



Części mowy - utrwalanie wiadomości.

Części mowy - utrwalanie wiadomości.

Autor/autorka

Anna Tucharz

1. Etap edukacyjny i klasa

edukacja wczesnoszkolna - klasa III

2. Przedmiot

edukacja wczesnoszkolna – humanistyczna

3. Temat zajęć

Części mowy - utrwalanie wiadomości.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

Temat jest zgodny z podstawą programową.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Zastosowanie technologii TIK uatrakcyjni zajęcia, pobudzi zainteresowania uczniów i zmotywuje ich do utrwalania wiadomości.

7. Cel ogólny zajęć

Powtórzenie wiadomości o poznanych częściach mowy.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń rozpoznaje i nazywa części mowy w zdaniu.
2. Uczeń objaśnia na jakie pytania odpowiadają poznane części mowy.
3. Uczeń zgodnie pracuje w grupie.
4. Uczeń przestrzega zasad gry planszowej.

9. Metody i formy pracy

Burza mózgów.

Mapa myśli.

Gra edukacyjna, planszowa.
Praca indywidualna i grupowa.

10. Środki dydaktyczne

Prezentacja interaktywna stworzona na platformie www.genial.ly

Ćwiczenia interaktywne na platformie www.learningapps.org

Ćwiczenia ze strony www.epodreczniki.pl

Mapa myśli www.mindmeister.com

Gra planszowa stworzona na platformie www.genial.ly

Koło <https://pickerwheel.com/pw?id=6pPqR>

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputer z dostępem do Internetu.

Tablica interaktywna lub rzutnik.

Jeśli jest możliwość poprowadzenia lekcji w sali komputerowej uczniowie mogą pracować indywidualnie lub w parach przed komputerem. Jeśli nie ma takiej możliwości nauczyciel może wyświetlać zadania na tablicy interaktywnej lub za pomocą rzutnika.

12. Przebieg zajęć

• Aktywność 1

- **Temat:** Co już wiemy o częściach mowy?
- **Czas trwania:** 15
- **Opis aktywności:**

Uczniowie powtarzają wiadomości o częściach mowy, wykonując kolejne polecenia w prezentacji Genially:

<https://view.genial.ly/60b10d0e191a770d3055d1ed/game-action-czesci-mowy>.

• Aktywność 2

- **Temat:** Burza mózgów
- **Czas trwania:** 7
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel pyta uczniów, które części mowy sprawiły im w poprzednich zadaniach największe trudności? Co zapamiętali najlepiej, a co wymaga jeszcze utrwalenia? Pyta czy ktoś zna sposoby na szybsze rozpoznawanie części mowy?

Można tu zasugerować, że nazwy części mowy podpowiadają o jakie wyrazy chodzi. Np rzeczowniki – to nazwy m.in. rzeczy, liczebniki nazwy kojarzące się z liczbą, itp.

Po zebraniu wszystkich wypowiedzi nauczyciel zachęca uczniów do

odczytania części mowy na stronie <https://zpe.gov.pl/a/temat-25-korale-jarzebiny/DxEwK9hOD> (kropka trzecia). Po odczytaniu wyrazów prosi o ustne podanie dowolnych przykładów liczebników.

- **Aktywność 3**

- **Temat:** Części mowy – mapa myśli.
- **Czas trwania:** 8
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel zachęca do stworzenia wspólnej mapy myśli, która uporządkuje poznane części mowy. Proponuję wykorzystać tutaj kreator mapy myśli <https://www.mindmeister.com/>. Nauczyciel na tablicy interaktywnej tworzy mapę myśli, w oparciu o wypowiedzi uczniów (burza mózgów). Pyta na jakie pytania odpowiada rzeczownik, czasownik, przymiotnik i liczebnik i prosi o podanie kilku przykładów do każdej części mowy. Na bieżąco z odpowiedzi uczniów nauczyciel tworzy mapę myśli.

Poniżej znajduje się przykładowa, stworzona przeze mnie mapa:

<https://mm.tt/1929471467?t=DEo7cP0QRD>

- **Aktywność 4**

- **Temat:** Zagrajmy razem
- **Czas trwania:** 15
- **Opis aktywności:**

Nauczyciel pyta kiedy może się przydać dobra znajomość części mowy. Uczniowie udzielają odpowiedzi (do prawidłowego budowania zdań, pisania listów, odmiany wyrazów, itp.).

Nauczyciel pokazuje, że umiejętność rozpoznawania części mowy można wykorzystać również w grach planszowych. Dzieli uczniów na cztery grupy. Uruchamia grę planszową na tablicy interaktywnej <https://view.genial.ly/60b10f23191a770d3055d233/game-copy-copy-gra-planszowa-podsumowanie-wiadomosci>. Tłumaczy zasady gry. Każda grupa wybiera sobie swój pionek. Po przemieszczeniu pionka o określoną liczbę pól osoby kolejno z danej grupy nazywają części mowy. Każda zła odpowiedź jest porawiona przez całą klasę.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Nauczyciel prosi uczniów o dokończenie zdań, które losowo wybiera koło na tablicy interaktywnej.

<https://pickerwheel.com/pw?id=vKehj>

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 – Uznanie autorstwa–Użycie niekomercyjne–Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

Scenariusz można realizować w formie stacjonarnej i zdalnej.

Bardziej atrakcyjne będą zajęcia prowadzone w sali komputerowej, gdzie każdy uczeń (para uczniów), będzie mógł wykonywać zadania na swoim komputerze. W przypadku braku takiej możliwości nauczyciel wyświetla na tablicy lub za pomocą rzutnika zadania i wskazuje kolejne osoby, które będą wykonywać zadania i odpowiadać na pytania.

16. Materiały pomocnicze

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej

Tak

18. Forma prowadzenia zajęć

dowolna