



CZY NALEŻY PODAŻAĆ  
ZA SWOJĄ CIEKAWOŚCIĄ?  
UTRWALENIE WYRAZÓW Z „Ó” I „U”

RENATA  
PASYMOWSKA

## SCENARIUSZ LEKCJI

Program edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej

opracowany w ramach projektu

**„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik  
Recenzja merytoryczna – mgr Maria Ferenc  
mgr Jadwiga Iwanowska  
Agnieszka Ratajczak-Mucharska  
mgr Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019  
Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl)

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

## Czas trwania zajęć:

3 godz. lekcyjne.

## Temat:

Czy należy podążać za swoją ciekawością? Utrwalenie wyrazów z „ó” i „u”.

## Cele główne:

- uświadomienie uczniom, że ciekawość ma dwa oblicza,
- wdrażanie do pracy nad swoimi słabościami,
- kreowanie sposobów na poskromienie lub pobudzenie ciekawości,
- utrwalenie wyrazów z „u” i „ó”,
- stymulowanie funkcji percepcyjno-motorycznych.

## Cele operacyjne – uczeń:

- wystąpi w dramie narracyjnej, ułoży dialog na podany temat, oceni zachowanie bohaterów, utrwali wyrazy z „ó” i „u”, wypowie się na temat ciekawości, napisze dyktando z wykorzystaniem własnych metod, wykaże się czytaniem ze zrozumieniem, skorzysta z pomocy rówieśników, opanuje emocje.

## Metody:

wizualizacja, pracy we współpracy, waloryzacyjne, drama narracyjna, dyktando twórcze.

## Formy pracy:

zbiorowa, w parach, indywidualna.

## Środki dydaktyczne:

maskotki Próźniaka i Otwartusia, stroje, rekwizyty, prezentacja o wynalazcach, wyrazy z „ó” i „u”.

## Przebieg zajęć:

1. **Zapoznanie z tematem i celami zajęć, określenie NaCoBeZU** – tworzenie scen dialogowych, udział w dramie narracyjnej, ocena ciekawości, szukanie skutecznego sposobu na zapamiętanie pisowni wyrazów z „ó” i „u”.
2. **Nauczyciel prosi, by uczniowie opowiedzieli się za tym, czy ciekawość jest dobra, czy zła, i stanęli po stronie plusa lub minusa.**
3. **Przedstawienie opowieści o córce króla w formie dramy narracyjnej.**  
Losowy wybór aktorów, przygotowanie strojów i rekwizytów. Nauczyciel przedstawia tekst, uczniowie odgrywają role. Należy zastosować zatrzymania, by odegrać sceny dialogowe. Gdy zostanie wypowiedziane słowo zawierające „u” lub „ó”, na tablicy pojawia się wyraz potwierdzający użycie odpowiedniej litery. „Córka króla o północy (w tym momencie dziecko grające zegar wystukuje na instrumencie perkusyjnym

właściwą godzinę) wstawiała z łóżka i zaglądała do najciekawszych miejsc w zamku (królowna chodzi po klasie i wszędzie zagląda). Król poprosił sługę, by dał jej nauczkę, ponieważ miał tego dosyć (dzieci odgrywają rolę króla i sługi – może to być pantomima, scenka dialogowa lub psychodrama). Pewnej nocy (zegar wybija północ) królowna (leży w długiej sukni przykryta kołdrą, po usłyszeniu dwunastego dźwięku natychmiast wstaje) postanowiła odwiedzić strych (w tym momencie stopniujemy nastrój, można naśladować skrzypiące schody, odgłos otwieranych drzwi). Znalazła tam stary, zakurzony kufer i z trudem go otworzyła... (Może nim być kosz do bielizny). Nagle z kufra wyskoczył duch i zaczął ją gonić (królowna biegnie, krzyczy, a duch ją goni). Był nim **Otwartuś**, który narzucił na siebie prześcieradło. Królowna, uciekając, zgubiła buty i przewróciła się o długą suknię. Narobiła hałasu i obudziła króla, który był bardzo zły i czynił córce wymówki (podobnie jak wcześniej dzieci odgrywają scenki dialogowe, pantomimę bądź psychodramę). Królowna obiecała, że nigdzie już nie zajrzy pod warunkiem, że ojciec pozwoli jej chodzić boso i nosić krótkie spódniczki (w tym momencie królowna stoi boso w krótkiej spódniczce). Król się zgodził i kazał służce wynieść z zamku buty i długie suknie. **Otwartuś** bardzo się ucieszył, ponieważ właśnie urządzał pokaz mody dla całego Literkowa. Potrzebował jeszcze opakowania, więc postanowił przygotować podstęp. Postawił w komnacie tekturowe pudełko. Przebrany wszedł do środka i czekał na to, co uczyni królowna. Ta długo walczyła ze swoją ciekawością, aż wreszcie się poddała i zajrzała do jego wnętrza. Z pudełka wyskoczyła kukła i mocno ją wystraszyła. **Otwartuś** śmiał się głośno, a ona krzyczała: »Nie lubię tekturowych pudełek, zabierz je, służgo". I w taki sprytny sposób uzyskał to, czego chciał«.

4. **4. Rozmowa na temat wydarzeń. Ocena zachowań bohaterów.** Odwołanie się do pytania, co dzieci myślą na temat ciekawości królowny: była dobra czy zła? Jakie spowodowała następstwa? Szukanie sposobów na poskromienie ciekawości.
5. **5. Podanie przykładów ciekawości, która ma dobre oblicze, np. ciekawość wynalazcy.** Można przygotować prezentację. Szukanie sposobów na stymulowanie ciekawości.
6. **6. Nauczyciel prosi, by uczniowie ponownie zadeklarowali, za którym obliczem ciekawości się opowiadają.**
7. **7. Analiza słownictwa pod kątem występowania braci z Literkowa: Próźniaka i Otwartusia.** Powiązanie wydarzeń z postaciami. Uczniowie prezentują własne sposoby na zapamiętanie zgromadzonych wyrazów.
8. **8. Podsumowanie wiadomości. Napisanie twórczego dyktanda** o ciekawskiej królownie. Uczniowie mają zachować się jak córka króla i wyszukać wszystkie błędy. Wyciągnięcie wniosku na temat skuteczności ich metod zapamiętania poprawnego zapisu wyrazów.
9. **9. Zindywidualizowana ocena jakości pracy uczniów.** Nauczyciel bierze pod uwagę możliwości dzieci ze SPE.

## Komentarz metodyczny

Uczniowie ze SPE mają wypracować własne skuteczne metody na radzenie sobie z ortografią. Literkowo to doskonała alternatywa.