



Scenariusz lekcji języka polskiego dla klasy 4 W labiryncie ortografii

pisownia wielką literą państw, regionów, miast, dzielnic i wsi oraz ich mieszkańców

Lekcja ma na celu przedstawienie i utrwalenie zasad pisowni państw, regionów, miast, dzielnic, wsi oraz ich mieszkańców. W tym celu proponujemy do wykorzystania w toku zajęć poza tradycyjnymi ćwiczeniami, także ćwiczenia interaktywne np. z Learning Apps oraz zadania z wykorzystaniem robotów typu ozobot.

I. Założenia organizacyjne:

Czas: 45 minut

II. Cele:

Po zakończeniu lekcji uczeń:

Zna:

Uczeń zna zasady stosowania małej i wielkiej litery w zdaniu oraz w wyrazach.

Potrafi:

Uczeń potrafi zastosować wiedzę związaną z poprawnym zapisem wielkich i małych liter w wyrazach.

III. Środki dydaktyczne:

- program LearningApps – link do ćwiczenia <https://learningapps.org/view818875>
- roboty ozobot,
- tablety z aplikacją Ozobot
- puzzle dla ozobota, lub wirtualne puzzle: <https://puzzle.edu-sense.com/pl/>

IV. Metody i formy pracy:

Metody: pogadanka, rozmowa kierowana, praca z programem LearningApps, praca w grupach z wykorzystaniem robotów Ozobot

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa, grupowa



Małopolski Festiwal Programowania 2019



V. Przebieg lekcji:

Rozgrzewka

Przypomnienie zasad pisowni wielką literą.

Wielką literą piszemy nazwy części świata, państw i ich mieszkańców np.: Ameryka, Amerykanin, Polska, Polak, Europa, Europejczyk.

Wielką literą piszemy nazwy regionów, krain historycznych i ich mieszkańców np.: Pomorze, Pomorzanie, Wielkopolska, Wielkopole.

Małą literą piszemy nazwy mieszkańców miast, dzielnic i wsi np.: krakowianin, warszawiak, mokotowianin.

Dobrym ćwiczeniem są ćwiczenia z LearningApps np.: <https://learningapps.org/view818875>

Wersja 1.

Dzielimy uczniów na grupy 2-3 osobowe. Zadaniem uczniów jest zaprogramowanie trasy dla ozoboty, w której ozobot ma zdobyć kolejne zasady pisowni. Trasę dla ozoboty uczniowie budują z puzzli. Zadaniem uczniów jest zaprojektowanie trasy z puzzli, tak by uwzględniała 6 "przystanków" (tu dajemy np. kod puza), w których będą znajdowały się zagadki ortograficzne.

Jeżeli nie mamy oryginalnych puzzli prowadzący tworzy wirtualną trasę a następnie ją drukuje. Wtedy zadaniem uczniów będzie także uzupełnienie trasy kodami, tak by ozobot przejechał od startu do mety, po drodze rozwiązując zagadki ortograficzne.

Wersja 2.

Uczniów dzielimy na grupy 2-4 osobowe. Uczniowie korzystają z tabletów i zainstalowanej aplikacji ozobot. Po włączeniu aplikacji uczniowie wybierają moduł ozo luck, następnie wpisują swoje imiona. Po wystartowaniu aplikacji ozobot losuje osobę, która odpowie na zagadkę ortograficzną.



Małopolski Festiwal Programowania 2019



Przykładowe punkty/zagadki na trasie ozobota:

Mieszkaniec Tarnowa to.....

W Rosji mieszkają.....

Polska leży w Europie, więc jesteśmy.....

Mieszkaniec Małopolski to.....

Mieszkaniec Krakowa to.....

W Czechach żyją.....

Mieszkanka Paryża to.....

Opracowanie scenariusza:

Ewa Mauer

Scenariusz zajęć powstał w ramach projektu
Małopolski Festiwal Programowania 2019 – III edycja.

Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

