

## Pomocne zasady

Pracujcie w atmosferze przygody,  
pozwólcie na pewną swobodę  
i wesołość – tym karmi się  
kreatywność!

Pozwól uczniom  
popelniać błędy,  
bo one wiele nas uczą.

Eksperymentujcie  
i wyciągajcie wnioski –  
nawet, jeśli coś pójdzie nie tak.

Zachęcaj do  
zadawania pytań.

Zadając twórcze  
zadanie nie zakładaj  
z góry, jak ono ma  
być wykonane i nie  
krytykuj, jeśli dzieci  
pójdą inną drogą.

Nie odrzucaj żadnych  
pomysłów „z zasady”, lecz  
zachęcaj do samodzielnego  
szukania argumentów  
„za” i „przeciw”  
i oceniania ryzyka.

Nie rozliczaj dzieci  
z wykonania zadań  
ograniczając się do  
oceny „dobrze” lub „źle”.  
Sklaniaj do autorefleksji,  
oceny koleżeńskiej,  
feedbacku.

Rozdaj uczniom naklejki do paszportu na samym początku projektu. Każdy powinien mieć swój pakiet. Pamiętaj: naklejki nie są nagrodą – to forma zabawy oraz element fabuły projektu. Nawet uczeń nieobecny powinien mieć możliwość wklejenia naklejki do swojego paszportu.

Zachęcamy do korzystania również z dodatkowych zabaw i zadań, które dla Was przygotowaliśmy. Są przeznaczone do zrealizowania poza projektem, lecz nawiązują do tegorocznych książek. Będą się one pojawiały na stronie [www.czytaniemamoc.pl](http://www.czytaniemamoc.pl) w trakcie trwania projektu.

Wreszcie – namawiamy do dzielenia się własnymi pomysłami, inspiracjami i realizacjami. W tym celu zapraszamy na facebookową grupę dla kreatywnych nauczycieli *Czytanie ma Moc* (program dla szkół i przedszkoli).

Nasz program został objęty patronatem Budzącej się Szkoły – a to nas zobowiązuje.

### To co, zaczynamy?



## Oznaczenia stosowane w scenariuszach



Fragment książki do czytania



Zadanie twórcze słowne



Zadanie twórcze manualne



Zadanie twórcze ruchowe



Twórcza rozmowa



KREAKTYWATOR, czyli twórcza karta pracy (PDF)



Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



## TROPICIELE SŁÓW KLASA I

### WARSZTAT 8

#### Inspiracja:

Książka Michała Rusinka *Chuligator, czyli przewodnik po dziecięcych przekrętach* (wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelniczej.
- › Budzenie świadomości literackiej i kulturowej.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Wzbogacanie słownictwa.

#### Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach, grupach,
- › rozwija umiejętności wypowiedzania się na forum klasy,
- › rozwija swoje kompetencje kreatywne i artystyczne,
- › prezentuje i omawia efekty swoich działań plastycznych, twórczych,
- › myśli krytycznie, podsumowuje swoje działania, potrafi uzasadnić swoją opinię i wyciągnąć ogólne wnioski.

#### W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Elementy dyskusji i refleksji grupowej
- › Praca indywidualna i w parach
- › Zadania interpretacyjne
- › Zabawy słowami
- › Rozwiązywanie zagadek

## Przygotuj:

- › KREAKtywatory – do pobrania w osobnych zakładkach:
  - *Nowe nazwy*
  - *Półówki*
  - *Wykreślanka*
- › Fragmenty książki Michała *Rusinka Chuligator, czyli przewodnik po dziecięcych przekrętach*, str. s. 46, 50, 52–55, 65, 69, 70 i 74–75
- › Jeśli korzystacie: *Paszport Tropicieli Słów*, naklejki
- › 2 kostki do gry
- › Prezentacja – do pobrania w osobnej zakładce
- › Sprzęt komputerowy niezbędny do jej zaprezentowania klasie
- › Materiały plastyczne: kredki, nożyczki, klej i kartka z bloku technicznego dla każdego ucznia, arkusz szarego papieru, plik małych karteczek samoprzylepnych

## PODRÓŻ 8.

### Coś nowego

3 jednostki lekcyjne

## 1. Przywitanie

Usiądźcie razem w kręgu. Przywitajcie się i zapowiedz ostatni w tym roku szkolnym warsztat. Program Czytanie ma Moc 2021/22 dobiega właśnie końca i dziś jeszcze przyjedzie czas na jego podsumowanie. Ale zanim zamkniecie ten etap, przypomnijcie sobie wesołą książkę Michała Rusinka o przekrętach.

