

Brandon Mull *Baśniobór*
Temat: W świecie Baśnioboru
Scenariusz lekcji dla klasy 5
(czas realizacji – 2 godziny lekcyjne)

Cele wynikające z podstawy programowej. Uczeń:

- nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst (I.1.14),
- wyszukuje w tekście informacje wyrażone wprost i pośrednio (I.2.2),
- dokonuje selekcji informacji (III.1.4),
- omawia elementy świata przedstawionego (I.1.1),
- rozróżnia i wyjaśnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach, ze szczególnym uwzględnieniem ich w utworach fantasy (I.1.2),
- wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych oraz określa ich cechy (I.1.11),
- wyraża własny sąd o postaciach (I.1.19).

Metody pracy:

- rozmowa
- metoda zajęć praktycznych
- krzyżówka
- mapa mentalna
- prezentacja

Formy pracy:

jednostkowa, grupowa, zbiorowa

Materiały:

kartki A4 lub A3, ➡ załącznik 1, ➡ załącznik 2

Tok lekcji:

1. Zapisanie tematu lekcji i rozmowa na temat wrażeń po przeczytaniu lektury.

2. Sprawdzenie znajomości lektury.

Dzielimy klasę na 5 grup. Zadaniem każdej z nich jest przygotowanie krzyżówki dotyczącej lektury (➡ załącznik 1). Przedstawiciel grupy losuje kartkę z poleceniem i hasłem. Uprzedzamy uczniów, że praca musi być wykonana starannie i czytelnie, ponieważ ich krzyżówkę będzie rozwiązywał kolejny zespół. Po wykonaniu zadania grupy mogą się wymienić krzyżówkami, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec należy uczniów ocenić, na przykład przydzielając plusy.

3. Określenie czasu i miejsca akcji.

Po sprawdzeniu i omówieniu krzyżówek należy, o ile nie pojawiły się te informacje wcześniej, określić czas i miejsce akcji utworu. Warto porozmawiać z uczniami, czy akcja dzieje się w świecie realistycznym czy fantastycznym.

Rozwiązanie zadania:

– czas akcji – czasy współczesne, o czym świadczy na przykład to, że Seth ma kieszonkową konsolę do gier, od 11 do 28 czerwca;

– miejsce akcji – USA, stan Connecticut, teren fantastycznego Baśnioboru.

4. Tworzenie mapy bohaterów i postaci, które występują w *Baśnioborze*.

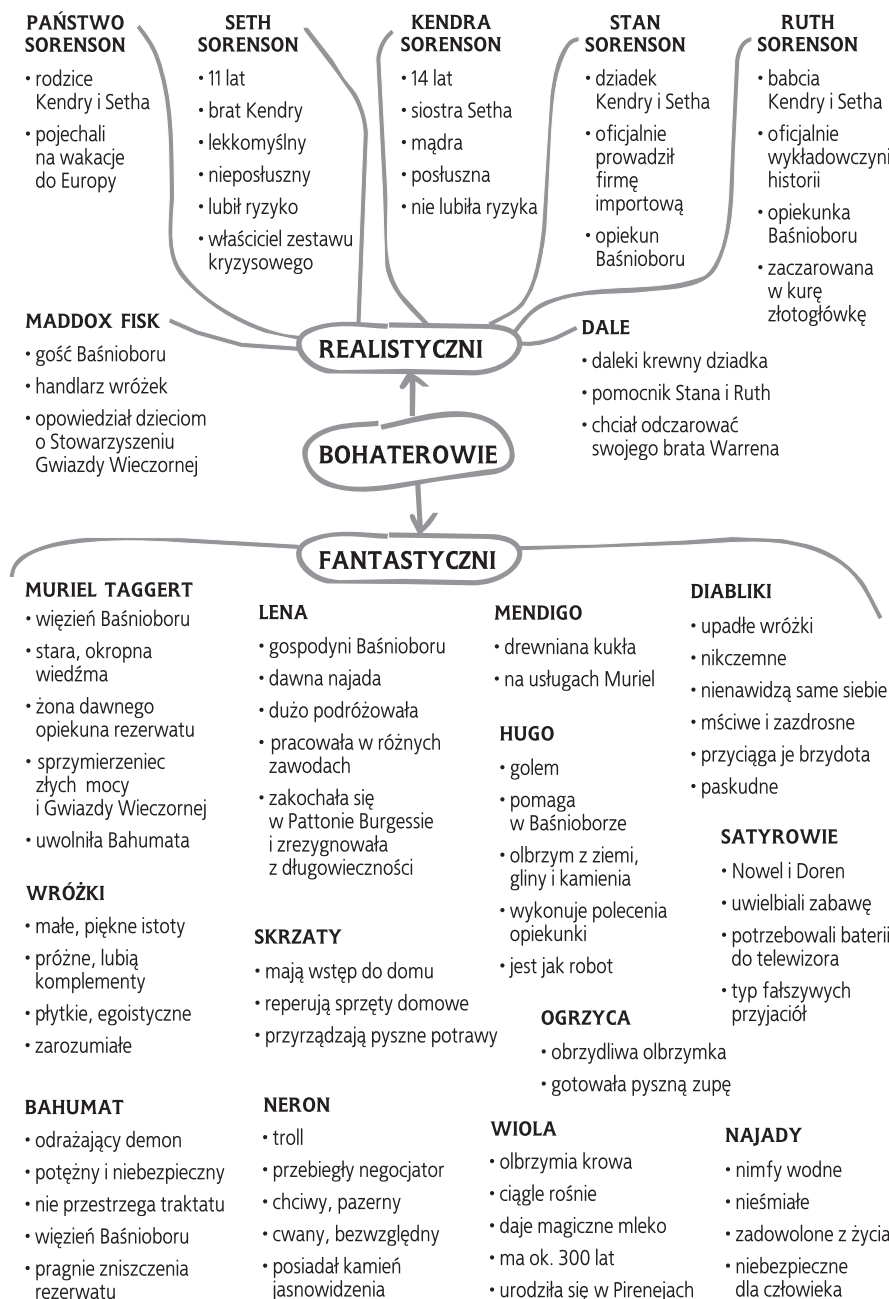
Wspólnie z uczniami rysujemy mapę – nauczyciel na tablicy, uczniowie na kartkach A4 lub A3. Dobrze byłoby przyjąć jakąś klasyfikację bohaterów, np. na postaci realistyczne i fantastyczne lub bohaterów głównych, pobocznych i epizodycznych albo postaci pozytywne i negatywne. Można zapytać uczniów o ich pomysły na podzielenie bohaterów powieściowych. Niezależnie od propozycji uczniów na koniec ćwiczenia warto omówić z uczniami pozostałe podziały i poprosić, żeby wymienili lub zapisali na mapie odpowiednio kolorami dane postaci.

