

9 marca 2021 r. wtorek

Temat: Omawiamy realizację projektu „Leksykon Tolkienowskich bohaterów”.

Podczas lekcji:

- Przedstawisz efekty pracy,
- Ocenisz pracę własną i kolegów.

1. Zaprezentuj wyniki swojej pracy-prezentacja multimedialna.
2. Odnieś się zgodnie z ustalonymi kryteriami do efektów pracy innych.

10 marca 2021 r. środa

Temat: Kartka z dziennika/pamiętnika Bilba.

Podczas lekcji:

- Poznasz formę wypowiedzi-dziennik,pamiętnik
- Napiszesz kartkę z dziennika/pamiętnika Bilba.

1. Zapoznaj się z informacjami, jak napisać **dziennik**:

DZIENNIK to miejsce, w którym **zapisujemy codziennie** w porządku chronologicznym (data po dacie) **co nam się przydarzyło, co przeżyliśmy**. Jeden zapis to najczęściej jeden dzień. W szczególnych przypadkach możemy też zapisywać godziny.

Piszemy w czasie teraźniejszym bądź przeszłym (w czasie przeszłym wydarzenie związane stosunkowo niedawno np.: wczoraj)

Dziennik piszemy zawsze w 1 os. liczby pojedynczej, bo to przecież nasze wydarzenie, uczucia....itp.

Dziennik **powinien** zawierać:

- nagłówek, czyli dokładną datę, może też być godzina
- zapis wydarzeń

2. Zapoznaj się z informacjami, jak napisać pamiętnik:

Pamiętnik to forma wypowiedzi, której celem jest opis zdarzeń i wspomnień oraz wyrażenie opinii, emocji i uczuć piszącego.

Pamiętnik pisze się z pewnej perspektywy czasowej (w przeciwieństwie do dziennika, który jest pisany na bieżąco). Jego treści skupiają się przede wszystkim na relacji wydarzeń ze świata zewnętrznego, a w mniejszym stopniu na intymnych odczuciach.

Jak napisać pamiętnik?

Pisanie pamiętnika oznacza tworzenie relacji z wydarzeń. Ważne jest przy tym zaakcentowanie, czy piszący był ich uczestnikiem czy świadkiem – to wyznacza perspektywę nadawcy. Cechą charakterystyczną pamiętnika jest to, że **jest pisany z pewnego dystansu czasowego**. Oznacza to, że nadawca może **opisać zarówno przebieg zdarzeń, jak i wyrazić swoje stanowisko wobec nich** w chwili pisania, wyciągnąć wnioski, ocenić je z pewnej perspektywy.

Wskazówki:

1. Pisz w pierwszej osobie liczby pojedynczej.
2. Pamiętnik zwykle relacjonuje zdarzenia w porządku chronologicznym, nie jest to jednak zasada.
3. Pamiętaj o perspektywie czasowej – w pamiętniku opisuje się zdarzenia z bliższej lub dalszej przeszłości.
4. Określ, czy byłeś uczestnikiem zdarzeń czy obserwatorem.
5. Staraj się pisać ciekawie i barwnie.
6. Dbaj o poprawność językową.

3. Wybierz jedną przygodę i stwórz kartkę z dziennika (*zdarzyło się wczoraj*) lub kartkę z pamiętnika (*wspomnienie po latach*) hobbita.

11 marca 2021 r. czwartek (2 godziny)

Temat: „W pewnej norze ziemnej mieszkał sobie pewien hobbit”.
Charakterystyka Bilba Bagginsa.

Podczas lekcji:

- wyszukasz w tekście informacje o bohaterze,
- dokonasz selekcji informacji .

