

Dzień Patrona 2022 r.

Data: 20.05.2022 r. (piątek)

Godzina: **9:50-13:55**

HARMONOGRAM DNIA PATRONA

Informacje ogólne

1. Uczniów obowiązuje tego dnia strój galowy.
2. Wszystkie materiały potrzebne do przeprowadzenia zajęć z klasami dostępne będą na stronie internetowej szkoły w zakładce „Dzień Patrona”.

PRZEBIEG DNIA PATRONA

ROZPOCZĘCIE godz. **9:50**- Klasy ustawiają się na korytarzu przy sali lekcyjnej, w której mają zajęcia wynikające z planu. Słuchają krótkiego wystąpienia Pani Dyrektor, a następnie śpiewają hymn szkoły, po czym wracają do pracowni. Podczas kolejnych lekcji wykonują zadania wymienione poniżej.

Klasy 0-IV

- a) Każda klasa zgodnie z harmonogramem przejdzie szkolnym szlakiem patrona (sekretariat, parter, I i II piętro) – **lekcja 3. i 4. (9:50-11:30)**

KLASA	GODZINA	
0A	10:05-10:10	Klasy oczekują w swoich salach na przyjście „przewodnika”. Przerwy między klasami mogą być krótsze niż 5 minut. Połączone kłamrą zespoły spotykają się na II piętrze i wspólnie oglądają krótką inscenizację.
0B		
1A		
1B	10:15-10:20	
1C		
2A	10:25	
2B		
2C	10:45 – 10:50	
2D		
3A		
3B	10:55-11:10	
3C		
4A	11:15 -11:20	
4B		

- b) Oczekując na swoją kolej lub już po przejściu szlaku patrona, uczniowie:

- oglądają film dokumentalny pt. „Jan Kochanowski,
a następnie – w dowolnej kolejności (**do piątej lekcji włącznie**):
- pod kierunkiem nauczyciela rozwiązują krzyżówkę (kl. II-IV),
- malują kolorowaną przygotowaną przez nauczyciela (kl.0-I),
- rysują w zeszytach logo szkoły i wyjaśniają znaczenie poszczególnych elementów,
- wykonują karty pracy „Z łaciną na ty”, „Dowiedz się więcej”,

- wykonują pracę plastyczną pt. „Szata wydaje człeka obyczaję”, tj. „ubierają” dowolną techniką dostarczony przez organizatorów szablon. Gotową pracę zanoszą do świetlicy.
- c) **11:40-12:25(lekcja 5.)** – pięcioosobowe reprezentacje **klas I-IV** uczestniczą w grze szkolnej, w tym czasie pozostali uczniowie kończą prace wymienione w punkcie b.

Klasy V – VIII

W pracowniach, w których mają lekcje wynikające z planu:

- a) oglądają: „Jan Kochanowski – film dokumentalny” oraz „Sycyna – gniazdo ojcyste Kochanowskiego”, **a następnie** – w dowolnej kolejności (**do szóstej lekcji włącznie**):
- rozwiązują krzyżówkę (odpowiedzi zapisują w zeszyte do polskiego),
 - wykonują zadania: „Mistrzowski szyfr”, „Poetą być”, „Prawda czy fałsz”.
 - przepisują do zeszytu podana w materiałach fraszkę Jana Kochanowskiego, wykonują ozdobny inicjał,
 - wykonują pracę plastyczną pt. „Szata wydaje człeka obyczaję”, tj. „ubierają” dowolną techniką dostarczony przez organizatorów szablon. Gotową pracę zanoszą do świetlicy.
- b) **12:50-13:35(lekcja 6.)**– pięcioosobowe reprezentacje **klas V-VIII** uczestniczą w grze szkolnej, a pozostali uczniowie kończą prace wymienione w punkcie a.

ZAKOŃCZENIE godz.**13:55** – uroczyste zakończenie obchodów Dnia Patrona. Ogłoszenie wyników gry szkolnej.

GRA SZKOLNA

1. Każda drużyna ma do wykonania 6 zadań.
2. Drużyna rozpoczyna grę w PUNKCIE INFORMACYJNYM (kącik szachowy przy gabinecie pielęgniarki) od odebrania MAPY, PASZPORTU i INSTRUKCJI
3. Za każde zadanie można zdobyć od 1-5 punktów. Punkty wpisywane są do paszportu.
4. Po zakończeniu gry paszporty należy zostawić w PUNKCIE INFORMACYJNYM.
5. Dodatkowe punkty przyznane zostaną za pracę plastyczną wykonaną przez pozostałych uczniów danej klasy.
6. Zwycięzca z danego poziomu klas otrzyma nagrodę.