



Konspekt lekcji outdoorowej (45 minut)

Temat: „Bajka o maszynie cyfrowej co ze smokiem walczyła” – fantazja, technologia i ruch na świeżym powietrzu.

Klasa: 6. szkoły podstawowej

Miejsce: teren szkolny, asfalt, plac zabaw lub boisko szkolne

Przebieg lekcji:

1. Wprowadzenie – 5 minut

- Powitanie i krótka rozgrzewka (marsz, podskoki, wymachy rąk)
- Przedstawienie tematu lekcji i krótkie pytania: „Co to jest smok?”, „Jak myślicie, czym może być maszyna cyfrowa?”

2. Czytanie fragmentów bajki – 10 minut

- Czytanie na głos lub na zmianę fragmentów „Bajki o maszynie cyfrowej...” w kręgu uczniów, na kocykach

3. Aktywność ruchowa „Bitwa maszyny ze smokiem” – 15 minut

- Podział klasy na dwie grupy: „Maszyny” i „Smoki”
- Każda grupa wymyśla własne ruchy i dźwięki charakterystyczne dla swoich bohaterów (np. „maszyny” mogą poruszać się jak roboty, „smoki” mogą machać rękami jak skrzydłami i ryczeć)
- Zabawa polega na tym, że grupy na zmianę wykonują swoje ruchy i dźwięki na „polu walki” (oznaczonym na asfalcie), próbując „przekonać” przeciwników swoją siłą i kreatywnością, ale bez kontaktu fizycznego — raczej pokaz ruchowy i zabawne gesty
- Po 5-7 minutach zamiana ról (grupa „maszyn” pokazuje ruchy smoków i odwrotnie)

4. Malowanie kredą na asfalcie – 10 minut

- Uczniowie na wyznaczonym obszarze malują kredą swoje wyobrażenia „maszyny cyfrowej” lub „smoka”
- Zachęć ich do kreatywności: mogą narysować elementy z bajki, symbole, części maszyny lub ognisty ogon smoka itp.
- Po zakończeniu rysunków każda grupa krótko opowiada, co narysowała i dlaczego tak wyobraża sobie swoją postać

5. Podsumowanie – 5 minut

- Krótkie omówienie lekcji, co im się podobało, czego nowego się dowiedzieli
 - Zachęcenie do dalszego czytania (w tym literatury science fiction) i kreatywnego myślenia o świecie, technologii i fantazji
-

Dodatkowe wskazówki:

- Przy malowaniu kredą warto mieć kilka kolorów, żeby dzieci mogły użyć różnych barw i rozwijać wyobraźnię.
- Można zrobić krótkie zdjęcia prac dzieci, jeśli jest taka możliwość (do późniejszej prezentacji lub pamiątki).
- W aktywności ruchowej ważne, żeby dzieci zachowały bezpieczną odległość i dobrze się bawiły.
- Warto podczas lekcji podkreślić, jak fantazja i technologia mogą ze sobą współgrać, a także poruszyć temat współczesnych technologii i ich roli w życiu.
- Zajęcia outdoorowe zwiększają zaangażowanie i pozwalają na lepsze zapamiętanie treści.

Pytania do tekstu:

1. Pytania ogólne – na start:

- Kto jest głównym bohaterem bajki?
- Kim lub czym jest smok w tej historii?
- Co symbolizuje maszyna cyfrowa?

2. Pytania szczegółowe – zrozumienie treści:

- Jakie cechy ma maszyna cyfrowa? Jak się zachowuje?
- Jak smok walczy z maszyną? Jakie ma metody?
- Co sprawia, że maszyna i smok są dla siebie przeciwnikami?
- Czy w bajce są jakieś elementy humorystyczne lub zaskakujące? Które?

3. Pytania do refleksji i interpretacji:

- Co według Was może symbolizować walka między maszyną a smokiem?
- Jakie wartości lub przesłanie niesie ze sobą bajka?
- Czy w waszym życiu są „smoki” i „maszyny”? Jakie mogą to być sytuacje lub rzeczy?
- Czy maszyna cyfrowa i smok mogą się zaprzyjaźnić? Dlaczego tak lub dlaczego nie?

4. Pytania do kreatywnego myślenia:

- Jak byście zmienili zakończenie bajki?
- Jakie inne stworzenia mogłyby się pojawić w takiej bajce obok maszyny i smoka?
- Gdybyście mieli stworzyć własną maszynę cyfrową, jakie miałyby cechy i jakie zadania wykonywałaby?

Dodatkowe pomoce do lekcji:

Karta pracy nr 1 — Pytania do tekstu

Imię i nazwisko: _____ Data: _____

„Bajka o maszynie cyfrowej co ze smokiem walczyła” – pytania

1. Kto jest głównym bohaterem bajki?
2. Kim lub czym jest smok w tej historii?
3. Jakie cechy ma maszyna cyfrowa?
4. Opisz, jak smok walczy z maszyną.
5. Co symbolizuje walka między maszyną a smokiem?
6. Wymyśl, jak mogłoby wyglądać zakończenie bajki, gdyby smok i maszyna zaprzyjaźniły się.

Karta pracy nr 2 — Kreatywne zadanie

Wymyśl swoją maszynę cyfrową lub smoka!

- Narysuj swoją postać (maszynę lub smoka) na poniższym polu.
- Napisz 3 zdania opisujące, co potrafi twoja maszyna lub smok i jakie ma cechy.

Quiz (do przeprowadzenia ustnie lub na kartce)

Zaznacz prawidłową odpowiedź:

1. Kto walczy w bajce Stanisława Lema?
 - a) Rycerz i smok
 - b) Maszyna cyfrowa i smok
 - c) Człowiek i robot
2. Co symbolizuje smok w bajce?
 - a) Niebezpieczeństwo i siłę natury
 - b) Przyjaźń
 - c) Maszynę
3. Jak reaguje maszyna cyfrowa na smoka?
 - a) Ucieka
 - b) Walczy i stara się pokonać smoka
 - c) Ignoruje go
4. Czym według Ciebie jest „maszyna cyfrowa”?
 - a) Robotem lub komputerem
 - b) Zwierzęciem
 - c) Magicznym stworzeniem

Nauczyciele obserwujące zajęcia:

1. Justyna Niemczyk
2. Katarzyna Kukuryh

17.06.2025r. Wioletta Moleska