1. Uzupełnij tabelę.

	PRZED WYPRAWĄ	W CZASIE WYPRAWY	PO POWROCIE Z WYPRAWY
tryb życia			
Zajęcia, zainteresowania			
umiejętności			
cechy osobowości, charakteru			

2. Napisz pracę na jeden z wybranych tematów:

a) Wyobraź sobie, że jesteś Bilbem. Pod Samotną Górą zbierają się oddziały zbrojne. Niedługo rozpocznie się Bitwa Pięciu Armii. Nękają cię dylematy, co zrobić z Arcyklejnotem, jak postąpić podczas bitwy. Opowiedz o jego udziale w bitwie, opisz jego rozmyślenia i wątpliwości. Wykaż się znajomością lektury.

b) Czy Bilbo postąpił słusznie przywłaszczając sobie pierścień znaleziony w jaskini Golluma? Zastanów się nad możliwymi konsekwencjami czynu hobbista i co mogłoby się stać, gdyby Baggins oddał pierścień Gollumowi- wypowiedź argumentacyjna. Wykaż się znajomością lektury.

c) Jak Bilba postrzegali inni uczestnicy wyprawy? Wyobraź sobie, że jesteś dumnym wodzem krasnoludów. Zredaguj jego list do Daina, w którym Thorin opisuje przebieg podróży i swój stosunek do hobbista.

12 marca 2021 r. piątek

Temat: "Hobbit" jako przykład powieści fantasy.

Podczas lekcji:

- rozpoznasz czytany utwór jako baśń lub powieść oraz wskażesz jego cechy gatunkowe; rozpoznasz odmiany powieści, np. fantasy,
- stworzy spójną wypowiedź w następujących formach gatunkowych: tekst o charakterze argumentacyjnym

1. Uzupełnij tabelę:

Świat fantasy

Zaznacz w tabeli cechy baśni i utworu fantasy. Wyróżnij dowolnym kolorem kolumnę, która dotyczy powieści „Hobbit, czyli tam i z powrotem”. Teżkość zadania.

Imię i nazwisko

Data

Klasa

Cechy utworu	baśń	utwór fantasy
świat zmysłowy, nieprawdziwy		
świat ukazany w szczegółach		
brak dokładnych informacji na temat świata przedstawionego		
postaci dobre		
postaci złe		
baśniowe, fantastyczne postaci i zdarzenia		
legendarne, dawno czasy		
nieokreślony czas i miejsce akcji		
akcja rozgrywa się w bliżej nieokreślonym czasie		
obecność sił nadprzyrodzonych		
magiczne przedmioty		
przepowiednie i legendy		
walka dobra ze złem		
bohaterowie dokonujący wyboru		

Powieść „Hobbit, czyli tam i z powrotem” to

Zadania projektowe DLA CHĘTNYCH do wyboru:

I. Tworzymy makietę domu Billba Bagginsa (praca przestrzenna) lub makieta Hobbitonu – dla tych, którzy przeczytali Władcę Pierścieni, bo tam są opisy. (praca przestrzenna).

1. Wzoruj się na opisach w lekturze. Pamiętaj o szczegółach – detalach, które są charakterystyczne dla miejsca.
2. Staraj się oddać klimat miejsca opisanego w książce. Może to być wnętrze domu lub widok zewnętrzny.
3. Możesz makietę wzbogacić o figurki bohaterów.
4. Liczy się pomysłowość, estetyka wykonania, wkład pracy (9p)
5. Zgodność z opisami miejsca w lekturze (5 p)

INSPIRACJA:

<http://www.zalatani.com/blog/z-wizyta-u-hobbitow/>

II . Tworzymy grę opartą na powieści pt. „Hobbit czyli tam i z powrotem”

1. Nadaj grze tytuł.
2. Twoja gra musi być zgodna z treścią lektury.
3. Wymyśl i opracuj zasady gry. Zapisz instrukcję w punktach. Zadbaj, aby instrukcja była jasna, krótka i przejrzysta.
- 4 Gra może mieć formę przestrzenną, może to być gra planszowa, karciana.
5. Może to być gra przygodowa lub gra sprawdzająca znajomość treści książki.
6. Ocena: Pomysł, estetyka, wkład pracy (9p); Zgodność z lekturą: (5 p)

III. Tworzymy mapę wyprawy Bilbo Bagginsa.

1. Wzoruj się na opisach w lekturze.
2. Staraj się oddać klimat miejsc opisanych w książce, tworząc rysunki, dodając opisy.
3. Przygotuj legendę mapy.
4. Ocena projektu: Pomysł, estetyka, wkład pracy (9 p); Zgodność z lekturą: (5 p)