## 2. Majtuzy i inne perypetie ubrań



Aby trochę się rozweselić i wprawić się w dobry nastrój, przeczytaj uczniom wiersz *Majtuzy* (s. 53). Zapytaj dzieci o ich doświadczenia: jakie inne psoty wyczyniają części garderoby.

Jeśli chcecie, możecie pobawić się kostkami. W tym celu wyświetl slajd nr 2 z prezentacji tak, by był dobrze widoczny (jeśli nie masz w sali odpowiedniego sprzętu, możesz przepisać treść na tablicy).

Rzucajcie dwiema kostkami, które oznaczcie I i II. W zależności od tego, co wypadnie, ułożcie początek zdania, które macie za zadanie twórczo dokończyć.

kostka I		kostka II
Kalesony		Złośliwie...
Rękawiczki		Mają zwyczaj...
Krawaty		Ciągle...
Berety		Tylko czasami...
Swetry z golfem		Bywają...
Dżinsy		Co rano...

Np. gdy wypadną Wam 2 oczka na kostce oznaczonej jako I,  
zaś na kostce II 4 oczka, wychodzi zdanie:



*Rękawiczki tylko czasami...*

Możecie je dokończyć np. w ten sposób:

*Rękawiczki tylko czasami zimą w szafie parami  
(częściej jedna gdzieś się zawierusza).*

### 3. Nowe nazwy

Zapytaj dzieci, czy zauważyły, że niektóre nazwy przedmiotów są pozornie bardzo mylące. Np. LATARNIA wbrew swojej nazwie nie LATA, tylko ŚWIECI! Może zatem powinna nazywać się ŚWIECARNIA?

Porozmawiaj z uczniami na temat tego, czy znają inne wyrazy, których nazwy nie pasują do tego, co się nimi wykonuje lub do czego one służą. Jeśli uczniowie nie mają pomysłu, to dla podpowiedzi przeczytaj im wiersz *Ręźniczki* (s. 74).

Następnie zaproponuj zabawę w wymyślanie nowych nazw dla przedmiotów.

- › Czy słowo „szalik” można by nazwać lepiej, żeby pasowało do tego, że owija naszą szyję? Może np. „szyjnik”?

**Rozdaj uczniom KREaktywator *Nowe nazwy* i poproś ich o wymyślenie nowych nazw do przedstawionych na ilustracjach przedmiotów.** Chętni uczniowie mogą zaprezentować na koniec swoje pomysły.

W drugiej części możecie odwrócić zabawę. Przeczytaj nazwy, które znajdziesz poniżej i zapytaj dzieci, jak sądzą, jaki przedmiot pasuje do każdej z nich (w nawiasach podaliśmy możliwe rozwiązania, nie wątpimy jednak, że mogą Wam przyjść do głowy zupełnie inne, a nawet o wiele lepsze pomysły!).

- KRESKOMALNIK (linijka)
- ZNIKACZ (gumka)
- PLAMOZZERACZ (proszek do prania lub pralka)
- SZCZEPIACZE (klocki Lego)
- STOPOCIEPLNIKI (buty)

Dla ułatwienia możesz wyświetlić slajd nr 3, na którym wyrazy te są wypisane.

Zapytaj uczniów, czy zabawa na wymyślanie nowych nazw była dla nich trudna czy łatwa. Poproś, by uzasadnili swoją odpowiedź.

## 4. Połączenie

Przeczytaj uczniom kolejny wiersz pt. *Autusy* (str. 54). Następnie zaproponuj **zabawę plastyczną**.

Wytnij obrazki z KREaktywatora *Półówki* i rozetnij je na pół, wzdłuż zaznaczenia.

Potasuj obrazki i rozdaj każdemu dziecku jedną półówkę.

