



PROJEKT EDUKACYJNY



DZIEŃ Z PATRONKĄ MARIĄ DĄBROWSKĄ

PROJEKT ZWIĄZANY Z OBCHODAMI
ŚWIĘTA SZKOŁY
ZAPLANOWANY W ROCZNYM PLANIE
PRACY SZKOŁY PODSTAWOWEJ
KLAS IV – VI

PROJEKT WYKONAŁA:
Dorota Wojtaś

UCZESTNICY:

- Uczniowie szkoły podstawowej klas IV – VI
- Nauczyciele
- Rodzice
- Zaproszeni goście
- Media

MIEJSCE PREZENTACJI:

- Sala Gminnego Ośrodka Kultury w Kaźmierzu

TERMIN REALIZACJI:

- 28 luty 2003r. w godz. od 8⁰⁰ - 13⁰⁰

CZAS PRZYGOTOWAŃ:

- od 15 stycznia – 27 lutego 2003r.

OSOBY ODPOWIEDZIALNE:

- wychowawcy klas i uczniowie
- nauczyciele języka polskiego
- nauczyciele sztuki
- nauczyciel bibliotekarz
- nauczyciel informatyki

CELE OGÓLNE:

- Poznanie i poszerzenie wiedzy o życiu i twórczości Marii Dąbrowskiej
- Podtrzymywanie tradycji szkoły
- Rozwijanie samodzielności i współpracy w grupie

- Integracja zespołu klasowego
- Rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji
- Rozwijanie umiejętnego dobierania materiału
- Rozwijanie umiejętności zaprezentowania przygotowanego materiału
- Pobudzanie kreatywności uczniów
- Rozbudzanie zainteresowania utworami patronki
- Kształcenie umiejętności dzielenia się rolami i zadaniami w grupie zgodnie z uzdolnieniami uczniów
- Integracja międzyprzedmiotowa
- Kształcenie umiejętnego selekcjonowania materiałów

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń potrafi:

- efektywnie współpracować w grupie
- ocenić swoje możliwości i wyznacza sobie zadania do wykonania
- na forum szkoły przedstawić swoje umiejętności
- odczuje potrzebę wspólnego świętowania tego dnia
- estetycznie wykonać pracę, której się podjął
- zadbać o swój estetyczny wygląd
- wcielić się w rolę aktora

ZADANIA DO REALIZACJI:

Każda klasa otrzymuje po 5 zadań do realizacji.

ZADANIE 1

- konkurs wiedzy o życiu i twórczości Marii Dąbrowskiej w klasach IV – VI
termin realizacji 13.02.2003r.

- quiz TAK – NIE
 - udział biorą zwycięzcy z poprzedniego etapu (3 osoby z każdej klasy)
 - kapitan drużyny po uzgodnieniu odpowiedzi z pomocnikami udziela odpowiedzi na pytanie używając tabliczki z napisem TAK lub NIE.
Za prawidłową odpowiedź 2 pkt.
Termin realizacji 28.02.2003r.
- koło fortuny – połączenie zabawy z wiedzą zdobytą o patronie.
Na kole znajdują się pytania za 1,2,3,5pkt. oraz pola z napisami: „Nagroda”, „Utrata kolejki”, „Premia”, „Zielona karta”.

ZASADY RYWALIZACJI:

1. Do gry wchodzi po jednym uczniu z każdej klasy
2. Pozostali zawodnicy zostają w rezerwie do dyspozycji graczy (pomocnicy)
3. Zawodnicy rozpoczynają rywalizację z ilością punktów zdobytych w poprzednich etapach
4. Za poprawną odpowiedź uczestnik otrzymuje tyle punktów za ile „wykręcił” pytanie
5. „Zielona karta” upoważnia gracza do wykorzystania jej gdy zawodnik nie zna odpowiedzi. Korzysta wtedy z podpowiedzi swoich pomocników. Po skorzystaniu z podpowiedzi karta wraca do prowadzącego grę. W przypadku nie wykorzystania karty a gra została zakończona, zawodnik otrzymuje 5pkt.
6. „Premia” daje uczestnikowi 2pkt. do puli
7. Konkurencja składa się z 5 rund
8. Po wykorzystaniu zestawu pytań za określoną ilość punktów, zawodnik kręci kołem jeszcze raz.
Dotyczy to również „Zielonej karty”

ZADANIE2

Przygotowanie i zaprezentowanie scenki z dowolnie wybranego utworu Marii Dąbrowskiej. Czas trwania prezentacji 3 – 5 minut.
Termin realizacji 28.02.2003r.

