[Prezentowany scenariusz jest formą powtórzenia wiadomości z mitologii greckiej zdobytych na lekcjach języka polskiego. Obejmuje on lekcję wprowadzającą do mitologii, analizę i interpretację mitów zamieszczonych w Podręczniku do klasy 5 GWO „Między nami" oraz lekcję o mitologicznych związkach frazeologicznych. Proponowana gra edukacyjna może być wykorzystana również przy powtórzeniu wiadomości z działu, lektury itp.

Wykorzystanie formy prezentacji multimedialnej (Prezi, PowerPoint) jest niezbędne, by w sposób atrakcyjny powtórzyć wiadomości, a w czasie gry edukacyjnej gwarantuje, że wszyscy uczniowie jednocześnie mogą zaznajamiać się z pytaniami konkursowymi.

Kontynuacją niniejszej lekcji jest „II CZĘŚĆ PUSZKI PANDORY" – wówczas dzieci w ramach zadania domowego **przygotowują w zespołach prezentacje multimedialne**, w których znajduje się ciąg dalszy gry; zadanie to odbywa się pod kierunkiem nauczyciela, aby przygotowane przez uczniów pytania nie powtarzały się w poszczególnych grupach; **przygotowanie przez uczniów prezentacji, a następnie możliwość przedstawienia swojej pracy jest także elementem służącym wprowadzaniu TIK do edukacji**]

Scenariusz lekcji języka polskiego dla klasy 5 szkoły podstawowej

Temat lekcji: Puszka Pandory. Mitologiczna gra edukacyjna. Powtórzenie wiadomości. - scenariusz lekcji języka polskiego.

Czas trwania lekcji: 90 minut (2x45min; w odstępie tygodnia)

Cele lekcji:

Na poziomie wiadomości:

- Uczeń wie czym jest: mit, mitologia, związek frazeologiczny;
- Uczeń powtarza typologię związków frazeologicznych, zna terminy: zwrot, wyrażenie, fraza;
- Uczeń powtarza poznane na lekcjach języka polskiego mity;
- Uczeń zna bogów greckich;
- Uczeń wie jak tworzyć prezentację multimedialną;

Na poziomie umiejętności:

- Uczeń potrafi wskazać związki frazeologiczne w poszczególnych tekstach;
- Uczeń poprawnie stosuje związki frazeologiczne;
- Uczeń umie wyjaśnić znaczenie związków frazeologicznych oraz ich źródło;
- Uczeń potrafi przygotować i przedstawić prezentację multimedialną;

Na poziomie postaw:

- Uczeń jest wdrażany i motywowany do dbałości o estetykę i etykę komunikacji językowej;
- Uczeń efektywnie współpracuje w grupie;
- Uczeń wykorzystuje technologie informacyjno komunikacyjne do prezentacji swojej wiedzy;

Materiały: podręcznik do języka polskiego (kl. V „Między nami”), prezentacja multimedialna, rzutnik oraz ekran, puszka z napisem „Puszka Pandory”, karteczki w trzech kolorach, sygnały dźwiękowe dla grup (gwizdek, grzechotka, dzwoneczek), wieńce laurowe (zał. 1).

Metoda: gra dydaktyczna, burza mózgów, pogadanka heurystyczna.

Forma pracy: praca w grupach.

Przebieg lekcji:

