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

Informacje wprowadzające

- **Tytuł lekcji:** W świecie słownych zabaw Juliana Tuwima.
- **Czas trwania:** 45 minut
- **Cele lekcji:**
  - **Uczeń wie:** Kim był Julian Tuwim i dlaczego nazywamy go „czarodziejem słów”.
  - **Uczeń rozumie:** Czym są wyrazy dźwiękonaśladowcze (onomatopeje) i neologizmy (nowe słowa) na przykładach z twórczości poety.
  - **Uczeń potrafi:** Tworzyć własne wyrazy dźwiękonaśladowcze oraz wymyślać nowe, zabawne nazwy dla postaci i przedmiotów.
  - **Co się zmieni po lekcji:** Uczeń będzie postrzegał język polski nie tylko jako narzędzie komunikacji, ale również jako źródło kreatywnej zabawy. Rozwinie swoją wyobraźnię i umiejętność pracy w grupie.
- **Metody i techniki nauczania:**
  - Oglądowa (prezentacja animacji)
  - Słowne (rozmowa kierowana, praca z tekstem wiersza)
  - Praktyczne (ćwiczenia słowotwórcze, praca w grupach)
  - Aktywizujące (burza mózgów, zabawy kreatywne)
- **Uzupełniające środki dydaktyczne:**
  - Komputer i projektor do wyświetlenia animacji
  - Tablica lub duży arkusz papieru
  - Kolorowe mazaki
  - Karty pracy dla każdego ucznia

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie do magicznego świata słów

- N: *Dzień dobry! Dzisiaj zapraszam Was do świata, w którym słowa potrafią malować dźwięki, a litery układają się w najśmieszniejsze historie. Zobaczymy, jak wielką moc ma wyobraźnia. Na początek obejrzymy krótką animację o pewnym niezwykłym poecie.*
- Nauczyciel odtwarza animację

2. Kim jest słowny odkrywca?

- N: *O kim opowiadała animacja?*
- U: *O Julianie Tuwimie.*
- N: *Zgadza się. A dlaczego możemy go nazwać „słownym odkrywcą” albo „czarodziejem słów”?*

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”

- U: *Bo bawił się słowami. Tworzył śmieszne wiersze. Używał słów, które naśladowały dźwięki.*
- N: *Doskonale! Julian Tuwim pokazał, że słowa to nie tylko litery w książce, ale magiczne klocki do budowania światów. Dzisiaj sami spróbujemy zostać takimi czarodziejami.*

3. Orkiestra dźwięków - zabawa z „Lokomotywą”

- N: *Pamiętacie z animacji wiersz o lokomotywie? Jakie niezwykłe słowa-dźwięki się w nim pojawiły?*
- U: *Buch! Uch! Puff! Uff!*
- N: *Świetnie! Takie wyrazy, które naśladują prawdziwe odgłosy, nazywamy* ***wyrazami dźwiękonaśladowczymi****. Posłuchajcie, jak wspaniale brzmi to w wierszu:*
- Nauczyciel odczytuje fragment wiersza „Lokomotywa” (od „Stoi i sapie…” do „…węgiel w nią sypie.”).
- N: *A teraz nasza kolej! Podzielmy się na trzy grupy. Każda grupa stworzy własną orkiestrę dźwięków. Waszym zadaniem jest wymyślenie i zapisanie na dużej kartce jak najwięcej wyrazów naśladujących odgłosy.*
    - **Grupa 1:** Jakie dźwięki słychać podczas burzy? *(np. BUM! HUK! SZUUU! KAP-KAP! PLUSK!)*
    - **Grupa 2:** Jakie dźwięki wydają zwierzęta w zoo? *(np. RYK! MIAU! WARK! PISKU-PISKU!)*
    - **Grupa 3:** Jakie dźwięki słychać na placu budowy? *(np. STUK-PUK! WARKOT! ŁUP! BRZĘK!)*
- Po kilku minutach każda grupa prezentuje swoje słowa, a pozostali uczniowie mogą spróbować je naśladować.

4. Fabryka nowych słów - zabawa ze „Słoniem Trąbalskim”

- N: *W animacji poznaliśmy też pewnego bardzo roztargnionego słonia. Kto pamięta, jak się nazywał?*
- U: *Słoń Trąbalski!*
- N: *A od jakiego słowa, charakterystycznego dla słonia, wzięło się jego nazwisko?*
- U: *Od trąby!*
- N: *Dokładnie! Julian Tuwim uwielbiał tworzyć zupełnie nowe, zabawne słowa. Zobaczmy, czy my też to potrafimy. Zostańmy na chwilę słowotwórcami!*
- N: *Wymyślmy śmieszne imiona lub nazwiska dla tych postaci. Chodzi o to, by nazwa opisywała to, co ta postać robi lub jaka jest.*
    - *Jak nazwiemy rycerza, który uwielbia spać? (np. Śpioch Waleczny, Rycerz Ziewalski)*
    - *Jak nazwiemy czarodzieja, który ciągle gubi swoją różdżkę? (np. Czarodziej Zgubalski, Mag Zapominalski)*

  - *Jak nazwiemy kurę, która potrafi pięknie śpiewać? (np. Kura Śpiewaczka, Nutka Grzebalska)*
- Nauczyciel zapisuje najciekawsze propozycje na tablicy.

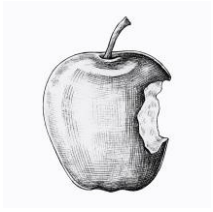
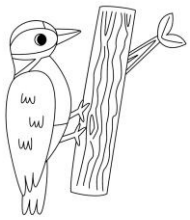
5. Podsumowanie i wprowadzenie do pracy indywidualnej

- N: *Zobaczcie, ile wspaniałych, nowych i dźwięcznych słów dzisiaj stworzyliśmy! Byliście prawdziwymi odkrywcami, tak jak Julian Tuwim. Pokazaliście, że język polski jest pełen zabawy i magii.*
- N: *Teraz utrwalimy nasze pomysły, wykonując zadania w kartach pracy.*

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: Orkiestra Dźwięków

Zadanie 1. Połącz linią obrazek z dźwiękiem, który wydaje.

Obrazek	Wyraz Dźwiękonaśladowczy
	BZZZ
	CHRUP
	TIK-TAK
	PUK
	BUM

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

Zadanie 2.

Narysuj, co lub kto wydaje te dźwięki.

- **PLUSK-PLUSK:**

- **SZUR-SZUR:**

- **MIAU-MIAU:**

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: Fabryka Słów Juliana Tuwima

Zadanie 1.

Pan Hilary zgubił okulary, a Pan Maluśkiewicz był bardzo mały. Dopasuj imię do postaci i jej cechy.

Postać	Cecha
Pies, który uwielbia jeść kości	**Księżniczka Chichotka**
Księżniczka, która ciągle się śmieje	**Smok Ziej Ogniowicz**
Smok, który zieje ogniem	**Pies Kościojad**

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

Zadanie 2.

Stwórz własnego bohatera! Narysuj go i wymyśl dla niego śmieszne imię lub nazwisko, które będzie pasowało do jego wyglądu lub tego, co lubi robić.

Imię i nazwisko mojego bohatera: _____

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

Karta Pracy 3: Ptasie Radio

Polecenie: Pokoloruj wesołą audycję Ptasiego Radia. W dymkach narysuj nutki i napisz, jakie dźwięki wydaje każdy z ptaków.

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