Po zaprojektowaniu mapy uczniowie mają za zadanie uzupełnić ją różnymi informacjami dotyczącymi bohaterów. Dzielimy klasę na małe zespoły – przedstawiciel grupy losuje bohaterów (→ załącznik 2). Uczniowie pracują z tekstem i zbierają materiał do zapisania na mapie. Następnie propozycje są zapisywane na tablicy, omawiane i uzupełniane przez pozostałych uczniów. W trakcie prezentacji uczniowie mogą przeczytać odpowiednie fragmenty, zwłaszcza te dotyczące wyglądu postaci fantastycznych.

Polecenie dla uczniów:

Poszukajcie w tekście informacje na temat wylosowanych bohaterów i przedstawcie propozycję notatki do zapisania na mapie mentalnej. Wybierzcie te informacje, które są – waszym zdaniem – najważniejsze i najbardziej charakterystyczne.

Przykładowa mapa mentalna:



4. Rozmowa na temat tego, którego z bohaterów uczniowie najbardziej polubili w trakcie lektury i dlaczego.

Zadanie domowe:

Zredaguj opis wybranego bohatera. W tym celu znajdź odpowiednie fragmenty w tekście. Pamiętaj, że w opisie postaci powinny się znaleźć wiadomości o tym, kim jest postać, jak wygląda, jaka jest. Możesz zawrzeć również swoją opinię na jej temat.

✂-----

Ułóżcie krzyżówkę dotyczącą lektury, której rozwiązaniem będzie imię i nazwisko jednego z bohaterów - **Kendra Sorenson**. Hasła powinny być różnorodne i dotyczyć świata przedstawionego powieści, tzn. bohaterów, czasu i miejsca akcji, wydarzeń. Na wykonanie zadania macie 15 minut.

✂-----

Ułóżcie krzyżówkę dotyczącą lektury, której rozwiązaniem będzie imię i nazwisko jednego z bohaterów - **Seth Sorenson**. Hasła powinny być różnorodne i dotyczyć świata przedstawionego powieści, tzn. bohaterów, czasu i miejsca akcji, wydarzeń. Na wykonanie zadania macie 15 minut.

✂-----

Ułóżcie krzyżówkę dotyczącą lektury, której rozwiązaniem będzie imię i nazwisko jednego z bohaterów - **Stan Sorenson**. Hasła powinny być różnorodne i dotyczyć świata przedstawionego powieści, tzn. bohaterów, czasu i miejsca akcji, wydarzeń. Na wykonanie zadania macie 15 minut.

✂-----

Ułóżcie krzyżówkę dotyczącą lektury, której rozwiązaniem będzie imię i nazwisko jednego z bohaterów - **Ruth Sorenson**. Hasła powinny być różnorodne i dotyczyć świata przedstawionego powieści, tzn. bohaterów, czasu i miejsca akcji, wydarzeń. Na wykonanie zadania macie 15 minut.

✂-----

Ułóżcie krzyżówkę dotyczącą lektury, której rozwiązaniem będzie imię i nazwisko jednego z bohaterów - **Muriel Taggert**. Hasła powinny być różnorodne i dotyczyć świata przedstawionego powieści, tzn. bohaterów, czasu i miejsca akcji, wydarzeń. Na wykonanie zadania macie 15 minut.

✂-----



Kendra, Państwo Sorenson, Ogrzyca, Mendigo



Seth, Maddox Fisk, Neron, Skrzaty



Stan Sorenson, Lena, Satyrowie, Wiola



Ruth Sorenson, Bahumat, Wróżki, Diabliki



Dale, Muriel Taggert, Hugo, Najady



Kendra, Państwo Sorenson, Ogrzyca, Mendigo



Seth, Maddox Fisk, Neron, Skrzaty



Stan Sorenson, Lena, Satyrowie, Wiola



Ruth Sorenson, Bahumat, Wróżki, Diabliki



Dale, Muriel Taggert, Hugo, Najady



Cele wynikające z podstawy programowej. Uczeń:

- odróżnia zawarte w tekście informacje ważne od drugorzędnych (I.2.5),
- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność (I.1.7),
- opowiada o przeczytanym tekście (III.2.5),
- używa stylu stosownego do sytuacji komunikacyjnej (II.2.3),
- dostosowuje sposób wyrażania do zamierzonego celu wypowiedzi (II.2.7),
- tworzy plan odtwórczy tekstu (III.2.3),
- tworzy spójne wypowiedzi w następujących formach gatunkowych: opowiadanie (III.2.1),
- tworzy opowiadanie związane z treścią utworu (III.2.7).

