



W Akademii Pana Kleksa

O CZYM BĘDZIE? (realizacja podstawy programowej)

Fabula scenariusza opiera się na historii opisanej w książkach o Panu Kleksie, zwłaszcza "Akademii Pana Kleksa" Jana Brzechwy. Zadania są zaprojektowane niczym lekcje w Akademii, dlatego kolejność realizacji jest dowolna, podyktowana dynamiką grupy, przygotowaniem nauczyciela oraz warunków pogodowych. Zajęcia są twórczą interpretacją lekcji, jakich można doświadczyć w każdej szkole: j. polskiego, matematyki, plastyki, gimnastyki. Uczniowie przeniosą się na tę jedną chwilę za mury Akademii, a prowadzić ich będzie słynny Profesor Kleks. Ważne jest także, aby nauczyciel oddał, prowadząc dzieci przez te zadania, ducha Ucznia Doktora Pai Chi Wo.

Przygotować należy: sztywne karty A4, blok rysunkowy, mulinę, przybory do rysowania, guziki.

	TEMAT/ZAGADNIENIA	PRZEDMIOT	Elementy z podstawy programowej	
Punkt 1 Skwerek w Parku zdrojowym	Chmurografia	Nauczanie zintegrowane	Podjęcie działalności twórczej, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego jak: kształt, barwa, faktura w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne).	
Punkt 2 Ławeczki w parku	Tkane zdanie	Nauczanie zintegrowane	Rozwijanie kompetencji społecznych, umiejętności współpracy w grupie, wypowiedzenia się na forum grupy oraz argumentowania, rozwijanie kreatywności; rozwijanie umiejętności plastyczno/technicznych z wykorzystaniem rozmaitych technik,	
Punkt 3 Polana w Parku zdrojowym	Matemastyka	Nauczanie zintegrowane	Rozpoznawanie i nazywanie koła, kwadratu, prostokąta i trójkąta (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie). Udział w zabawach, minigrach i grach terenowych, zawodach sportowych, respektując reguły i podporządkowując się decyzjom sędziego	
Punkt 4 Pomost w Parku	Guzikologia	Nauczanie zintegrowane	Kształtowanie kompetencji matematycznych i logicznego myślenia, rozwijanie umiejętności dokonywania prostych obliczeń arytmetycznych z zakresu dodawania i mnożenia, wykorzystywanie umiejętności matematycznych w praktyce.	
Punkt 5 Lokomoton	Bajkopisanka	Nauczanie zintegrowane	Tworzenie wypowiedzi w formie ustnej i pisemnej, kilkudzaniowej wypowiedzi, krótkich opowiadań i opisów, listów prywatnych, życzeń, zaproszeń, wierszy.	
CZAS TRWANIA	ŚRODEK TRANSPORTU	DYSTANS		
ok. 1,5 h	pieszo	ok. 1,5 km	Przekąski i picie, kartki A4 z bloku technicznego, taśma klejąca, kredki/mazaki, kartki/blok/zeszyt, klej, mulina, guziki, opcjonalnie głośnik bluetooth	Punkty do odpoczynku, toalety są dostępne.



PROPONOWANY PRZEBIEG TRASY



Po wycieczce prześlij nam
krótką opinię na temat
przeprowadzonych zajęć.
Dziękujemy!





Spis treści

- 1-7 Instrukcja dla nauczyciela i materiały dla nauczyciela
- 4 Punkt 1 - Chmurografia
- 4 Punkt 2 - Tkane-zdanie
- 5 Punkt 3 - Matemastyka
- 6 Punkt 4 -Guzikologia
- 7 Punkt 5 - Bajkopisanka
- 8 Materiały dla uczniów

INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

Jak dostać się na miejsce?

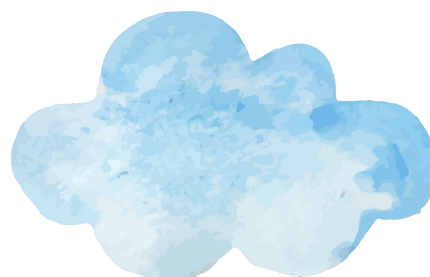
Można skorzystać z komunikacji publicznej z Piaseczna i Konstancina-Jeziorny lub dojechać autokarem. Można także dojść pieszo Parku Zdrojowego.

Wskazówki do zadań:

Scenariusz jest napisany w oparciu o "Akademię Pana Kleksa" Jana Brzechwy. Uczniowie wezmą udział w lekcjach, które swą dziwnością nawiązują do pomysłów Profesora. Dzieci wykażą się kreatywnością, sprawnością fizyczną, zdolnościami matematycznymi i plastycznymi. Nauczyciel/Nauczycielka prowadząc lekcje, może nawiązywać do stylu zajęć prowadzonych przez Pana Kleksa. W przerwach między zajęciami lub w trakcie pracy można słuchać piosenek wykorzystanych w filmach o przygodach Kleksa np. "Witajcie w naszej bajce", "Kaczka dziwaczka", "Meluzyna" , "Na wyspach Bergamutach"

Za dobrze wykonane zadania uczniowie otrzymują piegi (naklejki, cekiny, itp).

