Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Tytuł lekcji: Po co nam zdania? Opowieść o kropce, pytajniku i wykrzykniku.
Czas trwania: 45 minut

Cele lekcji: Uczeń będzie wiedział:

- Czym różni się słowo (wyraz) od zdania.
- Do czego służą zdania (do przekazywania jasnych informacji).
- Jakie są trzy podstawowe znaki interpunkcyjne na końcu zdania (kropka, znak zapytania, wykrzyknik).
- Co oznacza każdy z tych znaków i jak wpływa na wypowiedź.

Co się zmieni po lekcji:

- Uczeń będzie potrafił odróżnić zdanie od zbioru przypadkowych słów.
- Uczeń będzie potrafił poprawnie zastosować kropkę (.), znak zapytania (?) i wykrzyknik (!) na końcu prostych zdań.
- Uczeń będzie potrafił odczytać zdanie z odpowiednią intonacją (pytającą, oznajmującą, wykrzyknikową).
- Wzrośnie świadomość ucznia na temat budowy języka i precyzyjnej komunikacji.

Metody i techniki nauczania:

- Oglądowa: pokaz animacji, ilustracje, demonstracja (np. układanie klocków).
- Słowna: pogadanka, rozmowa kierowana, „burza mózgów”.
- Praktyczna: praca z kartą pracy, ćwiczenia w układaniu zdań.
- Aktywizująca: zabawa ruchowa „Znaki interpunkcyjne”, drama (scenki).

Uzupełniające środki dydaktyczne:

- Projektor i ekran (do wyświetlenia animacji).
- Karty pracy (Załączniki 1-3).
- Klocki (lub kartoniki ze słowami, np. „Ala”, „ma”, „kota”, „pies”, „biegnie”).
- Duże plansze demonstracyjne ze znakami: kropka (.), znak zapytania (?), wykrzyknik (!).
- Kredki, pisaki.

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”
Minister Edukacji

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie - „Burza mózgów: Latające myśli”

N: Nauczyciel wita uczniów i rozpoczyna lekcję od „burzy mózgów”. N: *Zamknijcie na chwilę oczy. Jakie myśli latają Wam teraz po głowie? Jakie pojedyncze słowa?* N: Nauczyciel zapisuje na tablicy słowa podawane przez uczniów (np. „przerwa”, „dom”, „kreda”, „zabawa”). N: *Świetnie! Mamy dużo myśli. Ale czy te pojedyncze słowa opowiadają nam całą historię? Gdybym był człowiekiem z epoki lodowcowej i krzyknął do Was tylko jedno słowo: „Mamut!” – wiedzielibyście, o co mi chodzi? Czy macie uciekać, czy podziwiać?* U: Nie wiedzielibyśmy. N: *Właśnie. Potrzebujemy czegoś więcej, żeby jasno przekazać informację. Dziś dowiemy się, jak zamienić takie pojedyncze myśli w super-narzędzie do opowiadania historii. Zobaczmy, jak to działa.*

2. Wyświetlenie animacji

N: Nauczyciel informuje uczniów, że teraz obejrzą krótki film o tym, jak słowa łączą się w zdania i jakie magiczne znaki nam w tym pomagają. N: Nauczyciel wyświetla animację

3. Omówienie animacji - Zdanie to budowla z klocków

N: *Co zobaczyliśmy w filmie? Czym są słowa, które wypowiadamy?* U: Klockami. N: *Zgadza się. A co budujemy z tych klocków?* U: Zdania. N: *Właśnie! Zdanie to uporządkowana myśl. Pokażmy to.* N: Nauczyciel bierze klocki (lub przygotowane wcześniej kartoniki ze słowami) i układa na dywanie w przypadkowej kolejności: „kota ma Ala”. N: *Czy to jest dobra budowla? Czy to zdanie ma sens?* U: Nie! N: *A jak powinno być?* U: „Ala ma kota”. N: Nauczyciel układa zdanie poprawnie. *Teraz ma sens! Opowiada nam całą historię.*

4. Znaki na końcu zdania - Nasze „Znaki Drogowe”

N: *W filmie powiedziano, że na końcu każdego zdania potrzebujemy specjalnych "znaków drogowych". Jak nazywał się pierwszy znak, który działa jak znak STOP?* U: Kropka. N: Nauczyciel pokazuje uczniom dużą planszę demonstracyjną z kropką (.). N: *Kropka mówi nam: "Koniec opowieści. Zatrzymaj się." Używamy jej, gdy spokojnie o czymś informujemy.* Nauczyciel dopisuje kropkę do zdania na tablicy: „Ala ma kota.”

