

Bożena Samolewicz Małgorzata Sobucka

Szkoła Podstawowa nr 67 w Gdańsku

Scenariusz lekcji o legendzie Jerzego Sampa pt. „Żaby i Kruk”

Scenariusz lekcji o legendzie Jerzego Sampa pt. „Żaby i Kruk”

opracowany przez Małgorzatę Sobucką i Bożenę Samolewicz,

nauczycieli Szkoły Podstawowej nr 67 w Gdańsku

Cele ogólne:

- wdrażanie uczniów do uważnego słuchania czytanego utworu;
- kształtowanie umiejętności wypowiedzania się na podstawie utworu literackiego;
- doskonalenie mnożenia w zakresie 100;
- rozwijanie zainteresowań przyrodniczych;
- budzenie uczuć opiekuńczych w stosunku do przyrody i ludzi pokrzywdzonych.

Cele operacyjne:

uczeń:

- wzbogaci wiadomości o Jerzym Sampie;
- uważnie słucha utworów literackich;
- wypowiada się całymi zdaniami na temat przeczytanej legendy
- wyodrębnia postacie występujące w legendzie;
- rozwiązuje zagadki;
- opowiada losy bohaterów;
- porządkuje wydarzenia zgodnie z kolejnością ich występowania w lekturze;
- wyszukuje w treści odpowiedni fragment;
- czyta z prawidłową intonacją;
- rozumie sens niesienia pomocy innym;
- rozróżnia zwierzęta występujące w legendach;
- mimiką i gestem ilustruje sytuację przedstawioną przez nauczyciela;
- mnoży liczby w zakresie 100;
- poprawnie rozwiązuje zadania tekstowe;
- wycina, zagina i formuje papier według instrukcji;
- bogaci słownictwo;
- zgodnie współpracuje w grupie;
- dokonuje samooceny pracy.

Metody pracy:

- słowne - rozmowa, praca z tekstem, opowiadanie;
- oglądowe - pokaz, obserwacja;
- działań praktycznych;
- drama.

Formy pracy:

- zbiorowa jednolita;
- indywidualna jednolita;
- grupowa jednolita.

Środki dydaktyczne:

- karty pracy;
- portret Jerzego Sampa;
- książki napisane przez Jerzego Sampa;
- egzemplarze legendy „Żaby i Kruk”;
- zagadki;
- ilustracje zwierząt;
- książki przyrodnicze;
- magnetofon;
- kasetę z podkładem muzycznym do gry dramowej;
- papier kolorowy;
- nożyczki.

Edukacja:

polonistyczno - społeczna:

- słuchanie czytanej przez nauczyciela legendy „ Żaby i Kruk”;
- swobodne wypowiedzi uczniów o przygodach głównego bohatera;
- wyodrębnianie zdarzeń i postaci występujących w baśni;
- wzbudzanie chęci niesienia pomocy innym;
- wzbogacanie słownictwa uczniów.

matematyczna:

- mnożenie liczb w zakresie 100;
- rozwiązywanie zadań tekstowych;
- kształcenie koncentracji oraz umiejętności pracy z tekstem matematycznym.

przyrodnicza:

- oglądanie ilustracji zwierząt, o których mowa w legendzie „Żaby i Kruk”;
- odczytywanie wiadomości z książek przyrodniczych.

muzyczno-ruchowa:

- gra dramowa - przedstawienie ruchem rąk, gestem i mimiką sytuacji przedstawionej przez nauczyciela.

plastyczno – techniczna:

- wykonanie techniką origami składanki papierowej – „tulipan”;
- doskonalenie sprawności manualnych.

Tok lekcji:

1. Wprowadzenie do tematu dnia, rozwiązywanie hasła diagramu - **Aneks 1.**
2. Krótkie wypowiedzi uczniów o Jerzym Sampie. Zorganizowanie i obejrzenie wystawy jego książek - **Aneks 2.**
3. Słuchanie czytanej przez nauczyciela legendy „Żaby i Kruk”. Wyjaśnienie niezrozumiałych wyrazów.
4. Spontaniczne, swobodne wypowiedzi uczniów na temat przeżyć doznanych podczas słuchania legendy.
5. Sprawdzenie rozumienia treści, rozwiązanie krzyżówki - **Aneks 3.**
6. Zapisanie metryczki książki do zeszytu.
7. Wyodrębnienie postaci występujących w legendzie.
8. Uzupełnianie tekstu z lukami dotyczącymi legendy - **Aneks 4.**
9. Zapisanie na tablicy oraz w zeszytach nazw postaci z legendy.
10. Oglądanie ilustracji przedstawiających miejsca, o których jest mowa w utworze. Omówienie ich cech charakterystycznych.
11. Wypowiedzi uczniów o przygodach głównego bohatera.
12. Porządkowanie tytułów zdarzeń zgodnie z kolejnością ich występowania w lekturze - **Aneks 5.**
13. Wyszukiwanie i odczytywanie fragmentów wyodrębnionych zdarzeń.
14. Odwoływanie się do przeżyć i doświadczeń uczniów. Wzbudzanie chęci niesienia pomocy potrzebującym. Podawanie przykładów.
15. Gra dramowa - ilustrowanie ruchem rąk, gestem, mimiką sytuacji przedstawionej przez nauczyciela do podkładu muzycznego - **Aneks 6.**
16. Ustne opisywanie żaby lub kruka na podstawie zdjęć - **Aneks 7.**
17. Mnożenie w zakresie 100 - rozwiązywanie zadań tekstowych - **Aneks 8.**
18. Wykonanie techniką origami składanki papierowej "Tulipan" - **Aneks 9.**