Zadania można wykonywać indywidualnie i grupowo.

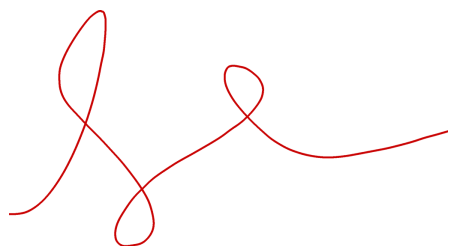


Punkt 1. Chmurografia

Skwerek w Parku

Najpierw dyrektor musi sprawdzić największą siłę dzieci, czyli wyobraźnię. Zapraszamy na lekcję - "chmurografii". Uczniowie kładą się na ziemi i obserwują chmury. Wybierają sobie jedną i starają się narysować ją na kartce, a później "przerobić" ją na jakiegoś magicznego stwora, niespotykaną machinę. Może inspiracją do tworzenia będzie coś, co się uczniom niedawno przyśniło. Można także wcześniej wydrukować zdjęcia chmur, tak, aby dzieci mogły losować i z nich tworzyć swoje dzieła - takie rozwiązanie można stosować w przypadku bezchmurnego nieba.

Można z uczniami w trakcie pracy posłuchać piosenki "Dzik jest dziki".



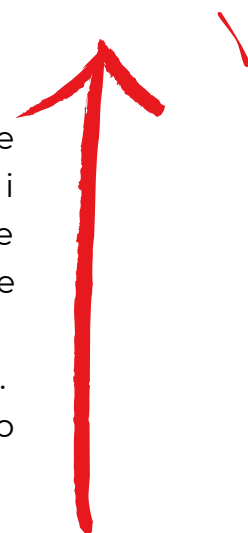
Punkt 2. Tkane-zdanie

Ławeczki w parku

Kolejna lekcja to "Tkane zdanie". Uczniowie dobierają się w pary i za pomocą nitki/muliny i kleju na kartce mają ułożyć zdanie podyktowane przez nauczyciela. "Morze wyobraźni nie ma granic".

Poza techniką wykonania, ważna jest ortografia. Po wykonanym zadaniu następuje dyskusja o tym, co zdaniem dzieci znaczy ten zwrot.

Podczas pracy uczniów, można z nimi posłuchać piosenki "Na wyspach Bergamutach".





Punkt 3. Matemastyka

Witamy na lekcji gimnastyki. Mam dla Was zagadkę. Mój przyjaciel Mateusz usilnie próbuje znaleźć pewien przedmiot, pewnie wielu z Was widziało taki nie raz, pomaga w zapięciu koszuli, spodni lub kurtki, czasem ma dziurki, a czasem nie. Zwykle nie ma kątów i takiego szukamy. z Waszych ciał ułóżcie kształt poszukiwanego przedmiotu (koła- guzika).

Zadanie to można wykonać w małych grupach, grupy mogą się ścigać i układać koło na czas.

Gdy uczniowie wykonują to zadanie mogą słuchać piosenki "Na tapczanie siedzi leń".





Punkt 4 Guzikologia

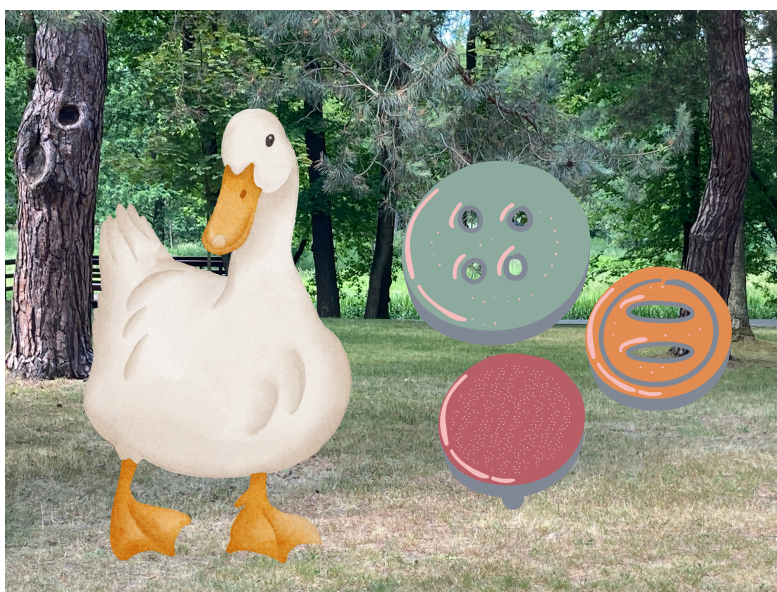
Zatrzymując się na kolejnym przystanku znajdują list od rodziny bobrów.

