

Konspekt lekcji języka polskiego dla klasy piątej

Aneta Korycińska <https://babaodpolskiego.pl/> <https://www.facebook.com/babaodpolskiego>

Temat lekcji:

„Ekipa rzeczownika” – zabawa przypadkami i sprytnie sposoby Gramatyńczyka

Założenia organizacyjne:

- **Rodzaj zajęć:** Lekcja w klasie z elementami gry edukacyjnej
 - **Czas trwania zajęć:** 45 minut (ale można 90 minut i zmieniać poziom trudności)
 - **Liczebność grupy:** 20 uczniów
 - **Etap kształcenia:** Klasa piąta szkoły podstawowej
-

Realizowane treści nauczania z podstawy programowej:

- Uczeń poprawnie odmienia rzeczowniki przez przypadki.
 - Uczeń zna pytania pomocnicze dla przypadków i umie ich używać w zdaniach.
 - Uczeń umie współpracować w grupie i podejmuje wyzwania gramatyczne.
-

Cele długoterminowe:

- Uczeń doskonali umiejętność odmiany rzeczowników przez przypadki.
- Uczeń potrafi stosować pytania pomocnicze dla przypadków i rozpoznaje ich funkcje w zdaniu.

Cele krótkoterminowe:

- Uczeń odmienia rzeczowniki przez przypadki, korzystając z gry edukacyjnej „Ekipa rzeczownika”.
 - Uczeń sprawnie wykorzystuje pytania pomocnicze do odmiany rzeczowników w grze i podczas pracy grupowej.
-

Efekty nauczania:

- Uczeń odróżnia przypadki rzeczownika i poprawnie je odmienia.
 - Uczeń potrafi zastosować wyuczone przypadki w praktyce, tworząc zdania.
 - Uczeń rozwija umiejętności pracy zespołowej, ucząc się w atmosferze rywalizacji i zabawy.
-

Metody nauczania:


- Zabawa edukacyjna „Ekipa rzeczownika”
- Pogadanka
- Praca w grupach
- Praca z grą



Środki dydaktyczne:

- Zestawy „Ekipy rzeczownika” – karty Spryciuli. Ważne: rozpakowane przed lekcją.
- Kostka przypadków
- Plansza z pytaniami pomocniczymi (Gramatyńczyk)
- Tablica do notowania (jeśli to możliwe – kreda, chyba że szkoła ma tablice na markery) – ewentualnie projektor – wtedy nauczyciel wykorzystuje prezentację z mnemotechnikami: [umieszczona w EDUkawiareNKa: <https://www.facebook.com/groups/edukawiarenka/>]
- Wydruk z prezentacji z grafiką pokazującą metody Spryciuli. Może być w formie naklejek.
- Kartka do notatek metodą Cornella
- Karteczki Post-it.

Etapy lekcji

Etap	Przebieg zajęć	Czas	Pytania pogłębiające rozumienie
Wstęp	<p>Powitanie uczniów:</p> <p>Nauczyciel pyta uczniów, czy znają jakieś mnemotechniki, które pozwalają im zapamiętywać to, co trudne. Dobrze, by rozmowa dotyczyła metody 3xZ, znanej im jako Zakuć – Zdać – Zapomnieć, by wyjaśnić klasie, że można ją przeformułować, by uczyć się szybciej i zapamiętywać na długo, bo w nauce też trzeba być sprytnym. Od teraz niech myślą o tym, jak Zagrać – Zrozumieć i Zapamiętać. Nauczyciel włącza prezentację [KARTA PRACY 1] rozmawia o metodzie z tworzeniem zdania z pierwszych liter nazw przypadków – Mam Domek Cały Biały Nad Morzem Wspaniałym/ Mama Dała Córcie Bułkę Nasmarowaną Masłem. Pyta, czy uczniowie mają swoje pomysły na taki wierszyk.</p>	8 minut	<p>Jak się uczycie tego, co trudne?</p> <p>Co wiesz o przypadkach? Czy macie pomysły, jak je najlepiej zapamiętać?</p>