Metody pracy:

- metoda zajęć praktycznych
- prezentacja

Formy pracy:

jednostkowa, grupowa, zbiorowa

Materiały:

➔ załącznik 3, ➔ załącznik 4, kolorowe karteczki do podziału na grupy (9 grup)

Tok lekcji:

1. Zapisanie tematu lekcji.

2. Przygotowanie do opowiadania o przygodach Kendry i Setha.

Przed lekcją należy porozwieszać w klasie obrazki (➔ załącznik 3,) przyklejone do kolorowych kartek. Uczniowie wybierają po jednej kolorowej karteczce, w ten sposób łączą się w małe grupy (pary lub trzyosobowe zespoły), następnie szukają w klasie większej kartki w danym kolorze – losując tym samym przygodę, o której będą opowiadać. Następnie wspólnie z uczniami oglądamy i omawiamy obrazki, aby ustalić, jakiej przygody dotyczą, i rozdajemy instrukcję wykonania zadania (➔ załącznik 4).

3. Prezentacja efektów pracy w grupach.

Uczniowie odpowiadają w kolejności zgodnej z numerami przy rysunkach. W ten sposób odtworzą akcję całej powieści. Między kolejnymi prezentacjami pozostałe grupy mogą uzupełniać opowieści kolegów i koleżanek. Na koniec należy ocenić pracę grup.

4. Ramowy plan wydarzeń.

Na zakończenie każda grupa podaje propozycję punktu ramowego planu wydarzeń odpowiadającego przygodzie, którą opowiadała. Jeśli wystarczy czasu, można ten plan zapisać, jeśli nie, zadajemy to uczniom jako pracę domową. Plan należy uzupełnić o ewentualne brakujące punkty.

Przykładowy ramowy plan wydarzeń:

1. Przyjazd do dziadków Sorensonów i pierwsze dni w posiadłości.
2. Odkrycie prawdy o Baśnioborze.
3. Nierozważny czyn Setha.
4. Noc Kupały.
5. Przygoda w stodole.
6. Niespodziewana wiadomość od Złotogłówki.
7. Wizyta u Nerona.
8. W Zapomnianej Kaplicy.

9. Bohaterski czyn Kendry.
10. Wojna.
11. Powrót Kendry i Setha do domu.

Przykładowe szczegółowe plany wydarzeń (przygód) poszczególnych grup:

1. Przyjazd do dziadków Sorensonów i pierwsze dni w posiadłości.
 - a) Zapoznanie się z domem.
 - b) Zakaz wchodzenia do lasu i do stodoły.
 - c) Wręczenie Kendrze trzech miniaturowych kluczy.
 - d) Dziwne zachowanie owadów.
 - e) Zagadkowe wystawianie mleka.
 - f) Wyprawa Setha do lasu i poznanie wiedźmy.
 - g) Odnalezienie w lesie pięknego miejsca ze stawem i altanami.
 - h) Ukaranie dzieci.
2. Odkrycie prawdy o Baśnioborze.
 - a) Sprawdzanie kluczy podarowanych Kendrze przez dziadka.
 - b) Znalezienie złotego kluczyka.
 - c) Odnalezienie kolejnych złotych kluczy.
 - d) Otworzenie „Dziennika sekretów” i odkrycie napisu „Wypij mleko”.
 - e) Rozszyfrowanie działania mleka.
 - f) Poznanie tajemnicy Baśnioboru.
3. Nierozważny czyn Setha.
 - a) Poznanie Maddoksa i usłyszenie o Stowarzyszeniu Gwiazdy Wieczornej.
 - b) Pojmanie wróżki przez Setha.
 - c) Zamiana istotki w diablaka.
 - d) Atak wróżek na chłopca.
 - e) Zamiana Setha w zdeformowanego morsa.
 - f) Odczarowanie chłopca przez Muriel w zamian za rozwiązanie przedostatniego supta.
4. Noc Kupały.
 - a) Przygotowania.
 - b) Wskazówki i ostrzeżenia dziadka.
 - c) Złamanie zakazu i wpuszczenie do środka dziecka-goblina.
 - d) Wdarcie się przerażających istot do domu.
 - e) Uratowanie Złotogłówki przez Setha.
 - f) Pomoc Dale’a.
 - g) Kuszenie dzieci.
 - h) Nastanie poranka i odnalezienie Dale’a zamienionego w posąg.
 - i) Zaginięcie dziadka i Leny.
 - j) Poszukiwania i spotkanie z satyrem.
 - k) Ucieczka przed ogrzycą i poznanie drugiego satyra.
5. Przygoda w stodole.
 - a) Powrót rodzeństwa po poszukiwaniu dziadka.
 - b) Usłyszenie dziwnego jęku.
 - c) Próba dostania się do stodoły.
 - d) Dziwne odkrycie.
 - e) Dojenie monstrialnej krowy.
 - f) Sprzątanie.
6. Niespodziewana wiadomość od Złotogłówki.
 - a) Odnalezienie napisu „JA BABCIA”.
 - b) Komunikacja z dziećmi.
 - c) Utrata świadomości przez Złotogłówkę.
 - d) Wizyta u Muriel.
 - e) Negocjacje z wiedźmą.
 - f) Odczarowanie babci i uwolnienie czarownicy.
 - g) Nakaz opuszczenia rezerwatu przez Muriel.
 - h) Kłótnia babci i wiedźmy.

7. Wizyta u Nerona.

- a) Decyzja o wyprawie do trolla w celu uzyskania informacji o dziadku.
- b) Niebezpieczna wspinaczka Setha po palach-schodach.
- c) Negocjacje.
- d) Masaż.
- e) Spojrzenie w kamień jasnowiedzenia i zdradzenie miejsca przetrzymywania dziadka.

8. W Zapomnianej Kaplicy.

- a) Przygotowania do wyprawy i poznanie historii Bahumata.
- b) Odnalezienie dziadka i Leny przykutych do ścian piwnicy Zapomnianej Kaplicy.
- c) Ujrzenie Muriel dmuchającej na węzły wiążące Bahumata.
- d) Walka Hugona z diablikami.
- e) Rozpadnięcie się golema na kawałki.
- f) Pojmanie babci Sorenson i Setha.
- g) Ucieczka Kendry.