Czy byliście już na lekcji "guzikologii", jeśli nie to zapraszam. Poprowadzi ją Szpak Mateusz.

Szpak Mateusz: Nie mogę się czegoś doliczyć. Założyłem się z Kaczką Dziwaczką, że zgadnę ile dziurek mają wszystkie jej guziki, a ma ich niemało. Cztery przy koszuli, a każdy ma cztery dziurki, spodnie zapina na jeden, lecz ten dziurki nie ma, płaszczyk natomiast ma pięć guzików po dwie dziurki każdy. Na szczęście buty ma na sznurówki. Czy możecie mi pomóc w liczeniu?

Uczniowie muszą dokładnie policzyć ilość dziurek w guzikach Kaczki. Metoda liczenia jest dowolna. Młodszym uczniom można przygotować wymienione w pytaniu Szpaka guziki i razem z nimi policzyć na przykładzie dziurki.

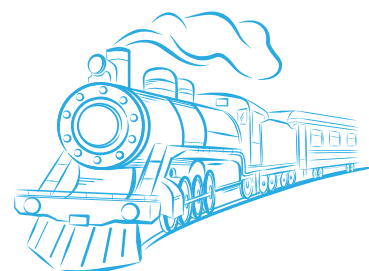
Piosenka "Kaczka dziwaczka" może być słuchana podczas pracy przy tym zadaniu.





Scenariusz: W Akademii Pana Kleksa

Poziom 1-3



Punkt 5. Bajko-pisanka

Lokomotywa

W ogrodzie Akademii znajduje się wiele drzwi, które prowadzą do baśni. Są też jedne, które prowadzą do Waszej szkoły, aby Was tam zaprowadziły, należy napisać o niej wiersz. Spróbujcie sami lub razem z nauczycielem/nauczycielką.

Dzięki Waszej ciekawiej opowieści/wierszowi Lokomotywa zabierze Was do szkoły.

Warto w tym miejscu pozwolić dzieciom wysłuchać piosenki "~~Witajcie w naszej bajce~~", aby łatwiej tworzyło się im wiersz/bajkę o swojej szkole lub klasie.





Scenariusz: W Akademii Pana Kleksa
Poziom 1-3

INSTRUKCJA DLA UCZNIÓW



Punkt 1 – Chmurografia

Spójrz w niebo, tam często odlatują Twoje myśli i bujają w obłokach. Teraz Twoje najlepsze pomysły pomogą Ci wykonać to zadanie. Widzisz tę chmurę? Albo tę? A może tę? Każda jest jakaś. Spróbuj jedna z nich przerysować, a później stwórz z niej coś, co podpowiada Ci wyobraźnia. Może to będzie magiczny stwór Melośmiacz? Może jakaś machina? Może coś co Ci się ostatnio przyśniło?

Powodzenia.



Punkt 2 – Tkane-zdanie

Na kartce zapisz, które przeczyta Ci nauczyciel. Zwróć uwagę na ortografię. Teraz musisz utkać to zdanie. Ułóż to zdanie z nici i przyklej do karty. Pamiętaj, że kolor nici ma znaczenie... ale, co znaczy samo zdanie. Tkając pomyśl o nim.



Punkt 3 - Matemastyka

Witamy na lekcji gimnastyki. Mam dla Was zagadkę. Mój przyjaciel Mateusz usilnie próbuje znaleźć pewien przedmiot, pewnie wielu z Was widziało taki nie raz, pomaga w zapięciu koszuli, spodni lub kurtki, czasem ma dziurki, a czasem nie. Zwykle nie ma kątów i takiego szukamy. z Waszych ciał ułóżcie kształt poszukiwanego przedmiotu.



Punkt 4 - Guzikologia

Czy byliście już na lekcji "guzikologii", jeśli nie to zapraszam. Poprowadzi ją Szpak Mateusz.

Szpak Mateusz: Nie mogę się czegoś doliczyć. Założyłem się z Kaczką Dziwaczką, że zgadnę ile dziurek mają wszystkie jej guziki, a ma ich niemało. Cztery przy koszuli, a każdy ma cztery dziurki, spodnie zapina na jeden, lecz ten dziurki nie ma, płaszczyk natomiast ma pięć guzików po dwie dziurki każdy. Na szczęście buty ma na sznurówki. Czy możecie mi pomóc w liczeniu?



Punkt 5 - Bajkopisanka

W ogrodzie Akademii znajduje się wiele drzwi, które prowadzą do baśni. Jest też jedna machina, która prowadzi do Waszej szkoły, lecz aby Was tam zaprowadziła, należy napisać o niej wiersz. O szkole, Waszej szkole, nie machinie. Spróbujcie sami lub razem z nauczycielem/nauczycielką. Pamiętajcie, tylko piękny wiersz uruchomi lokomotywę.