1. Sprawdzenie obecności, poinformowanie uczniów o celach lekcji (powtórzenie wiadomości), zapisanie tematu lekcji;
2. Uczniowie mają 10 minut, aby powtórzyć wiadomości z lekcji dotyczących mitologii [zachęcić ich słowami, że dziś każdy z nich zyska jakąś ocenę – proponuję: dla zwycięzców – ocenę bardzo dobrą, dla II miejsca – dwa plusy, dla ostatniego miejsca – plus]. Następnie wspólnie powtarzamy materiał:
    a. Co to jest mitologia? Co to jest mit?
    b. Panteon bogów greckich [prezentacja Prezi dostępna w materiałach GWO dla nauczyciela]
    c. Powtórzenie fabuły, problemów, postaci z poznanych mitów greckich;
    d. Co to jest związek frazeologiczny, typologia związków frazeologicznych (wyrażenie, zwrot, fraza);
    e. Powtórzenie poznanych na lekcji mitologizmów wraz z objaśnieniem ich znaczeń;
3. Nauczyciel przechodzi po klasie z „Puszką Pandory”, w której znajdują się różnokolorowe karteczki – w ten sposób dzielimy klasę na 3 grupy (np. „niebieskich”, „czerwonych” i „ żółtych”; uczniowie zajmują odpowiednie miejsca;
4. Wyjaśnienie zasad:
    1. Uczniowie pracują w grupach. Każda grupa dostaje inny „sygnał dźwiękowy”, którym będą prezentowali chęć odpowiedzenia na pytanie;
    2. Za każdą prawidłową odpowiedź grupa dostaje wieniec laurowy – symbol zwycięstwa. Za udzielenie nieprawidłowej odpowiedzi - nie dostają punktu i na pytanie może odpowiedzieć następna grupa (za jakiekolwiek przejęte pytanie grupa otrzymuje 1 wieniec). Jeżeli jakaś grupa wyrwie się do odpowiedzi bez zasygnalizowania chęci – traci zdobyty wcześniej wieniec lub odpowiada na „karne” pytanie z przygotowanej puszki z napisem "Puszka Pandory".
    3. I etap konkursu składa się z 3 rund:
        - Testuj swoją wiedzę – składa się z pytań testowych, należy wybrać właściwą odpowiedź wśród zaprezentowanych; chęć odpowiedzi wyrażamy sygnałem dźwiękowym; [7 pytań - za 1 wieniec];
        - Kto pierwszy ten lepszy! – jednym słowem odpowiedz na pytanie; są to pytania o postaci i terminy; [7 pytań – za 2 wieńce];
        - Wyjaśnij, odpowiedz, dopasuj – ostatnia runda ma inne zasady – nie zgłaszamy się, a pytania zadawane są według kolejki; [każda grupa po 3 pytania – za 3 wieńce];
    4. O drugim etapie konkursu dowiecie się pod koniec lekcji;
5. Rozpoczęcie gry – odtworzenie prezentacji multimedialnej z pytaniami;

RUNDA 1 [uczniowie zgłaszają się; za właściwą odpowiedź otrzymują 1 wieniec]

1. Jak nazywała się mitologiczna góra, na której mieszkali bogowie?

   a. **Olimp**
   b. Hades
   c. Korynt
2. Który bóg jest najważniejszy?
   a. Posejdon
   b. **Dzeus**
   c. Hades
3. Komu według mitologii greckiej do tej pory orzeł wyjada wątrobę?
   a. **Prometeuszowi**
   b. Syzyfowi
   c. Dedalowi
4. Jak nazywała się żona Posejdona?
   a. Afrodyta
   b. Pandora
   c. **Amfitryta**
5. Jakim pojazdem poruszał się Helios?
   a. Saniami
   b. Karocą
   c. **Rydwanem**
6. Jakie miasto podlegało rządom Syzyfa?
   a. **Korynt**
   b. Troja
   c. Akrokorynt
7. Jak nazywała się żona Odyseusza?
   a. **Penelopa**
   b. Kalipso
   c. Kirke

RUNDA 2 [uczniowie zgłaszają się; za właściwą odpowiedź otrzymują 2 wieńce]

1. Jak nazywał się trójgłowy pies strzegący wejścia do Hadesu? [CERBER]
2. Jaki potwor trzy razy na dzień wciąga morze w swą gardziel, a następnie wypluwa połknięta wodę? [CHARYBDA]
3. Jak nazywał się mąż Pandory? [EPIMETEUSZ]
4. Podaj inne imię Kory. [PERSEFONA]
5. Jak nazywała się rzeka w krainie zmarłych? [STYKS]
6. Co ukradł Prometeusz? [OGIEŃ]
7. Jak nazywał się oręż Posejdona? [TRÓJZĄB]

RUNDA 3 [Pytania zadawane są po kolei poszczególnym grupom; za właściwą odpowiedź grupa otrzymuje 3 wieńce]

Część 1. WYJAŚNIJ

- Co to jest mit?
- Co to jest mitologia?
- Co to jest związek frazeologiczny?

Część 2. WYMIEŃ

- Dwa związki frazeologiczne z mitologii;
- Tytuły trzech poznanych mitów;
- Imiona pięciu mitologicznych bogów;