	<p>Następnie pokazuje, że tych przypadków można też się uczyć przez gang przypadków (opisuje, na czym polega gang przypadków).</p> <p>Następnie wyjaśnia, kim jest Gramatyńczyk i Spryciula i jakie oni mają metody na zapamiętywanie przypadków. Jeśli to możliwe - dobrze jest wydrukować dla każdego ucznia - nawet w formie naklejki - slajdu z metodą Spryciuli.</p>  <p>Następnie nauczyciel pyta: „Czy lubicie gry planszowe i quizy?”, „Czy znacie takie gry, które mogą pomóc w nauce?” i wyjaśnia, że dzisiaj gramy w grę „Ekipa rzeczownika”, która pomoże nam utrwalić zasady deklinacji.</p>		
<p>Informacja o celu lekcji</p>	<p>Nauczyciel wyjaśnia cel lekcji: „Dziś poćwiczymy odmianę przez przypadki, ale zamiast tradycyjnych ćwiczeń, będziemy się bawić z pomocą Spryciuli i Gramatyńczyka. Będziecie musieli odmieniać rzeczowniki, ale w zupełnie nowy sposób.</p> <p>Ważne: gra powinna być już rozpakowana przed lekcją, karty Spryciuli dobrze oddzielić od innych, na razie nie korzystamy z orzeszków. Sam proces rozpakowywania gry po raz pierwszy jest zbyt czasochłonny, by robić to na lekcji.</p>	<p>2 minuty</p>	<p>Jak myślisz, czy nauka może być zabawą? Udowodnię Wam, że właśnie dlatego zostałam nauczycielką/ zostałam nauczycielem - uwielbiam się dobrze bawić.</p>

<p>Wprowadzenie do gry</p>	<p>Wyjaśnienie zasad gry: Nauczyciel pokazuje kafelki Spryciuli.</p>  <p>(z tyłu czerwone, z przodu mają wyraz/ilustrację i dwa przypadki). Obchodzą nas na początek tylko wyrazy.</p> <p>Wszyscy zastanawiają się, jak w zapamiętywaniu przypadków mogą im pomóc karty Gramatyńczyka.</p>  <p>Nauczyciel pokazuje kostkę przypadków. Wyjaśnia, że zadaniem uczniów będzie odmiana wyrazów widocznych na kafelkach przez przypadki, które wypadną na kostce. [Wersja łatwiejsza - te przypadki, które są na karcie Spryciuli, wtedy nie rzucaamy kostką - wersja trudniejsza - usuwacie Mianownik, albo zamiast odmieniać wyraz - tworzycie całe zdanie z wyrazem odmienionym przez przypadek, który wypadł na kostce. Pozostałe warianty gry są opisane w instrukcji gry: https://nk.com.pl/download/manual/ekipa_rzeczownika_instrukcja_5904915902686_r.pdf].</p>	<p>5 minut</p>	<p>Jak brzmi rzeczownik „pies” w miejscowniku? Który przypadek jest najtrudniejszy?</p>
-----------------------------------	---	----------------	---

SYMBOL NA KOSYCE	CO ROBI GRACZ?
 MIEJSCOWNIE LUB DOPEŁNIACZ	wybiera przypadek i odmienia w nim klóred ze stów
 MIANOWNIE LUB NARZĘDZIE	
 CELOWNIE LUB BIERNIE	
 NARZĘDZIE, MIEJSCOWNIE, BIERNIE LUB DOPEŁNIACZ	
 WOLACZ „DEEZ TY, ORZESEK!”	musi jak najszybciej zauważyć, że wypadł orzeszek (symbol wstępuje w łój grzeł) i zawołać „O! Deez ty, orzeszku!” (jeśli zrobi to jako pierwszy, nie musi odmieniać żadnego wyrazu przez przypadki i zdobywa wszystkie kafelki odkryte w danej rundzie!)
 DOWOLNY PRZPADEK LUB WSZYSTKIE PRZPADEK!	<u>wersja łatwiejsza</u> : wybiera dowolny przypadek (musi go nazwać) i odmienia w nim klóred ze stów na kafelku LUB <u>wersja trudniejsza</u> : odmienia klóred ze stów na kafelku przez wszystkie przypadki

Dzielimy się na grupy 2–4 osoby, dzielimy się np. przez odliczenie do 4. Jedyńki razem, dwójki razem itd. Ewentualnie na grupy pięcioosobowe, a w każdej grupie jest osoba, która dobrze zna przypadki i korzysta z pomocy wydrukowanej na wieczku gry.

