**Scenariusz zajęć w klasie III oraz IV**

**Prowadząca/cy: Magdalena Tazbier, Włodzimierz Stachura, Iwona Kamińska**

**Termin: 25/09/2021**

**Miejsce: Polska Szkoła Altogether w Irlandii**

**I.**

**1. Blok tematyczny** Ja i moje otoczenie

**2. Temat dnia** *„Gdybym była królewną, gdybym był królem” (budowanie kreatywnych opowiadań na podstawie fragmentu książki Justyny Bednarek: Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek)*

**3. Cele zajęć**

**- ogólny**

*Rozwijanie indywidualnych predyspozycji intelektualnych uczniów. Wykorzystanie „mocnych” stron ucznia do wspierania „słabych”.*

**- operacyjne**

*-wykorzystuje swoje dominujące inteligencje,*

*-samodzielnie dokonuje wyboru aktywności,*

*-wykazuje się twórczą aktywnością, kreatywnością i zaangażowaniem,*

*-zgodnie współdziała w zespole.*

**4. Metody**

*• aktywizująca*

*• burza mózgów*

*• muzyczno-ruchowa*

*• praktycznego działania*

*• słowna*

**5. Formy pracy***:*

*• grupowa*

*• indywidualna*

**6. Środki dydaktyczne: berło i korona, maskotka sowy, szary papier, markery, karteczki dla każdego dziecka, klej, chusta animacyjna, muzyka z filmu Król Lew do zabawy ruchowej(Michał Mech - Strasznie już być tym królem chce (From "Król Lew”)**

**II.**

**Przebieg zajęć**

1. Powitanie i zaproszenie do zabawy z wykorzystaniem chusty animacyjnej integrującej zespół klasowy.

2. Wprowadzenie do tematu- powitanie przez sowę, zaproszenie dzieci do udziału w zajęciach. Dzieci siedzą w kręgu, poprzez pytania zadawane przez sowę przypominają treść „Niesamowitych przygód dziesięciu skarpetek” (poznanej w czasie poprzednich zajęć) – fragment dotyczący skarpetki polityka, zmieniającej świat.

3. Nauczyciel proponuje dzieciom wcielenia się w postać króla (królowej). Zapoznaje dzieci z zadaniami za nim dokonają samodzielnego wyboru zadania. Wybrane dziecko siada na krześle i zaczyna swa wypowiedz od: „Gdybym była królewną, gdybym był królem”- budowanie kreatywnych opowiadań. Nauczyciel zaprasza dzieci na wyprawę do krainy wyobraźni i marzeń. Każde dziecko po kolei zajmuje miejsce na krześle (tronie) ustawionym w środku kręgu, zakłada koronę, ujmuje berło i wyobraża sobie, co zrobiłoby dla swojego królestwa i poddanych, gdyby miało władzę.

4. „Co zrobić, aby być mądrym”- burza mózgów. Nauczyciel kładzie przed dziećmi szary papier, na którym na środku jest napisane słowo MĄDROŚĆ. Prosi, aby spróbowały zdefiniować mądrość, czyli stworzyć krótki opis tej wartości, uwzględniając najważniejsze cechy. Zachęca dzieci, aby udzieliły odpowiedzi na zadane wcześniej pytania problemowe. Nauczyciel zapisuje propozycje dzieci, po czym czyta głośno zgromadzone zapiski, uzupełnia je i wyjaśnia trudne słowa.

5. Zabawa rytmiczno – taneczna do muzyki z filmu Król Lew

6. „Gdzie szukać mądrości”- promyczkowe uszeregowanie. Dzieci siedzą w kręgu, wewnątrz którego leży sylweta sowy – symbolu mądrości. Każde dziecko otrzymuje po dwie karteczki jeden marker. Zadaniem dzieci jest zastanowienie się gdzie szukać mądrości, i wykonanie symbolicznego rysunku. Chętne dzieci prezentują swoje karteczki i przyklejają je obok sylwety sowy. Dzieci, które mają rysunki lub napisy przedstawiające te same bądź zbliżone źródła wiedzy, układają je w promyczek. Zabawa trwa do momentu ułożenia wszystkich karteczek. Gotowy arkusz z karteczkami umieszczamy w widocznym miejscu na ścianie.(tablicy)

7. Zabawa ruchowa z wykorzystaniem muzyki