

Instrukcja dla nauczycieli

Materiały do spektaklu „Piękna i Bestia” (klasy II–III)

Materiały stanowią propozycję zajęć, które można zrealizować po obejrzeniu przez uczniów spektaklu „Piękna i Bestia”. Ich celem jest zachęcenie dzieci do rozmowy o tym, czym jest piękno, jakie postawy bohaterów można uznać za wartościowe oraz jak odczytać przesłanie baśni. Zajęcia można przeprowadzić jako cykl 3–5 jednostek lekcyjnych lub wykorzystać wybrane aktywności – w zależności od możliwości czasowych, potrzeb klasy oraz tempa pracy uczniów.

Przebieg pracy:

1. Prezentacja w Canvie/Lumio

Zajęcia warto rozpocząć od pracy z prezentacją (Canva lub Lumio). Slajdy prowadzą uczniów przez rozmowę o tym, czym jest piękno, jakie mogą być kwiaty, kto w spektaklu jest „piękny” i dlaczego oraz jakie zachowania bohaterów można uznać za dobre lub niewłaściwe.

Lumio to bezpłatna aplikacja; aby pobrać plik, należy stworzyć konto. Nauczyciel uruchamia prezentację na tablicy interaktywnej/monitorze, uczniowie mogą dołączyć do niej na swoich urządzeniach, wówczas każdy będzie mógł samodzielnie wykonać gry i niektóre slajdy zamienione w interaktywne ćwiczenia.

2. Karta pracy nr 1 – „Kwiaty”

Kartę można wykorzystać po części przyrodniczej prezentacji. Uczniowie rozpoznają i nazywają rośliny oraz rysują własne przykłady kwiatów o różnych cechach (np. miękkie, kłujące, pachnące). Kartę pracy można rozdać w wersji papierowej lub udostępnić w formie cyfrowej w aplikacji Lumio.

3. Karta pracy nr 2 – „Plan wydarzeń”

Uczniowie porządkują wydarzenia w odpowiedniej kolejności. Zadanie pomaga utrwalić treść przedstawienia i ćwiczy logiczne myślenie oraz rozumienie związków przyczynowo-skutkowych. Prawidłowa kolejność znajduje się w obu prezentacjach (Canva/Lumio). Ćwiczenie można wykonać indywidualnie lub w grupach.

4. Karta pracy nr 3 – „Labirynty”

Zadanie o charakterze podsumowującym i utrwalającym przesłanie spektaklu. Uczniowie przechodzą przez labirynty i odczytują ukryte powiedzenia, a następnie wspólnie omawiają ich znaczenie. To dobry moment na rozmowę o morale baśni.

5. Gry interaktywne (Wordwall)

Gry „Zachowania piękne i brzydkie” oraz „Jaka jest Bestia?” służą utrwaleniu treści w formie zabawy. Stanowią integralną część prezentacji w Canvie i Lumio, ale mogą być również wykorzystywane jako samodzielne aktywności.

6. Gra „Piękna i Bestia – poszukiwacze symboli”

Gra edukacyjna, która angażuje uczniów w aktywne poszukiwanie symboli i nawiązań do spektaklu. Może być wykorzystana na początku zajęć jako wprowadzenie do świata przedstawienia lub na zakończenie – jako forma podsumowania i nagrody dla uczniów. Instrukcja do gry znajduje się w pliku PDF.