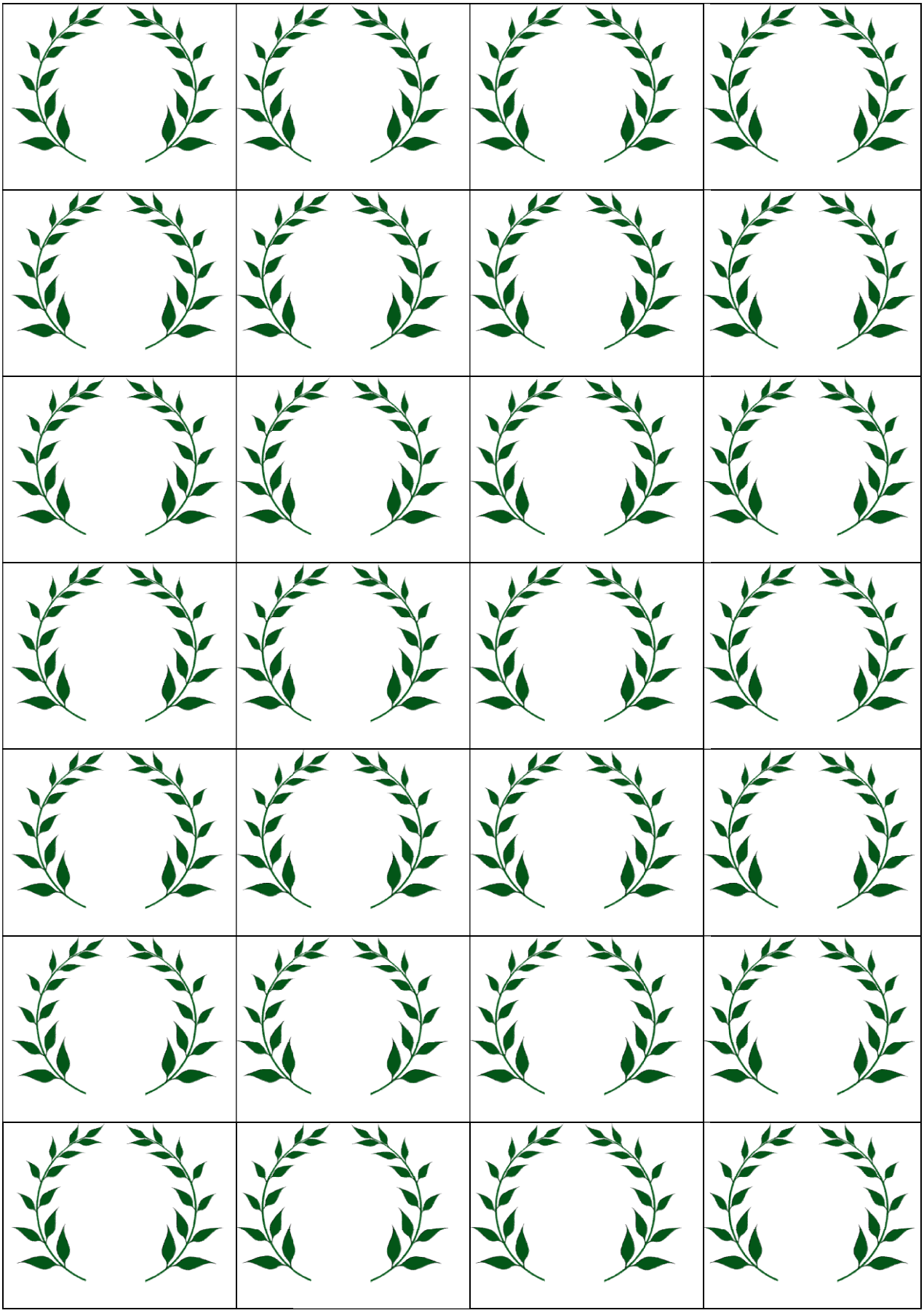
Część 3. DOPASUJ – z podanej rozsypani wyrazowej ułóż trzy związki frazeologiczne i wyjaśnij znaczenie jednego z nich:

- bunt, Ikar, Syzyf, praca, Prometeusz, lot [syzyfowa praca, bunt prometejski, ikarowy lot]
- Kasandra, jabłko, niezgoda, stajnia, wizja, Augiasz [wizja Kasandry, jabłko niezgody, stajnia Augiasza]
- Tantal, Ariadna, pięta, męka, nić, Achilles [męki Tantala, pięta Achillesa, nić Ariadny]

6. Podliczenie wieńców, zapisanie wyników.
7. Zadanie zadania domowego (z szczegółowym objaśnieniem):

Każda grupa ma przygotować prezentację multimedialną, w której znajdują się pytania / polecenia dla pozostałych zespołów. Przygotowana prezentacja musi zostać skonsultowana z nauczycielem (celem wyeliminowania takich samych pytań w innych zespołach). Najładniejsza i najciekawsza prezentacja zostanie wynagrodzona 3 wieńcami, pozostałe dwoma lub jednym wieńcem. Każda grupa zaprezentuje efekt swojej pracy – pozostałe grupy będą odpowiadać na pytania w taki sam sposób, jak zostało to ustalone w I etapie. Jeżeli żadna z grup nie będzie znała odpowiedzi na pytanie, to grupa przygotowująca prezentację dostaje kolejny wieniec do swojej kolekcji;

8. II etap gry odbywa się po ok. tygodniu. Należy przypomnieć zasady gry, a następnie każda grupa prezentuje przygotowaną prezentację. Na końcu lekcji należy podliczyć wieńce i ocenić zespoły (ocena bardzo dobra, dwa plusy, plus).

Autor: mgr Małgorzata Oczoś – nauczyciel języka polskiego
w Szkole Podstawowej Nr 25 w Rzeszowie

Zał. 1