Pierwszy wariant gry: TRENING GRAMATYCZNY – POZIOM ŁATWIEJSZY TURLANE PRZYPADKI

KROK 1: Uczestnicy wybierają spośród siebie osobę, która będzie jednocześnie pełnić funkcję prowadzącego (najlepiej kogoś, kto dobrze odmienia wyrazy przez przypadki). Ma od do pomocy wieczko od gry, na którym znajdują się podpowiedzi Gramatyńczyka.

KROK 2: Prowadzący miesza kafelki Spryciuli i układa je zakryte w rozsypance (obrazkiem do góry), a kafelki Gramatyńczyka kładzie dowolną stroną obok w taki sposób, by były dobrze widoczne dla wszystkich.

<p>Rozwinięcie – Zabawa „Turlane Przypadki”</p>	<p>KROK 3: Rozpoczyna najmłodszy gracz lub ten, który ostatnio jadł orzeszki. Wykonuje rzut kostką.</p> <p>KROK 4: Kiedy kostka się zatrzyma, uczestnicy jednocześnie odstawiają po 1 kafelku. Ich zadaniem jest odmienić któreś ze słów (widocznych na odkrytych kafelkach) przez któryś przypadek wskazany na kostce lub dopasować już odmieniony wyraz do właściwego przypadku. Osoba, która pierwsza wykona zadanie, wygrywa rundę (zbiera wszystkie biorące w niej udział kafelki na swój stos). Jeśli gracz odmieni słowo niepoprawnie, uczestnik, który wychwyci błąd, może zrobić to za niego i wygrać daną rundę (poza swoją kolejką).</p> <p>KROK 5: Następuje nowa runda (powtarzamy krok 4), w której rzut kostką wykonuje kolejny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).</p> <p>Gra trwa do wyczerpania kafelków. Wygrywa ten, kto zgromadzi ich najwięcej. W przypadku remisu odbywa się runda rozstrzygająca, która decyduje o tym, kto zostaje zwycięzcą.</p>	<p>20 minut</p>	
<p>Zakończenie – Podsumowanie gry</p>	<p>Nauczyciel rozdaje uczniom kartki do notatek metodą Cornella [KARTA PRACY 2]. Mają w nich zapamiętać, co wynoszą z tej lekcji, która technika zapamiętywania podoba im się najbardziej, z której będą korzystać.</p> <p>Nauczyciel zaprasza uczniów do refleksji nad tym, jak zmieniło się ich podejście do przypadków dzięki grze. Każda grupa prezentuje wyraz, który sprawił im najwięcej trudności, a także to, jak go odmieniła. Na koniec nauczyciel prosi, by uczniowie za pomocą karteczek Post-it napisali, jak oceniają lekcję, by napisali</p>	<p>5 minut</p>	<p>Co było najtrudniejsze podczas gry? Co zapamiętałeś najlepiej?</p>

	<p>kilka słów i przykleili je, wychodząc z sali do tablicy.</p> <p>Nauczyciel każdemu rozdaje naklejki z Gramatyńczykiem.</p>		
--	---	--	--



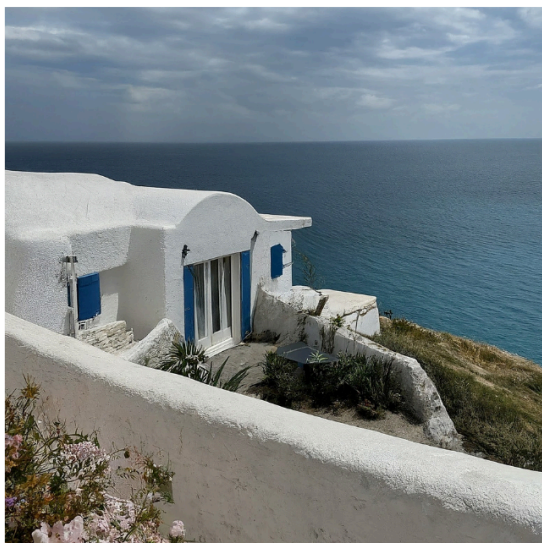
DEKLINACJA

MNEMOTECHNIKI
na lekcji języka polskiego



ZAPAMIĘTUJ JAK SHERLOCK HOLMES!