5. Pytajnik i Wykrzyknik – Zmieniamy ton!

N: *A jaki znak wyglądał jak ucho detektywa, który nasłuchuje odpowiedzi?* U: Znak zapytania. N: Nauczyciel pokazuje planszę ze znakiem (?). *Kiedy go używamy?* U: Kiedy o coś pytamy. N: *Spróbujmy zmienić nasze zdanie.* Nauczyciel zamienia kropkę na pytajnik: „Ala ma kota?”. *Przeczytajmy to razem, ale tak, jakbyśmy pytali.* (Uczniowie czytają zdanie ze wznoszącą się

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”
Minister Edukacji

intonacją). N: *A ostatni znak? Ten pełen siły i emocji?* U: Wykrzyknik! N: Nauczyciel pokazuje planszę (!). *Używamy go, gdy się bardzo cieszymy, smucimy, boimy albo gdy wydajemy polecenie. Zobaczmy teraz.* Nauczyciel zmienia znak: „Ala ma kota!”. *Przeczytajmy to zdanie z wielką radością!* (Uczniowie czytają głośno, z emocjami).

6. Zabawa ruchowa „Znaki Interpunkcyjne”

N: *Świetnie! Teraz sprawdzimy, czy zapamiętaliście nasze znaki. Proszę, wstańcie.* N: Nauczyciel tłumaczy zasady zabawy: N: *Gdy podniosę planszę z KROPKĄ, wszyscy stajecie nieruchomo jak na znaku STOP i mówicie cicho "stop".* N: *Gdy podniosę ZNAK ZAPYTANIA, wszyscy łapiecie się za uszy (jak ucho detektywa), przechylacie głowę i pytacie "Co?".* N: *Gdy podniosę WYKRZYKNIK, wszyscy podskakujecie raz w górę z radości i wołacie "Hurra!".* N: Nauczyciel przeprowadza zabawę, mieszając kolejność plansz i stopniowo zwiększając tempo.

7. Drama - Na ratunek przed mamutem!

N: *Pamiętacie naszego mamuta z filmu? Podzielmy się na dwie grupy. Ja będę mamutem i będę powoli szedł w waszą stronę.* N: *Grupa pierwsza ma do dyspozycji tylko jedno słowo. Wasz kolega, który mnie widzi, może krzyknąć tylko: "Mamut.".* U (z grupy 1): *Mamut.* N: *Co robicie?* (Uczniowie z grupy 1 prawdopodobnie stoją, patrzą, nie wiedzą, co robić). N: *Teraz grupa druga. Wasz kolega widzi mnie (mamuta) i może krzyknąć całe zdanie z wykrzyknikiem: "Uwaga, mamut biegnie w naszą stronę!".* U (z grupy 2): *Uwaga, mamut biegnie w naszą stronę!* N: *Co robicie?* (Uczniowie z grupy 2 uciekają lub udają, że się chowają). N: *Widzicie różnicę? Kiedy zdanie jest jasne i ma odpowiedni znak, wszyscy wiedzą, co robić! Czasem zdanie może nawet uratować nam życie!*

8. Praca z kartami pracy

N: *Świetnie poradziliście sobie z mamutem. Teraz czas na zadania w kartach pracy. Sprawdzimy, jak potraficie budować zdania i używać naszych nowych "znaków drogowych".* N: Nauczyciel rozdaje Karty Pracy (Załączniki 1, 2 i 3) i omawia polecenia. Uczniowie wykonują zadania.

9. Podsumowanie lekcji

N: *Czego nauczyliśmy się dzisiaj na lekcji?* U: Że słowa to klocki, a zdania to budowle. Że są trzy znaki na końcu: kropka, pytajnik i wykrzyknik. N: *Po co nam zdania i te znaki?* U: Żeby inni nas rozumieli. N: *Doskonale. Pamiętajcie, że dzięki zdaniom i znakom interpunkcyjnym nasze myśli są jasne i zrozumiałe dla innych!*

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 1: Budujemy zdania

Polecenie: Poniższe klocki (słowa) się rozsypały. Ułóż je w poprawnej kolejności, aby powstało zdanie. Zapisz zdanie w liniach poniżej.

1. idzie do lasu Jacek

   .....

2. mały piłkę ma piesek

   .....

3. na świeci słońce niebie

   .....

4. Ewa książkę czyta ciekawą

   .....

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki” -** interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 2: Jaki to znak?

Polecenie: Przeczytaj zdania. W pustym kwadraciku na końcu każdego zdania narysuj odpowiedni znak: kropkę (.), znak zapytania (?) lub wykrzyknik (!).

1. Dzisiaj jest ładna pogoda [ ]
2. Czy lubisz lody [ ]
3. Ale wspaniały prezent [ ]
4. Idź umyć ręce [ ]
5. Mój kot śpi na parapecie [ ]
6. Która jest godzina [ ]
7. Uciekaj, pali się [ ]
8. Jak masz na imię [ ]
9. Lubię chodzić do szkoły [ ]
10. Nareszcie wakacje [ ]

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 3: Jaka to intonacja?

Polecenie: Połącz strzałkami zdania z ich znaczeniem (tym, co oznaczają).

Mama wróciła.

Mama wróciła?

Mama wróciła!

Pytam, czy mama jest już w domu.

Cieszę się, że mama już jest!

Mówię spokojnie, że mama jest w domu.

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”