

Autor/autorka

Magdalena Czerniak

1. Etap edukacyjny i klasa

- szkoła podstawowa - klasa IV

2. Przedmiot

- język polski

3. Temat zajęć:

Legendarne początki Polski . Poznajemy legendę o Popielu.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat zgodny z podstawą programową i planem nauczania w klasie czwartej oraz listą lektur obowiązkowych.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Zastosowanie technologii informacyjnej uatrakcyjni zajęcia, pozwala w ciekawy sposób zaprezentować temat, aktywizuje dzieci do efektywnej pracy.

7. Cel ogólny zajęć

Poznanie legendy o Popielu .

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń zna legendę o Popielu.
2. Uczeń wskazuje cechy legendy.
3. Uczeń rozpoznaje fikcję literacką.

9. Metody i formy pracy

Metody :

- słowne
- oglądowe
- aktywizujące z wykorzystaniem TIK

Formy pracy :

- praca indywidualna
- praca zbiorowa

10. Środki dydaktyczne

- filmik na YouTube
- e-podręcznik
- aplikacja LearnigApps
- tekst legendy

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer z dostępem do internetu oraz tablica interaktywna.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

1. Powitanie.
2. Czynności organizacyjne- sprawdzenie obecności.
3. Podanie tematu i celu lekcji .

Aktywność nr 1

Temat:

Poznanie legendy o Popielu.

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

1. Obejrzenie legendy o Popielu na YouTube
<https://youtu.be/QHrtI07YTwM>
2. Rozmowa kierowana na temat legendy o Popielu . Krótkie odpowiedzi na pytania dotyczące tematyki legendy.

Aktywność nr 2

Temat

Fantastyka i realizm.

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

1. Zwrócenie uwagi uczniom, na elementy realistyczne i fikcyjne ukazane w legendzie.
2. Ćwiczenia interaktywne . Dzieci pracują w grupach.

<https://learningapps.org/view9025126>

Aktywność nr 3

Temat

Legendarne początki Polski .

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Uczniowie pracują z e -podręcznikiem- utrwalają tematykę legend , które poznali wcześniej , a które również dotyczą początków państwa polskiego.

[Legendarne początki Polski \(zpe.gov.pl\)](http://zpe.gov.pl)

Aktywność nr 4

Temat

Sprawdzenie wiadomości zdobytych na lekcji.

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

1. Utrwalenie legendy o Popieleu – krzyżówka w aplikacji LearningApss

<https://learningapps.org/view9392775>

Podsumowanie lekcji

1. Podsumowanie lekcji. Odpowiedź na pytanie : Co zapamiętałeś/zapamiętałaś z dzisiejszej lekcji ?
2. Zadanie domowe: Znajdź legendę z Twojego regionu i przygotuj się do jej opowiedzenia na forum klasy.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Ankieta ewaluacyjna .Odpowiedzi na pytania :

Czy podobała Ci się lekcja ?

Jak oceniasz wykorzystanie podczas lekcji metod TIK ?

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0

Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz może być modyfikowany i dostosowany do możliwości danego zespołu klasowego.

Gry, zabawy interaktywne dotyczące danego zakresu tematycznego mogą zostać zmienione na inne .

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Tak

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