SYSTEM PIERWSZYCH LITER



baba
od polskiego

SYSTEM PIERWSZYCH LITER



MAM - MIANOWNIK

DOMEK - DOPEŁNIACZ

CAŁY - CELOWNIK

BIAŁY - BIERNIK

NAD - NARZĘDNIK

MORZEM - MIEJSCOWNIK

WSPANIAŁYM - WOŁACZ

baba
od polskiego

SYSTEM PIERWSZYCH LITER



baba
od polskiego

SYSTEM PIERWSZYCH LITER



MAMA - MIANOWNIK

DAŁA - DOPEŁNIACZ

CÓRCIE - CELOWNIK

BUŁKĘ - BIERNIK

NASMAROWANA - NARZĘDNIK

MASŁEM - MIEJSCOWNIK

WIEJSKIM - WOŁACZ

baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

*MIANOWNIK - SZEFE, MIANUJE
KTO? CO? DOSTANIE DZISIAJ ZADANIE*



baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

*DOPEŁNIACZ - DOSTAWCA/KURIER,
DOPEŁNIA ZASOBY I PYTA KOGO? CZEGO? NIE MA*



baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

CELOWNIK - SNAJPER, MA WSZYSTKICH NA CELOWNIKU
I PYTA **KOMU? CZEMU?** SIĘ PRZYGLĄDAĆ



baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

BIERNIK - KSIĘGOWY,
BIERZE ŁAPÓWKI I PYTA **KOGO? CO?** WPISAĆ NA FAKTURĘ



baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

*NARZĘDNIK - ŻŁOTA RĄCZKA I SZOFER,
PYTA Z KIM? Z CZYM? DZISIAJ JEDZIE*



baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

*MIEJSCOWNIK - OCHRONIARZ,
NASŁUCHUJE O KIM? O CZYM? SIĘ MÓWI*



baba
od polskiego

METODA Z GANGIEM

WOŁACZ - SPEC OD KONTAKTÓW Z MEDIAMI,
JAK WIDZI POLICJĘ, TO MÓWI: **O!** DZIEŃ DOBRY PANIE WŁADZO!



baba
od polskiego

POMOCNIK (BO PIES, TO NAJLEPSZY PRZYJACIEL)



baba
od polskiego



baba
od polskiego

METODA GRAMATYŃCZYKA - WYSZCZEKAJ TO!



baba
od polskiego

CO TĘCZA NA TO?



baba
od polskiego

METODA SPRYCIULI

7 PRZYPADKÓW

= 7 KOLORÓW TĘCZY

JAK TO ZAPAMIĘTAĆ?



MAM DLA CIEBIE
BARDZO NIESAMOWITIE
MIEJĄ WIADOMOŚĆ:
JEŚLI ZNASZ KOLEJNOŚĆ
KOLORÓW TĘCZY,
TO ZNACZY, ŻE ZNASZ
CAŁĄ EKIPĘ RZECZOWNIKA!



baba
od polskiego

DZIĘKUJĘ! POWODZENIA!

@BABAODPOLSKIEGO



baba
od polskiego

[KARTA PRACY 2].

TEMAT NA GÓRZE ZAPISUJ TEMAT NOTATKI.	
NA MARGINESIE ZAPISUJ TO, CO WAŻNE W TEKŚCIE NOTATKI OBOK.	NOTATKA TUTAJ POWINNA SIĘ ZNALEŻĆ TWOJA WŁASNA NOTATKA.
SŁOWA KLUCZOWE	
PYTANIA	
HASŁA	
Na dole zapisuj to, co najważniejsze i warte zapamiętania. Wiedza w pigułce. PODSUMOWANIE, WNIOSKI	

ADRES EDUKAWIARENKI:

<https://www.facebook.com/groups/edukawiarenka/>

Mój opis gry:

<https://babaodpolskiego.pl/patronat-baby-ekipa-rzeczownika-nieprzypadkowa-gra-o-przypadkach/>