

W świecie baśni – wprowadzenie do omawiania utworów braci Grimm i Andersena.

1. Cele lekcji

a) Wiadomości

Uczeń:

- zna cechy wyróżniające baśń,
- zna postaci braci Grimm oraz H. Ch. Andersena,
- wie, co to jest motyw wędrowny,
- rozumie, jaka jest różnica między baśnią ludową a baśnią autorską.

b) Umiejętności

Uczeń:

- potrafi kulturalnie dyskutować,
- potrafi odwołać się do tekstu literackiego, aby uzasadnić swoje zdanie,
- potrafi wskazać motywy wędrowne występujące w rozmaitych baśniach.

2. Metoda i forma pracy

Dyskusja, praca z całą klasą, praca indywidualna metodą projektu.

3. Środki dydaktyczne

1. Dobrowolska H., Jutro pójdę w świat. Podręcznik do kształcenia literackiego, kulturowego i językowego dla klasy czwartej szkoły podstawowej., WSiP, Warszawa 2006.,
2. Karta pracy ucznia.

4. Przebieg lekcji

a) Faza przygotowawcza

Do lekcji konieczne jest wcześniejsze przygotowanie. Uczniowie chętni przygotowują materiał ponadprogramowy (na ocenę celującą) dotyczący wiadomości na temat braci Grimm oraz H. Ch. Andersena (najlepiej po 2 osoby do każdego projektu, tak, aby mogli podzielić się pracą). Pozostali uczniowie w klasie przygotowują na kartkach pytania (oraz zapisują w zeszytach) pytania, które mogliby zadać słynnym bajkopisarzom. Kartki z pytaniami kolegów otrzymują uczniowie pracujący nad projektami, którzy pod tym kątem wyszukują właściwe informacje. Uczniowie odpowiedzialni za projekt odpowiednio wcielają się w role Wilhelma i Jakuba Grimm oraz Hansa Christiana Andersena i jego sekretarza. Uczniowie zadają “pisarzom” pytania, a po zakończeniu “spotkania autorskiego” zapisują krótkie informacje biograficzne do zeszytów.

b) Faza realizacyjna

1. Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się nad przeczytanymi baśniami wyżej wymienionych autorów i spróbowali określić, dlaczego się tak między sobą różnią (wystarczy wskazać zakończenie baśni “Dziewczynka z zapawkami”). Uczniowie odwołują się do wiedzy znanej z projektów (baśń ludowa spisywana przez braci Grimm i przekazywana ustnie przez bajorzy oraz baśń literacka, oryginalna i w pełni autorska – Andersena).
2. Uczniowie następnie zastanawiają się, czym jest baśń i jakie cechy ją wyróżniają. Swoje spostrzeżenia z ewntualną pomocą nauczyciela zapisują na Kartach pracy ucznia rozdanych przez nauczyciela, które wklejają do zeszytów. ([Karta pracy](#)) jako notatkę z lekcji.
3. Nauczyciel zwraca szczególną uwagę uczniów na pojęcie “motywów baśniowych” zapisanych w Kartach pracy. Pyta uczniów, które z nich pojawiają się w różnych baśniach (np. motyw zaczarowanego lustra – “Królewna Śnieżka”, “Królowa Śniegu”, itd.). Nauczyciel wprowadza pojęcie motywu wędrownego.
4. Uczniowie próbują odszukać rozmaite motywy wędrowne w znanych im baśniach.

c) Faza podsumowująca

1. Na zakończenie lekcji uczniowie bawią się w kalambury, aby sprawdzić nawzajem swoją znajomość baśni.

5. Bibliografia

Dobrowolska H., Jutro pójdę w świat. Podręcznik do kształcenia literackiego, kulturowego i językowego dla klasy czwartej szkoły podstawowej., WSiP, Warszawa 2006.,

6. Załączniki

a) Karta pracy ucznia

[Załącznik 1](#)

KARTA PRACY

Uzupełnij tabelę, wpisując odpowiednie przykłady:

CECHA BAŚNI	PRZYKŁADY
1. Czas i miejsce zdarzeń	
2. Charakterystyczne postaci realistyczne	
3. Charakterystyczne postaci fantastyczne.	

4. Fantastyczne przedmioty i zdarzenia.	
4. Charakterystyczne baśniowe motywy.	
5. Zakończenie.	

b) Notatka dla nauczyciela

Przykładowe wypełnienie tabelki:

CECHA BAŚNI	PRZYKŁADY
1. Czas i miejsce zdarzeń	„Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami...” – czas i miejsce zdarzeń nieokreślone.
2. Charakterystyczne postaci realistyczne	Królowny, królowie, rycerze, biedacy, ubogie sieroty, itp.
3. Charakterystyczne postaci fantastyczne.	Smoki, czarownice, wróżki, mówiące zwierzęta, itp.
4. Fantastyczne przedmioty i zdarzenia.	Zaczarowane przedmioty, np.: wrzeciono, lustreczko, tańczące pantofelki, czarodziejski stoliczek, itp.
4. Charakterystyczne baśniowe motywy.	Zmiana postaci (np. z człowieka w łabędzia), przeniknięcie do innego, magicznego świata, długa i ciężka wędrówka, aby ocalić swoich bliskich, itp.
5. Zakończenie.	Zło zostaje ukarane, a dobro nagrodzone.

7. Czas trwania lekcji

2 x 45 minut:

8. Uwagi do scenariusza

brak