9. Bohaterski czyn Kendry.

- a) Decyzja o poproszeniu Królowej Wrózek o pomoc.
- b) Próba wydostania łódki z hangaru.
- c) Podrzucenie klucza przez najady.
- d) Przeprowadzenie na wyspę i ataki nimf.
- e) Błaganie i tży Kendry.
- f) Telepatyczna odpowiedź Królowej Wrózek.
- g) Pomoc najad w wydostaniu się z wyspy.
- h) Walka z Mendigiem i wciągnięcie kukły pod wodę.

10. Wojna.

- a) Sporządzenie eliksiru.
- b) Zamiana wrózek.
- c) Wydanie komendy i lot do Zapomnianej Kaplicy.
- d) Przemienianie diablików pocałunkiem i walka z różnymi stworami.
- e) Odczarowanie Setha.
- f) Starcie wrózek z Bahumatem i Muriel.
- g) Ponowne uwięzienie demona i wiedźmy.
- h) Odczarowanie dziadka i Leny.
- i) Odrodzenie się Hugona.
- j) Zabranie Leny przez wróżki.
- k) Zamiana Zapomnianej Kaplicy w pagórek.
- l) Powrót wrózek do normalnej postaci dzięki pocałunkowi złożonemu Kendrze.

Zadanie domowe:

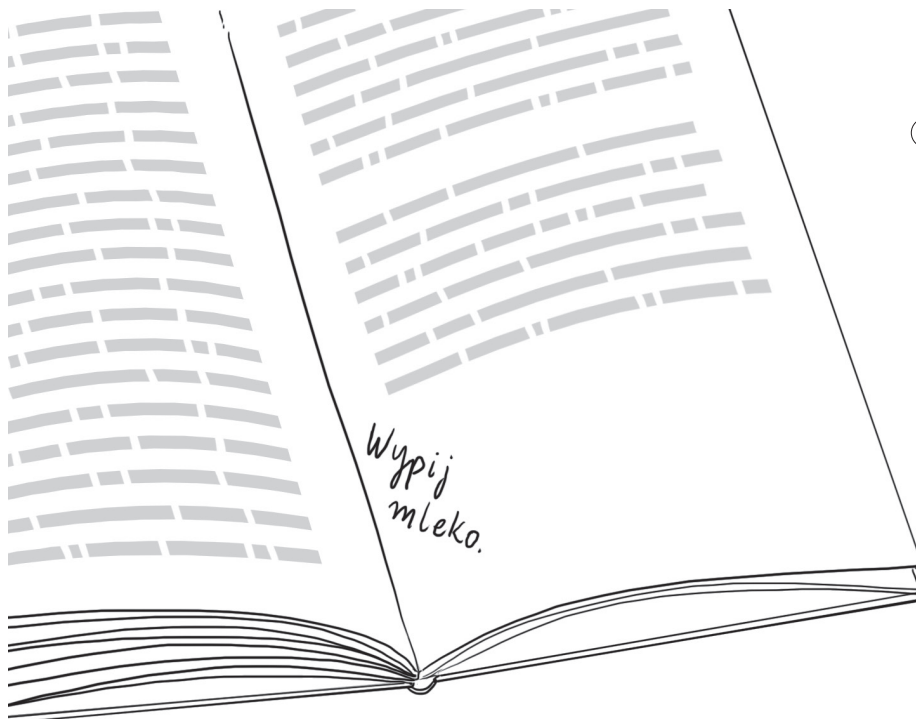
Napisz pracę na jeden z poniższych tematów.

- 1. Dzięki działaniu czaru ochronnego Kendrze udało się uciec z Zapomnianej Kaplicy. Co było dalej? Napisz inne zakończenie przygód rodzeństwa.
- 2. Wyobraź sobie, że znalazłeś się w Baśnioborze. Napisz opowiadanie na ten temat.