ZADANIE3

Przygotowanie i wykonanie piosenki o patronce. Czas trwania utworu od 3 – 5 minut. Termin realizacji 28.02.2003r.

ZADANIE4

- konkurs plastyczny na najpiękniejszą ilustrację do dowolnie wybranego utworu Marii Dąbrowskiej dowolną techniką. Termin oddania prac 21.02.2003r.
- konkurs plastyczny na wykonanie najwierniejszego portretu patronki. Wykonuje go jedna wybrana osoba z klasy. Czas malowania portretu – 1godz. Termin realizacji 28.02.2003r.

ZADANIE5

Konkurs na najciekawszą gazetkę klasową związaną z życiem i twórczością patronki. Termin realizacji 21.02.2003r.
Ogłoszenie wyników 28.02.2003r.

FORMY REALIZACJI:

- konkurs o życiu i twórczości Marii Dąbrowskiej – eliminacje klasowe
- inscenizacja
- prace plastyczne oraz ich wystawa
- śpiew
- wykonanie gazetek oraz ich prezentacja
- turniej wiedzy połączony z zabawą – koło fortuny
- quiz TAK – NIE

OCENA PRACY:

1. Wykonanie zadań ocenia jury złożone z niezależnych nauczycieli, przedstawiciela biblioteki publicznej, rodziców oraz samorządu szkolnego gimnazjum (5 osób)
2. Skala ocen:
Każdy z jurorów za wykonanie poszczególnych zadań może przyznać od 0 – 10pkt

KRYTERIA OCENY:

- Zawartość treściowa piosenki, pomysłowość
- Zgodność rysunku z treścią utworu
- Estetyka wykonania
- Strój
- Gra aktorska
- Opanowanie tekstu
- Rekwizyty
- Muzyka
- Zaangażowanie wszystkich członków grupy

NAGRODY:

- ✓ **PUCHAR – NAGRODA GŁÓWNA**
- ✓ Nagrody rzeczowe
- ✓ Dyplomy

TREŚCI I UMIEJĘTNOŚCI:

- ❖ Język polski – poznanie i poszerzenie wiadomości o życiu i twórczości Marii Dąbrowskiej, poszerzenie słownictwa, pisanie notatek oraz opracowań
- ❖ Sztuka – rysunek, mała forma teatralna, piosenka
- ❖ Technika – gazetka
- ❖ Edukacja czytelnicza i medialna – czytelnictwo, korzystanie z książek i czasopism, korzystanie z internetu

ŹRÓDŁA INFORMACJI:

- ❖ Zbiory biblioteki szkolnej
- ❖ Zbiory biblioteki publicznej
- ❖ Czasopisma
- ❖ Internet

LITERATURA POMOCNA W PRZYGOTOWANIU SIĘ UCZNIÓW DO KONKURSU:

1. Encyklopedyczny słownik sławnych Polaków. Warszawa 1996
2. Kijowski Andrzej. Maria Dąbrowska. Warszawa 1964
3. Libera Zdzisław. Maria Dąbrowska. Warszawa 1975
4. Literatura Polska XX w. T. 1 A – O. Przewodnik encyklopedyczny. Warszawa 2000
5. Maria Dąbrowska. Dzienniki powojenne 1945 – 1965. T. 1 – 4. Wybór i oprac. Tadeusz Drewnowski. Warszawa 1996
6. Polanowski Edward. Maria Dąbrowska. W krainie dzieciństwa i młodości. Poznań 1989
7. Tomkowski Jan. Literatura polska. Warszawa 1993
8. Wielka encyklopedia PWN. T. 6 Warszawa 2002