19. Posumowanie dnia. Wybieranka sylabowa sprawdzająca wiadomości z legendy - **Aneks 10**.

20. Zadanie pracy domowej przeprowadzenie wywiadu z Różą - **Aneks 11**.

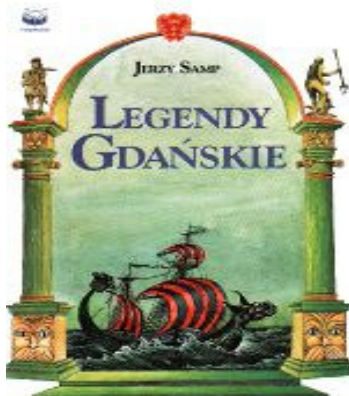
Aneks 1. Wykreśl w diagramie nazwy bram gdańskich. Pozostałe litery, czytane kolejno, utworzą tytuł legendy Jerzego Sampa. Odczytaj go i zapisz w linijce.

BRAMY GDAŃSKA							
S	Z	E	R	O	K	A	Ż
A	Z	Ł	O	T	A	B	Y
Ż	U	Ł	A	W	S	K	A
M	A	R	I	A	C	K	A
Z	I	E	L	O	N	A	I
K	R	O	W	I	A	K	R
U	W	Y	Ż	Y	N	N	A
Ś	R	O	D	K	O	W	A
Ś	W	D	U	C	H	A	K

Odpowiedź: _____.

Aneks 2. Zapoznanie z życiorysem Jerzego Sampa.

Miłośnik Gdańska. Jest autorem ponad dwudziestu pozycji dotyczących starego i nowego Gdańska. Urodził się w 1951 roku, pochodzi ze starej gdańskiej rodziny, mieszka na Oruni. Jest profesorem Uniwersytetu Gdańskiego, gdzie kieruje zakładem Pomorzoznawstwa. Jest także kolekcjonerem - zbiera gdańskie pamiątki, posiada przepiękną kolekcję osiemnastowiecznych fajek. Na swoim koncie ma kilkaset publikacji, audycji radiowych i realizacji telewizyjnych. Jest m.in. autorem książek naukowych: *Droga na sabat*, Gdańsk 1981, *Smętek. Studium kreacji literackich*, Gdańsk 1984, *Z woli morza. Bałtyckie mitopeje*, Gdańsk 1984 oraz licznych książek i artykułów popularyzujących wiedzę o regionie pomorskim i jego kulturze. Napisał "Bedeker gdański", "Miasto czterdziestu bram", "Miasto tysiąca tajemnic". Jest członkiem Zrzeszenia Kaszubsko-Pomorskiego i Gdańskiego Towarzystwa Naukowego. Zasiada w Komisji Folklorystyki Komitetu Nauk o Literaturze Polskiej Akademii Nauk.



Aneks 3. *Rozwiąż krzyżówkę do hasła tak, żeby wyrazy do wpisania łączyły się z treścią legendy.*

1.					J								
2.					E								
3.					R								
4.					Z								
5.					Y								
6.					S								
7.					A								
8.					M								
9.					P								

1. Żabie, miejsce trudne do przekształcenia w ulicę.
2. Zauroczył narzeczoną Wojtka.
3. Wojtek został zamieniony w
4. Wybił go diabłu i zdjął zaklęcie.
5. Uratowały rannego kruka.
6. Na jakim Dworze odbył się bal?
7. Imię ukochanej Wojtka.
8. Uczucie Wojtka do Róży
9. Od kogo dostał Wojtek mądrą radę?

Aneks 4. *Uzupełnij tekst odpowiednimi wyrazami do legendy „Żaby i Kruk”.*

Nazwa Gdańsk znaczy _____. Miejsce, które najtrudniej było przekształcić z mokradeł w ulicę nazywało się _____. Znajdowało się ono obok Kościoła _____. Pewnego dnia do bajora wpadł _____. Był to flisak zamieniony przez _____ w ptaka. Żaby po wysłuchaniu historii kruka, postanowiły pomóc _____, (bo tak miał na imię zaczarowany flisak). Gdy wrócił do zdrowia, za radą mądrej ropuchy, udał się do _____ po swoją ukochaną Różę.

Wyrazy pomocnicze:

grzęzawisko, Piotra i Pawła, Żabie Bajoro, diabła, kruk, Wojtkowi, Mechowskich Grot.

