



JAKIE ZNACZENIE  
MA KROPKA?

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:

Jakie znaczenie ma kropka?

## Cele główne:

- utrwalenie wykorzystania klawiatury podczas pracy z edytorem tekstu,
- zwrócenie uwagi na rolę kropki w tekście,
- poznanie obaw liter „niosących kropkę”,
- przestrzeganie zasad gier i zabaw dydaktycznych,
- doskonalenie percepcji wzrokowej i uwagi.

## Cele operacyjne – uczeń:

- wypowie się na temat kropek występujących w tekście, zauważy ich znaczenie i wykorzysta je w pracy z edytorem tekstu, zobrazuje problemy liter i dwuznaków związane z pozbawieniem kropki, będzie uczestniczył w doświadczeniach, będzie przestrzegać zasad gier zespołowych, wykaże się wyobraźnią, skorzysta z przygotowanych pomocy i życzliwości rówieśników.

## Metody:

wizualizacji, waloryzacyjne, mnemotechniki, praktycznego działania.

## Formy pracy:

zbiorowa, grupowa, indywidualna.

## Środki dydaktyczne:

komputer, edytor tekstu, drukarka, kartka, ołówek, kredki, szary papier, taśma malarska, projekt miasteczka Literkowo.

## Przebieg zajęć:

- 1. Zapoznanie z tematem i celami zajęć, określenie NaCoBeZU** – zauważenie znaczenia kropki, użycie jej podczas pisania, odczuwanie wypukłości, przestrzeganie reguł zabaw i gier, wczuwanie się w problem, życzliwy stosunek do rówieśników.
- 2. Zabawa w parach „Pogoń za kropką”**. Jeden z uczniów zaznacza kropki na papierze, a drugi stara się je szybko połączyć. Po jakimś czasie następuje zmiana. Na drugiej kartce ten, który łączył kropki, teraz je zaznacza. Powstają dwa obrazki. Uczniowie starają się zobaczyć w nich coś nowego, wyodrębniając za pomocą kredek figurę z tła.
- 3. Obserwacja tekstów na ekranie monitora.** Użycie narzędzia „zaznacz” i wyszukanie kropek. Zauważenie roli, jaką pełnią.

#### 4. **Wysłuchanie opowieści Literuszki o przygodach kropki.**

„Pewnego dnia wyrazy poczuły się samotnie i zapragnęły, by je coś połączyło. Nagle zjawilo się **Zdanie** i nauczyło je tworzyć sensowne całości. Wyrazy tak się zaangażowały, że wciąż przybywał następny i następny. **Zdanie** zauważyło, co się święci, i podzieliło je na mniejsze grupy. Wyrazy zaczęły się buntować. Ponieważ **Zdanie** zawsze miało swoje zdanie, powiedziało: „Tak będzie i kropka!”. Kropka usłyszała wezwanie i natychmiast się zjawila. Zakończyła wyrazowe spory i rozdzieliła je w sensowne całości. Ile było przy tym radości! Tak jest do dzisiaj, a ty pamiętaj podczas czytania, że to znak zatrzymania. Gdy zaś dwie kropki: jedna nad drugą wystąpią w duecie, radzę ci, nie pędź, moje drogie dziecię! To także symbol postoju, byś się mógł skupić w spokoju, bo zaraz się zacznie wyliczanie, przytaczanie i objaśnianie. Gdy trzy kropki staną w biegu w jednym szeregu, następuje mowy przerwanie, jakby zadumanie. Aby zrobić wyrazu skrót, to proste jak drut. Napisz liter kilka, to będzie tylko chwilka. Zakończ kropką i gotowe. Można tworzyć skróty nowe.”

#### 5. **Sprawdzenie rozumienia znaczenia omówionych znaków, nazywanie ich.**

Próby poprawnego interpretowania tekstu. Ćwiczenia w głośnym czytaniu.

#### 6. **Odwiedziny w Literkowie. Spotkanie przy ulicy Niosących Kropkę.** Podział uczniów na cztery grupy: „i”, „j”, „dz”, „ż”. Spontaniczne odegranie problemów, jakie mają mieszkańcy ulicy, jeśli dzieci gubią kropki. Podanie przykładów.

#### 7. **Praca z edytorem tekstu.** Trenowanie poprawnego zapisywania litery „ż”.

#### 8. **Praca w grupie:** skonstruowanie gry „Czego brakuje?”. Uczniowie mają do dyspozycji dokument z wyrazami zawierającymi litery „niosące kropkę”, zdaniem i tekstami. Mogą je dowolnie modyfikować, drukować i wykorzystywać do gier planszowych i dywanowych.

#### 9. **Wymiana gier między zespołami.** Ocena ich jakości i atrakcyjności.

#### 10. **Podsumowanie zajęć.** Przypomnienie mocy kropki.

### Komentarz metodyczny

Połączenie wielu aktywności uatrakcyjni zajęcia. Ćwiczenia z edytorem tekstu wyzwolą dzieci od klasycznej pracy z podręcznikiem. Dzięki wizualizacjom i opowieściom z Literkowa uczniowie ze SPE będą mogli skupić się na ważnym elemencie litery, jakim jest kropka. Ważne jest także dobranie dzieciom ze SPE właściwych partnerów, którzy będą wsparciem, a nie ciężarem.