$7 \cdot 2 \cdot 2 = \dots\dots\dots \text{O}$$

$$20 - 5 \cdot 2 = \dots\dots\dots \text{Z}$$

3. Nauczyciel podsumowuje wyniki zadania, mówiąc, że lekcja będzie poświęcona komizmowi.
4. Prosi uczniów, aby wyjaśnili, co oznacza według nich powiedzenie *pieniądze szczęścia nie dają* oraz by podali sytuacje, w których można go użyć.
5. Podaje uczniom temat lekcji: *Co przyniosło szczęście dwóm wampirom?* Prosi jednego z uczniów o to, aby przeczytał poprawnie datę lekcji.

II Faza realizacyjna

1. Nauczyciel pyta uczniów, z czym kojarzy im się słowo *wampir*?
2. Pokazuje uczniom definicję, która znajduje się w *Uniwersalnym słowniku języka polskiego PWN*:
Wampir (ang. *vampire*) – według dawnych wierzeń ludowych: trup wstający z grobu i wysysający krew ludzi śpiących
3. Prosi uczniów o to, by przeczytali fragment tekstu pt. *Pieniądze szczęścia nie dają*, który znajduje się w podręczniku², następnie pyta klasę o wrażenia po przeczytaniu utworu.

² A. Murdzek, A. Łuczak: *Między nami 5. Podręcznik. Klasa 5. Szkoła podstawowa. Język polski.* GWO, Gdańsk 2018.

4. Uczniowie dzielą się na 4 grupy. Zadaniem klasy jest opisanie i określenie cech bohaterów tekstu – Szlurpa i Burpa. Po wykonaniu zadania uczniowie prezentują efekty swojej pracy.
5. Nauczyciel prosi uczniów, by powiedzieli w jaki sposób zostały przedstawione wampiry. Oczekiwany efekt: postacie zostały przedstawione w sposób zabawny, komiczny.
6. Uczniowie przepisują definicję słowa *komizm*:

Komizm (ang. *comedy*) to sposób przedstawienia postaci, sytuacji zachowań zjawisk itp., wywołujący u odbiorcy wesołość i śmiech. Komizm może się ujawnić w zaskakujących i niespodziewanych dla odbiorcy zdarzeniach, zachowaniach, wypowiedziach, gestach.

7. Oglądają skecz kabaretu Ani MruMru pt. *Tofik*, w którym przedstawiona jest postać wampira.
8. Nauczyciel pyta uczniów, czy znają jakieś utwory, filmy itp., gdzie również występuje wampir przedstawiony w komiczny sposób.

III. Faza końcowa

1. Zadaniem uczniów jest uzupełnić wniosek z lekcji: W opowiadaniach ludowych wampiry budziły strach i lęk lub wywoływały wesołość. Wampiry Szlurp i Burp czytelników.
2. Nauczyciel pyta uczniów, co podobało im się na dzisiejszej lekcji, co ich zainteresowało.
3. Wpisuje oceny za aktywność, dziękuje za udział w lekcji.



Komentarz nauczyciela

Przygotowana przeze mnie lekcja miała na celu uświadomienie uczniom, czym jest komizm. Chciałam również, aby uczniowie potrafili rozpoznać go w tekście. Bardzo ważnym elementem zajęć było również wprowadzenie wszystkich kompetencji kluczowych, które były realizowane w czasie całych zajęć.

Bibliografia:

1. <https://sjp.pwn.pl/sjp/komizm;2564042.html>
2. *Uniwersalny słownik języka polskiego PWN*, pod red. S. Dubisza, Warszawa 2003.