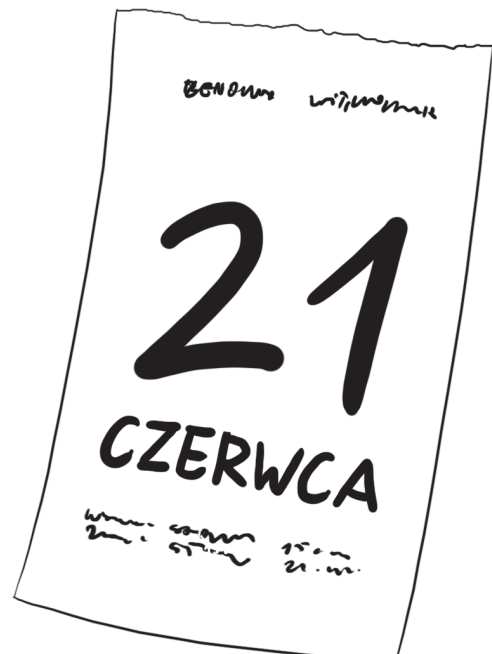
①



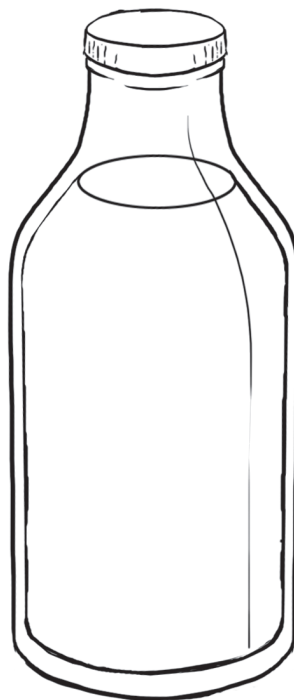
②



③



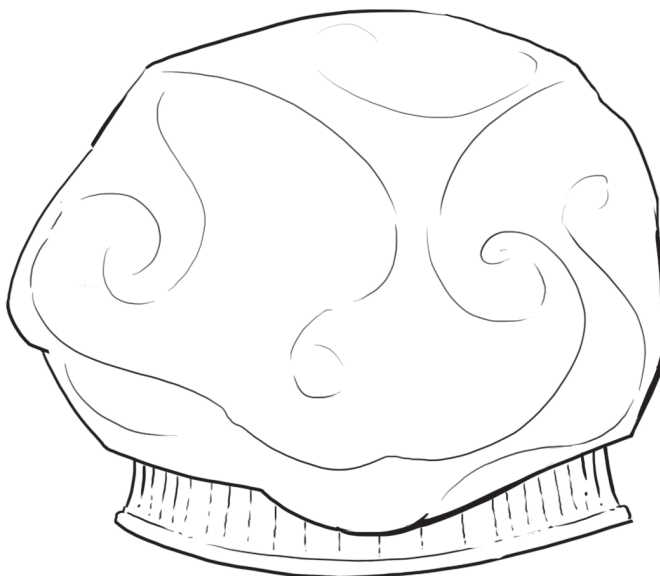
④



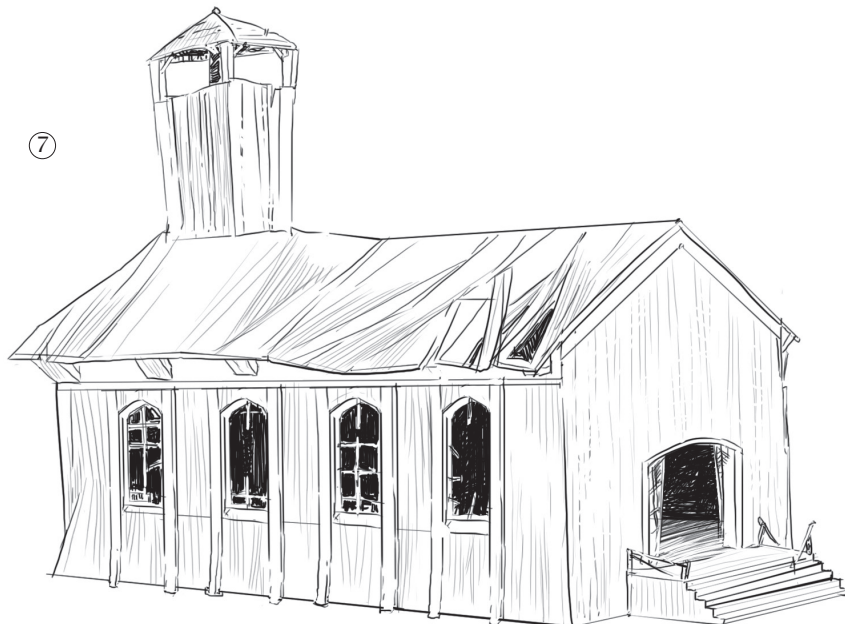
⑤



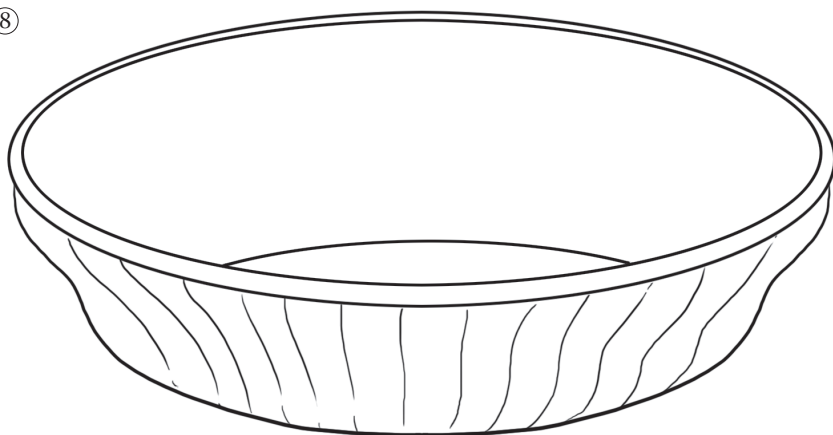
⑥



7



8



9



Przygotujcie się do opowiedzenia przygody Kendry i Setha. W tym celu:

- ◆ wypiszcie bohaterów, którzy biorą w niej udział,
- ◆ określcie miejsce akcji,
- ◆ porozmawiajcie o okolicznościach, w jakich doszło do wydarzenia,
- ◆ zredagujcie plan wydarzeń,
- ◆ omówcie, w jaki sposób zainteresujecie słuchaczy,
- ◆ wybierzcie przedstawiciela grupy i razem z nim przećwiczcie opowieść.

Przygotujcie się do opowiedzenia przygody Kendry i Setha. W tym celu:

- ◆ wypiszcie bohaterów, którzy biorą w niej udział,
- ◆ określcie miejsce akcji,
- ◆ porozmawiajcie o okolicznościach, w jakich doszło do wydarzenia,
- ◆ zredagujcie plan wydarzeń,
- ◆ omówcie, w jaki sposób zainteresujecie słuchaczy,
- ◆ wybierzcie przedstawiciela grupy i razem z nim przećwiczcie opowieść.

Przygotujcie się do opowiedzenia przygody Kendry i Setha. W tym celu:

- ◆ wypiszcie bohaterów, którzy biorą w niej udział,
- ◆ określcie miejsce akcji,
- ◆ porozmawiajcie o okolicznościach, w jakich doszło do wydarzenia,
- ◆ zredagujcie plan wydarzeń,
- ◆ omówcie, w jaki sposób zainteresujecie słuchaczy,
- ◆ wybierzcie przedstawiciela grupy i razem z nim przećwiczcie opowieść.

Przygotujcie się do opowiedzenia przygody Kendry i Setha. W tym celu:

- ◆ wypiszcie bohaterów, którzy biorą w niej udział,
- ◆ określcie miejsce akcji,
- ◆ porozmawiajcie o okolicznościach, w jakich doszło do wydarzenia,
- ◆ zredagujcie plan wydarzeń,
- ◆ omówcie, w jaki sposób zainteresujecie słuchaczy,
- ◆ wybierzcie przedstawiciela grupy i razem z nim przećwiczcie opowieść.

