

Scenariusz lekcji z języka polskiego dla kl. IV lub V szkoły podstawowej

Temat: Kupić kota w worku, czyli czym jest frazeologizm?

Cele lekcji:

- wprowadzenie wiadomości i rozwijanie umiejętności dotyczących związków frazeologicznych,
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem.

Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

- wie, czym są związki frazeologiczne,
- rozpoznaje w tekście związki frazeologiczne i podaje przykłady takich związków,
- wyjaśnia znaczenie wybranych związków frazeologicznych,
- odpowiada na pytania dotyczące tekstu,
- współpracuje w grupie.

Metody pracy:

- metoda ćwiczeniowa,
- dyskusja,
- metoda zadaniowa,
- zabawa.

Formy pracy:

- praca grupowa,
- praca zespołowa.

Potrzebne środki dydaktyczne:

- dla każdego ucznia: tekst pierwszy z książki Magdy Maciak *Czytam, rozumiem i wiem. Kochana rodzinka*,
- dla każdej grupy: obrazek do tego tekstu, dwie średniej wielkości karteczki samoprzylepne, karta pracy,
- dla nauczyciela: 25 kwadratowych karteczek, które można przykleić na tablicy, w tym 9 ponumerowanych od 1 do 9, test do tekstu z punktacją (1 kropka = 1 p. itd.), 5 karteczek z dowolnymi frazeologizmami, które można wykorzystać w kalamburach.

Przebieg lekcji:

I. Faza początkowa

Nauczyciel wita się z uczniami, sprawdza listę obecności. Następnie podaje temat lekcji i informuje krótko o jej przebiegu.

II. Faza realizacyjna

1. Nauczyciel dzieli uczniów na 5 grup, które będą zdobywać punkty przez całą lekcję. Na koniec grupy otrzymają nagrody (np. uczniowie z najlepszej grupy dostaną ocenę bardzo dobrą oraz kolorowe ołówki, uczniowie z pozostałych grup otrzymają ołówki jako nagrody pocieszenia).

2. Nauczyciel wręcza teksty i karty pracy. Chętni uczniowie czytają tekst na głos. Nauczyciel prosi, aby grupy po cichu omówiły tekst, a w międzyczasie przygotowuje na tablicy kwadrat 5 x 5 karteczek tak, aby nie było widać numerów zapisanych na karteczkach i karteczki były ułożone w sposób losowy. Na koniec oznacza poziomy rząd cyframi, a pionowy – literami, jak w grze w statki:

3. Uczniowie poznają zasady gry:

- Każda grupa ma 5 strzałów, które podaje jak w grze w statki (1A, 3C itd.). Do trafienia jest 9 pytań do tekstu z różną liczbą punktów (od 1 do 4).

- Jeżeli grupa trafi na pytanie i odpowie na nie poprawnie, otrzymuje przypisaną do niego liczbę punktów. Jeżeli odpowie błędnie, za długo się zastanawia nad odpowiedzią lub nie potrafi odpowiedzieć na pytanie, nie otrzymuje punktu, a jej pytanie otrzymuje kolejna grupa.

- W czasie zabawy nie wolno zaglądać do tekstu.

Rozpoczyna grupa, która jako pierwsza wypisze z tekstu na karcie pracy 5 dowolnych przymiotników. Po skończonej grze następuje podliczenie punktów.

4. Nauczyciel prosi teraz, aby uczniowie podkreślili w swoim tekście frazeologizm *kupić kota w worku*. Następnie wspólnie z uczniami ustala, co może oznaczać ten zwrot i do czego odnosi się w tekście. Uczniowie podają przykłady innych sytuacji, w których można go zastosować (np. kupowanie ubrań przez internet, kupowanie bez zastanowienia czegoś, co ktoś inny polecił, robienie telezakupów). Potem wspólnie z nauczycielem ustalają, czym są frazeologizmy oraz podają przykłady innych znanych sobie frazeologizmów.

5. Nauczyciel wręcza uczniom obrazek do tekstu i prosi, aby w grupach napisali dialog rodzeństwa z użyciem frazeologizmu *kupić kota w worku*. Po skończonej pracy każda grupa odczytuje dialog na głos.

6. Nauczyciel prosi, aby uczniowie w grupach wykonali zadanie 2 i 3 z karty pracy. Jeżeli wykonają je poprawnie, otrzymują za każde z nich 1 p., który dodają do punktacji grupy.

7. Teraz uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy. Ich zadaniem jest wymyślenie krótkiego dialogu z wybranym frazeologizmem i zaprezentowanie go przed całą klasą. Jeżeli grupa użyje frazeologizmu poprawnie, otrzymuje 1 p.

III. Faza podsumowująca

1. Jako utrwalenie znaczenia wybranych związków frazeologicznych nauczyciel przeprowadza zabawę w kalambury. Każda grupa ma do odgadnięcia jedno hasło, wylosowane i zaprezentowane przez jej przedstawiciela. Za prawidłową odpowiedź otrzymuje 1 p. Jeżeli nie odgadnie, odpowiedź podaje grupa, która zgłosi się jako pierwsza.

2. Nauczyciel podsumowuje punkty uzyskane przez grupy. Jeżeli potrzebna jest dogrywka, rywalizujące ze sobą grupy mają za zadanie ułożyć rymowaną listę zakupów z co najmniej trzema składnikami. Wygrywa grupa, która zrobi to jako pierwsza.

Karta pracy do scenariusza lekcji *Kupić kota w worku, czyli czym jest frazeologizm?*

1. Wypiszcie z tekstu 5 dowolnych przymiotników.

.....

.....

.....

.....

.....

2. Połączcie pytajniki z odpowiednimi nazwami zwierząt – tak, aby powstały związki frazeologiczne.

- | | |
|--|-------|
| 1. być silnym jak | LEW |
| 2. grzebać się jak w smole | KOT |
| 3. nie głaskać pod włos | MUCHA |
| 4. siedzieć cicho jak pod miotłą | RYBA |
| 5. czuć się jak w wodzie | MYSZ |

3. Wykonajcie polecenia.

a) Wyjaśnijcie znaczenie podanych związków frazeologicznych.

jedna jaskółka wiosny nie czyni –

czarna owca –

biały kruk –

zapomniał wół, jak cielęciem był –

b) Podkreście w punkcie a te związki, które są przysłowiami.

4. Ułóżcie i zaprezentujcie pozostałym grupom krótki dialog z wybranym frazeologizmem z dowolnego zadania z tej karty pracy.