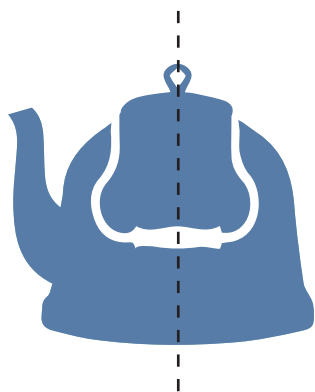
Najpierw poproś, by dzieci odnalazły właściciela drugiej półówki ich obrazka i złożyły go razem, a następnie powiedziały, co to jest i do czego to służy.

Teraz zadaniem uczniów będzie nadać temu urządzeniu nową funkcję.

Każdy bierze znów swoją półówkę i nakleja ją na kartkę. Następnie dorysowuje drugą część przedmiotu, ale tak, by zmienić zupełnie jego przeznaczenie.

Poniższy przykład dobrze obrazuje istotę tego zadania. Możesz również pokazać go uczniom, dla lepszego zrozumienia zadania – znajdziesz go na slajdzie nr 4.

Po wykonaniu prac chętni uczniowie prezentują nowo powstałe przedmioty, podają ich nazwy i tłumaczą do czego one służą.



czajnik



maszyna do froterowania  
podłogi na parę

## 5. Ilustratorka

Pokaż dzieciom ilustracje z książki *Chuligator*. Opowiedz, że tworzyła je Joanna Rusinek, która jest siostrą autora książki. Podkreśl, że osoba, która tworzy obrazki do książki to **ILUSTRATOR** (choć nie ma on nic wspólnego z lustrem 😊!). Okazuje się, że zarówno autor *Chuligatora*, jak i ilustratorka mają niezwykłą wyobraźnię.

Jeśli chcecie, skorzystajcie ze slajdów 5–9 w prezentacji. Są na nich ilustracje do kolejnych 5 wierszyków. Jeśli masz dostęp do kolorowej drukarki, możesz również wydrukować te ilustracje i rozdać je dzieciom.

Przeczytaj na głos wierszyki, a potem poproś dzieci o przyporządkowanie właściwej ich zdaniem ilustracji do tytułu wierszyka. Są to kolejno wierszyki: *Tabliczka mrożenia*, s. 50, *Giełda starości*, s. 46, *Jarzywa*, s. 65, *Bosłup kręgoli*, s. 69 i *Galaretką pogotowia*, s. 70.

Jeśli macie ochotę, możecie również pobawić się odwrotnie: Ty czytasz dowolny wierszyk, a dzieci go ilustrują. Następnie zgadujecie, która ilustracja pasuje do którego wierszyka.

## 6. *Chuligator* i inne książki Michała Rusinka

Podsumuj warsztaty dotyczące *Chuligatora*. Opowiedz dzieciom, że Michał Rusinek to autor z Krakowa, który pisze dla dzieci książki na temat języka polskiego. Interesuje go twórcza część naszego języka – najbardziej to, jak powstają różne nazwy, nazwiska, nowe słowa albo właśnie PRZEKRĘTY. Jeśli chcesz, wyświetl slajd nr 10, na którym pokażesz okładki kilku innych tytułów. Możesz zapytać dzieci:

- Jak sądzicie, dlaczego pan Michał pisze akurat na ten temat?
- Czy uważacie, że takie książki są potrzebne? Czy ten temat jest dla Was ciekawy?

- › Gdybyście mieli zaproponować panu Michałowi pomysł na kolejną książkę o języku polskim, co byście mu podpowiedzieli. Jeśli wpadną Wam do głowy ciekawe pomysły, piszcie do nas koniecznie na adres kontakt@czytaniemamoc.pl! Obiecujemy przekazać je panu Michałowi!

## 7. Wykreślanka

Pora na podsumowanie! W projekcie *Czytanie ma Moc* jako tropiciele słów uczniowie mieli okazję poznać wiele nowych słów. Poproś dzieci o sprawdzenie na paszportach, jakie nowe słowa zapisały na ostatniej stronie. Możecie przypomnieć sobie wspólnie znaczenie niektórych słów. Poproś chętnych o ich przeczytanie i wytłumaczenie.

Teraz rozdaj w klasie wykreślankę (znajdziesz ją w zakładce „Wykreślanka”). Poproś, by uczniowie odnaleźli słowa, poznane w ramach warsztatów Czytanie ma Moc.