Przygotujcie się do opowiedzenia przygody Kendry i Setha. W tym celu:

- ◆ wypiszcie bohaterów, którzy biorą w niej udział,
- ◆ określcie miejsce akcji,
- ◆ porozmawiajcie o okolicznościach, w jakich doszło do wydarzenia,
- ◆ zredagujcie plan wydarzeń,
- ◆ omówcie, w jaki sposób zainteresujecie słuchaczy,
- ◆ wybierzcie przedstawiciela grupy i razem z nim przećwiczcie opowieść.

Przygotujcie się do opowiedzenia przygody Kendry i Setha. W tym celu:

- ◆ wypiszcie bohaterów, którzy biorą w niej udział,
- ◆ określcie miejsce akcji,
- ◆ porozmawiajcie o okolicznościach, w jakich doszło do wydarzenia,
- ◆ zredagujcie plan wydarzeń,
- ◆ omówcie, w jaki sposób zainteresujecie słuchaczy,
- ◆ wybierzcie przedstawiciela grupy i razem z nim przećwiczcie opowieść.

Brandon Mull *Baśniobór*
Temat: Baśniobór – niezwykły rezerwat
Scenariusz lekcji dla klasy 5
(czas realizacji – 1 godzina lekcyjna)

Cele wynikające z podstawy programowej. Uczeń:

- wyszukuje w tekście informacje wyrażone wprost (I.2.2),
- tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź (III.1.3),
- uczestniczy w rozmowie na zadany temat (III.1.1).

Metody pracy:

- rozmowa
- praca z tekstem
- metoda zajęć praktycznych

Formy pracy:

jednostkowa, zbiorowa

Materiały:

→ załącznik 5

Tok lekcji:

1. Rozmowa na temat zasad obowiązujących w Baśnioborze. Pytania do uczniów:

- Po co powstał Baśniobór?
- Dzięki czemu współistnienie w Baśnioborze różnych istot magicznych i ludzi było możliwe?
- Jakie prawa obowiązywały w rezerwacie?
- Co groziło za złamanie tych zasad?

2. Redagowanie traktatu obowiązującego w Baśnioborze (→ załącznik 5).

Czytamy z uczniami odpowiedni fragment tekstu (rozd. V, s. 77–85). Następnie przechodzimy do wykonania zadań z karty pracy (→ załącznik 5). Uczniowie muszą ustalić, kiedy został założony rezerwat – było to w roku 1711 (informację tę można znaleźć w rozdz. XV, na s. 252, kiedy babcia opowiada wnukom o Wioli). Uczniowie mają wymyślić, kto spisywał traktat, ale należy wziąć pod uwagę, że postaci te powinny być uzasadnione treścią książki – np. opiekun rezerwatu i przedstawiciele różnych stworzeń fantastycznych.

Polecenie dla uczniów:

Wyobraź sobie, że jesteś założycielem *Baśnioboru* i podpisujesz z istotami magicznymi traktat mający was obowiązywać. Zredaguj jego treść.

a) Napisz, czym jest *Baśniobór*.

b) Zapisz w punktach prawa obowiązujące obie strony. Definicję *Baśnioboru* każdy uczeń powinien zredagować samodzielnie. Po wykonaniu zadania prosimy o przeczytanie kilku propozycji. Punkty regulaminu można napisać wspólnie – uczniowie podają swoje propozycje, spośród których zapisywana jest najlepsza.

3. Rozmowa na temat sensu istnienia *Baśnioboru*.

Polecenie dla uczniów zaczerpnięte z propozycji tematów do dyskusji zamieszczonych na końcu utworu:

Baśniobór powstał po to, by chronić ginące gatunki magicznych istot. Dlaczego było to ważne? Jak myślicie, dlaczego dziadek Sorenson chciał ratować również groźne stworzenia? Jakie niemagiczne rośliny i zwierzęta w naszym świecie są zagrożone wyginięciem? Co robimy, żeby je chronić?

Zadanie domowe:

Zaprojektuj plakat wzywający do ochrony zagrożonych gatunków roślin lub zwierząt. Nie zapomnij o wymyśleniu hasła, które przykuje uwagę odbiorcy.

**Temat: Zasady i konsekwencje ich łamania –
o postawach rodzeństwa Sorensonów**

Scenariusz lekcji dla klasy 5

(czas realizacji – 1 godzina lekcyjna)

Cele wynikające z podstawy programowej. Uczeń:

- wyrabia i rozwija zdolności rozumienia utworów literackich (cele ogólne, I.1),
- określa doświadczenia bohaterów literackich i porównuje je z własnymi (I.1.16),
- wskazuje wartości w utworze oraz określa wartości ważne dla bohatera (I.1.20),
- tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź (III.1.3),
- uczestniczy w rozmowie na zadany temat (III.1.1).

Metody pracy:

- dyskusja
- metoda zajęć praktycznych
- karta pracy

Formy pracy:

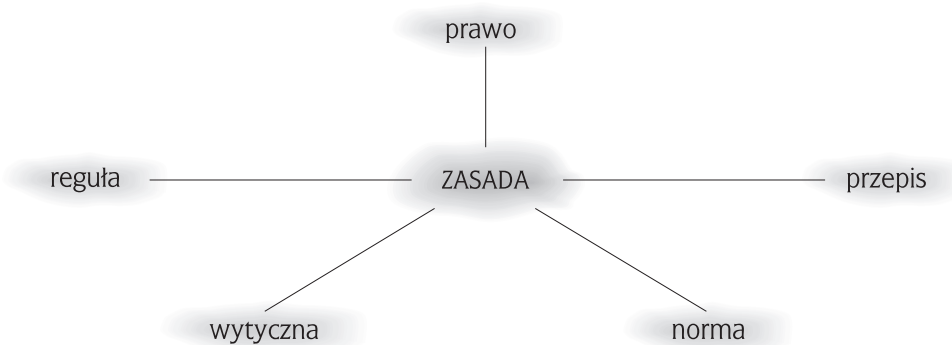
jednostkowa, zbiorowa

Materiały:

➔ załącznik 6 (karta pracy)

Tok lekcji:

1. Zebranie synonimów do słowa „zasada” i rozmowa na temat różnych zasad i konieczności ich przestrzegania



Pytania do uczniów:

- Jakie zasady funkcjonują w waszym życiu?
- Kto ustala te zasady?
- Dlaczego – waszym zdaniem – ludzie łamią obowiązujące zasady?
- Dlaczego przestrzeganie zasad jest ważne?