Aneks 5. *Ustal kolejność zdarzeń.*

1. Ranny kruk wpada do bagna.
 2. Ślub Wojtka z ukochaną Różą.
 3. Żaby opiekują się rannym ptakiem.
 4. Ropucha podpowiada jak uratować dziewczynę.
 5. Ocalony ptak opowiada swoją historię.
 6. Odzyskanie ludzkich postaci.
-

Aneks 6. *Gra dramatyczna.*

Jesteś małą żabką, która skacze radośnie, cichutko rechocze, bawi się z koleżankami żabkami, cieszy się życiem. (Uczniowie wchodzą w rolę żabek koleżankami całym ciałem, i głosem udają zabawę.) *Nauczyciel mówi dalej:* Zostałeś(łaś) zaklęty przez wróżkę. Zaczynasz się zmniejszać, malejesz, aż wreszcie stajesz się miniaturowym kamieniem. (Uczniowie przedstawiają sytuację zmniejszania się postaci.) A teraz - *mówi dalej nauczyciel* - jesteś krukiem. Fruwasz wysoko, coraz wyżej, podziwiasz wszystko z lotu ptaka. Radość twoja jednak nie trwa długo - ktoś rani cię w skrzydło. Opadasz z sił, stajesz się coraz słabsza, spadasz na ziemię nie dając oznak życia. Nagle ktoś cię podnosi, tuli do serca, opiekuje się tobą. I znów szczęśliwa zrywasz się do lotu. Za opiekę dziękujesz śpiewem. (Dzieci improwizują ustawione są w kole).

Aneks 7. *Spróbuj opisać wygląd żaby albo kruka.*



Aneks 8. *Rozwiąż zadania.*

Zadanie 1.

Kruk zobaczył na polanie 4 piękne kwiatki, a kiedy dotarł na skraj polany, zobaczył 5 razy więcej kwiatków niż na początku. Oblicz, ile kwiatków zobaczył kruk na skraju polany, a ile zobaczył razem wszystkich kwiatków?



$$\square * \square = \square$$

$$\square + (\square * \square) = \square + \square = \square$$

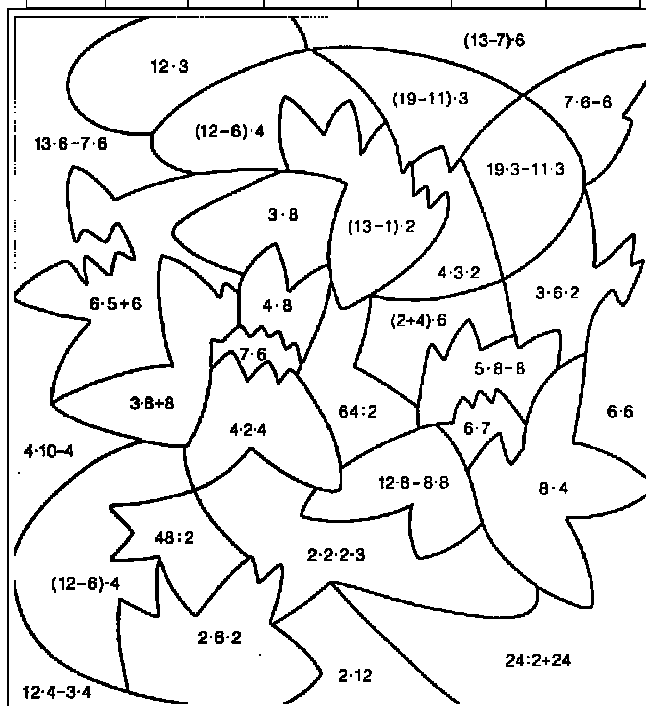
Odpowiedź: Na skraju polany kruk zobaczył kwiatków.
Razem wszystkich kwiatków zobaczył

Zadanie 2.

Kruk obserwował piękne kwiaty unoszące się na powierzchni bagna. Może i Ty widziałeś je kiedyś? Wykonaj podane działania, pokoloruj i podpisz obrazek, a dowiesz się, jak popularnie nazywają się i wyglądają kwiaty, które obserwował Kruk.

40 : 5	8 * 6	7 * 7	72 : 8	9 * 8
9 * 7	63 : 9	7 * 9	7 : 1	8 * 9

7	8	9	48	49	63	72
I	W	N	O	D	L	E



36 – niebieski 32 – biały 24 – zielony 42 – żółty

4. Na balu Róża tańczyła tylko:

- z Wojtkiem po
- z tajemniczym nieznanym na
- ze wszystkimi mat

5. Tajemniczy nieznanomy okazał się:

- Księdzem Kwo
- Kosmonautą Sto
- Diabłem Dwo

6. Piękną Różę z rąk diabła uratował:

- kucharz bo
- ojciec sak
- Wojtek rze

7. Na pamiątkę tego wydarzenia w miejscu bajora powstała:

- ogromna kamienica Krakusa
- wspaniała piaskownica Morusa
- ulica Żabi Kruk Artusa

Odpowiedź: _____.

Aneks 11. *Zadanie domowe.*

Przeprowadzasz wywiad z Różą – jak myślisz, co odpowie?

Dlaczego tańczyłaś z nieznanym?

Odpowiedź: _____.

Kiedy zorientowałaś się o grożącym Ci niebezpieczeństwie?

Odpowiedź: _____.

W co zamienił Cię diabeł i dlaczego?

Odpowiedź: _____.