Informacja dla Ciebie: są to słowa:

- LEGENDA • RĘKODZIEŁO • ZASTĘPSTWO • HARCE
- KYNOLOG • ANAGRAM • ALFABET BRAILLE’A • ILUSTRATOR.

Na tej samej karcie uczniowie mogą stworzyć własną wykreślankę ze słowami, które poznali w tym roku szkolnym. W tym celu poproś ich o wykorzystanie do tego słów, które zapisali w paszporcie podczas trwania projektu. W wolnych miejscach mogą wpisać dowolne litery.

Następnie niech wymienią się wykreślankami z kolegą lub koleżanką i rozwiążą je.

## 8. Ewaluacja programu. Termometr uczuć

Narysuj na szarym papierze lub na tablicy olbrzymi termometr. Umieść rysunek w takim miejscu, by wszyscy uczniowie mieli do niego dostęp.

Rozdaj dzieciom jednakowe małe karteczki samoprzylepne.

Poproś, by każde z nich podeszło i przykleiło swoją karteczkę na termometrze – pamiętając, że im wyżej, tym „cieplej”. W ten sposób mogą ocenić, jak bardzo podobał im się tegoroczny program Czytanie ma Moc. Ważne, by każdy dokonał tego sam, nie oglądając się na innych – tylko wtedy opinia będzie rzetelna.

Na koniec podsumujcie wynik. Zapytaj:

- › Czy biorąc pod uwagę opinię większości osób z klasy, nasze odczucia względem programu są raczej „ciepłe”, „gorące”, „chłodne”, czy też może „zimne” lub „lodowate”?
- › Czy wszyscy się z tym zgadzają? Czy klasa jest w tej sprawie raczej zgodna, czy podzielona?



- › Jak sądzą, skąd taka opinia (opinie)? Co miało na nią wpływ?  
Co sprawia, że właśnie tak oceniacie „temperaturę” tego programu?
- › A czego mniej lub więcej chcielibyście w programie w kolejnym roku?

## 9. Podsumowanie

Podziękuj uczniom za wspaniałą pracę w projekcie Czytanie ma Moc. Podkreśl, jak wiele słów i pojęć poznali, rozwinęli swoją wyobraźnię i kreatywność. Wklejcie ostatnie naklejki do paszportów. Porozmawiajcie chwilę o tym, co najbardziej podobało się uczniom w całym projekcie, którą z poznanych książek najchętniej by przeczytali w całości. A może już ktoś przeczytał któryś tytuł i mógłby podzielić się opinią na jego temat?

Na koniec rozdaj uczniom dyplomy i zaprosz na kolejną edycję (jeśli zamierzacie w niej wziąć udział).

# Zapraszamy do zapisywania się na kolejną edycję programu *Czytanie ma Moc* w roku szkolnym 2022/23!

## **Autorka scenariusza:**

**Monika Karkusińska** – pedagog edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej oraz pedagogiki specjalnej, trener Odysei Umysłu, na co dzień uczący w szkole podstawowej nr 199 w Łodzi, w klasach 1–3 według metody „Plan daltoński drogą do sukcesu”. Od lat poszukująca i sprawdzająca alternatywne sposoby nauczania najbardziej dopasowane do potrzeb i możliwości jej uczniów.

## **Konsultacja merytoryczna:**

**Katarzyna Cieciura** – mgr edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, nauczyciel z 25-letnim stażem na stanowisku nauczyciela i dyrektora szkoły, wykładowca Krakowskiej Akademii im. Frycza Modrzejewskiego na Wydziale Psychologii, Pedagogiki i Nauk Humanistycznych, koordynator Małopolskiego Klubu Budzących się Szkół, autorka scenariuszy zajęć do cyklu podręczników Nowej Ery oraz publikacji i poradników edukacyjnych.

**Maja Dobkowska** – pedagog kreatywności, trenerka kompetencji miękkich, autorka programów edukacyjnych dla dzieci oraz programów rozwojowych dla dorosłych, a także gier i narzędzi szkoleniowych. Od lat pracuje na styku edukacji i kultury tworząc materiały i prowadząc warsztaty dla dzieci i młodzieży. Trenerka Odysei Umysłu.