Celem dalszych zadań, inspirowanych tematami do dyskusji zawartymi na końcu powieści, jest uświadomienie uczniom, jak ważne jest przestrzeganie zasad, oraz zauważenie, jak się zmieniały postawy dzieci w związku ze spotykającymi ich konsekwencjami.

2. Rozdanie kart pracy (➔ załącznik 6) i zapisanie tematu lekcji.

3. Uzupelnianie karty pracy.

Z kartą pracy można pracować na dwa sposoby – albo dajemy uczniom czas na jej wypełnienie i po upływie tego czasu sprawdzamy zadania, albo wykonujemy zadania po kolei. Uczniowie uzupełniają ćwiczenia, następnie omawiają je z rówieśnikami i nauczycielem. Przy takim sposobie pracy każde kolejne zadanie będzie łatwiejsze, a rozwiązanie – pełniejsze.

Wykonanie zadania 4 z karty pracy można zadać jako pracę domową.

Przykładowa odpowiedź na zadanie 1 z karty pracy:

ZASADY	PRZYCZYNY ICH ŁAMANIA	KONSEKWENCJE ICH ŁAMANIA
Zakaz wchodzenia do lasu Zakaz wchodzenia do stodoły Zakaz wyglądania przez okno i jego otwierania w czasie nocy kupały	Ciekawość Nieznajomość przyczyn wprowadzenia zasad Bunt Dreszczyk emocji Nieodpowiedzialność Nieświadomość sobie konsekwencji	1. Narażenie siebie i innych na niebezpieczeństwo: - zemsta wróżek i zamiana Setha w morsa, - wdarcie się magicznych istot do domu i porwanie dziadka i Leny, - zdemolowanie domu, - konieczność uwolnienia Muriel i oswobodzenie Bahumata, - narażenie Baśnioboru na unicestwienie. 2. Nieświadome narażenie innych na cierpienie: - zamiana wróżki w diablaka, - zamiana Dale'a w posąg.

TEMAT:

1. Uzupełnij schemat.

ZASADY OBOWIĄZUJĄCE DZIECI

.....
.....
.....
.....
.....
.....

PRZYCZYNY ICH ŁAMANIA

.....
.....
.....
.....
.....
.....

KONSEKWENCJE ICH ŁAMANIA

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Napisz kilkuzdaniowe odpowiedzi na pytania:

- ◆ Ścisłe posłuszeństwo może zapewnić ochronę. Jak ta zasada sprawdziła się w przypadku Kendry, a jak w przypadku Setha?

.....

.....

.....

- ◆ Kendra zwykle przestrzegała zasad, a Seth je łamał. Jakie są zalety i wady obu postaw?

.....

.....

.....

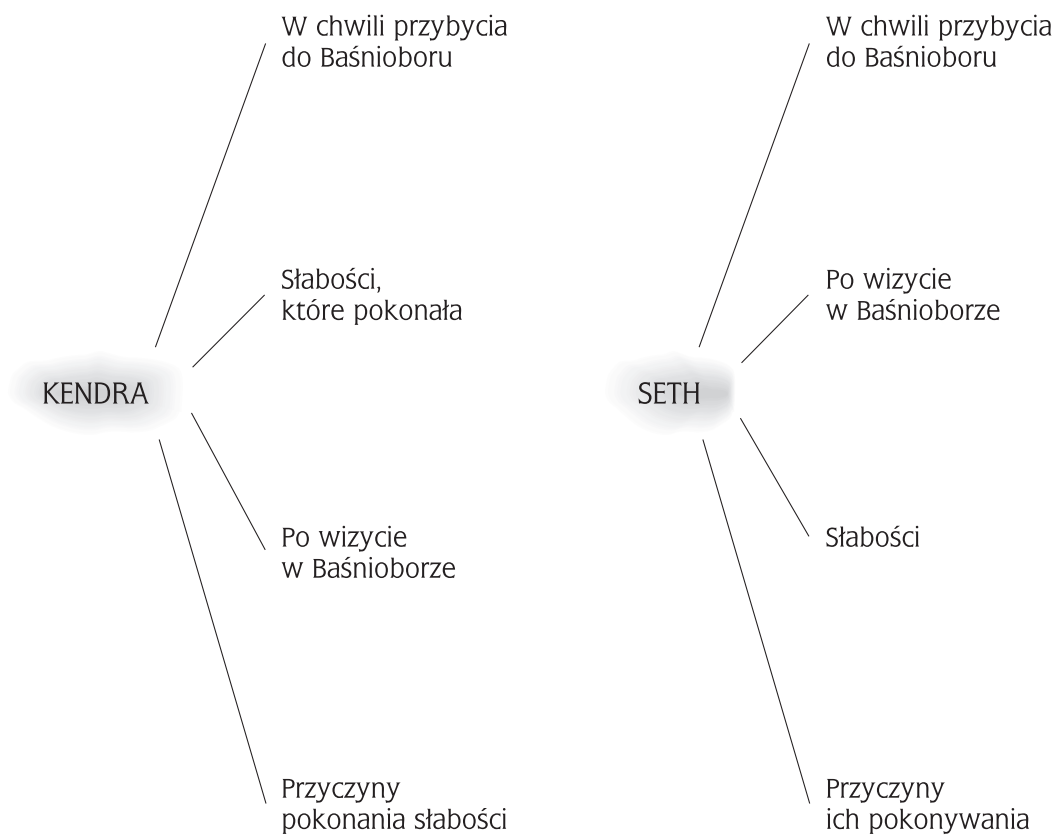
- ◆ Dziadek Kendry i Setha powiedział, że jeśli nie egzekwuje się kar, to zasady tracą wszelką moc. Czy zgadzasz się z tym stwierdzeniem? W jaki sposób konsekwencje podjętych w przeszłości decyzji pomogły wam lub utrudniły życie?

.....

.....

.....

3. Na początku książki znajduje się zdanie, że kto wejdzie do Baśnioboru, nie wyjdzie z niego niezmieniony. W jaki sposób ta zasada odnosi się do Kendry i Seta. Uzupełnij schemat, a następnie zapisz wniosek.



Wniosek:

Wizyta Kendry i Seta w Baśnioborze spowodowała / nie spowodowała

.....
.....
.....

4. Napisz co najmniej w 5 zdaniach, czego nauczyła cię lektura „Baśnioboru”.

.....
.....
.....
.....
.....

Brandon Mull *Baśniobór*

Temat: Projektujemy okładkę powieści Brandona Mulla *Baśniobór*

Scenariusz lekcji dla klasy 5

(czas realizacji – 2–3 godziny lekcyjne)

Cele wynikające z podstawy programowej. Uczeń:

- rozwija umiejętność samodzielnej prezentacji wyników swojej pracy (cele ogólne, IV.5),
- tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź (III.1.3),
- dokonuje selekcji informacji (III.1.4),
- dokonuje odczytania tekstów poprzez przekład intersemiotyczny (I.2.12).

Metody pracy:

- praca z tekstem
- metoda projektu
- prezentacja

Formy pracy:

jednostkowa, grupowa, zbiorowa

Materiały:

brystol, pisaki, kredki, kolorowy papier itp., → załącznik 7 (instrukcja)

Tok lekcji:

1. Zapisanie tematu i wyjaśnienie celu lekcji.
2. Podział na grupy i rozdanie instrukcji (→ załącznik 7).
Klasę dzielimy na 3–4-osobowe zespoły – ważne jest, żeby każdy uczeń był zaangażowany w pracę nad projektem. Omawiamy z uczniami instrukcję i upewniamy się, że polecenie jest dla nich zrozumiałe.
3. Na początku książki znajduje się zdanie, że kto wejdzie do Baśnioboru, nie wyjdzie z niego niezmienny. W jaki sposób ta zasada odnosi się do Kendry i Setha. Uzupełnij schemat, a następnie zapisz wniosek.
4. Praca nad projektem.
5. Prezentacja i ocena projektów.
Projekty uczniów warto wywiesić w klasie w formie wystawy.

INSTRUKCJA WYKONANIA OKŁADKI

1. Zaprojektujcie przednią i tylną stronę okładki książki *Baśniobór*. W tym celu podzielcie się zadaniami i:
 - a) ustalcie, co ma się znaleźć na okładce
 - b) napiszcie krótki tekst wprowadzający zwięźle w temat powieści i zachęcający do jej przeczytania;
 - c) zredagujcie krótkie wypowiedzi, które będą waszymi opiniami na temat książki
 - d) wybierzcie fragment tekstu, który – waszym zdaniem – przykuje uwagę odbiorcy
 - e) wykonajcie odpowiednie rysunki
2. Przygotujcie się do prezentacji swojego projektu. Pamiętajcie, że okładkę będzie trzeba ustnie opisać i uzasadnić jej związek z treścią lektury.

INSTRUKCJA WYKONANIA OKŁADKI

1. Zaprojektujcie przednią i tylną stronę okładki książki *Baśniobór*. W tym celu podzielcie się zadaniami i:
 - a) ustalcie, co ma się znaleźć na okładce
 - b) napiszcie krótki tekst wprowadzający zwięźle w temat powieści i zachęcający do jej przeczytania;
 - c) zredagujcie krótkie wypowiedzi, które będą waszymi opiniami na temat książki
 - d) wybierzcie fragment tekstu, który – waszym zdaniem – przykuje uwagę odbiorcy
 - e) wykonajcie odpowiednie rysunki
2. Przygotujcie się do prezentacji swojego projektu. Pamiętajcie, że okładkę będzie trzeba ustnie opisać i uzasadnić jej związek z treścią lektury.

INSTRUKCJA WYKONANIA OKŁADKI

1. Zaprojektujcie przednią i tylną stronę okładki książki *Baśniobór*. W tym celu podzielcie się zadaniami i:
 - a) ustalcie, co ma się znaleźć na okładce
 - b) napiszcie krótki tekst wprowadzający zwięźle w temat powieści i zachęcający do jej przeczytania;
 - c) zredagujcie krótkie wypowiedzi, które będą waszymi opiniami na temat książki
 - d) wybierzcie fragment tekstu, który – waszym zdaniem – przykuje uwagę odbiorcy
 - e) wykonajcie odpowiednie rysunki
2. Przygotujcie się do prezentacji swojego projektu. Pamiętajcie, że okładkę będzie trzeba ustnie opisać i uzasadnić jej związek z treścią lektury.

INSTRUKCJA WYKONANIA OKŁADKI

1. Zaprojektujcie przednią i tylną stronę okładki książki *Baśniobór*. W tym celu podzielcie się zadaniami i:
 - a) ustalcie, co ma się znaleźć na okładce
 - b) napiszcie krótki tekst wprowadzający zwięźle w temat powieści i zachęcający do jej przeczytania;
 - c) zredagujcie krótkie wypowiedzi, które będą waszymi opiniami na temat książki
 - d) wybierzcie fragment tekstu, który – waszym zdaniem – przykuje uwagę odbiorcy
 - e) wykonajcie odpowiednie rysunki
2. Przygotujcie się do prezentacji swojego projektu. Pamiętajcie, że okładkę będzie trzeba ustnie opisać i uzasadnić jej związek z treścią lektury.