



Drogi Nauczycielu!

W tym roku rozpoczynasz ostatni rok pracy ze swoją klasą.
Za rok zmienią oni wychowawcę, swoją salę,
a także zwyczaje, jakie pielęgnowaliście przez wspólne lata nauki.
Będą musieli stawić czoła wielu nowym rzeczom.
Dla jednych będzie to łatwe wyzwanie, a dla innych nie.

Wielu uczniów odczuwa strach przed zmianami.
Czasami zdarza się, że obawy dzieci potęgują dorośli powtarzając utarte
slogany typu: „pójdiesz do 4 klasy, to zabawa się skończy”, „zobaczysz, co cię czeka
w 4 klasie”, „4 klasa to nie przelewki”. Takie sformułowania nie dosyć,
że często mijają się z prawdą, to jeszcze zwiększają strach w uczniach.
Aby przygotować ich emocjonalnie do tych wszystkich zmian,
które czekają ich za rok, proponujemy Ci projekt czytelniczy
Czytanie ma Moc – Kosmos talentów, dzięki któremu Twoi uczniowie
będą mieli okazję poznać swoje mocne strony i podnieść poczucie
własnej wartości. Postawione przed nimi zadania pozwolą im również
spojrzeć pozytywnie na nietypowe sytuacje, które na pewno ich czekają.
Bo wszystko co nowe może być nietypowe 😊. Oprócz tego będą mogli
odkryć w sobie wiele pozytywnych cech, umiejętności i talentów.
Proponowany projekt pozwoli im również na rozbudzenie
czytelniczej pasji.

Uczmy **marzyć** – odważnie i w oparciu o jasne cele,
myśleć – samodzielnie i nieszablonowo, **tworzyć** – rzeczy
oryginalne i efektywne zarazem, łamiąc przy tym
schematy i przyzwyczajenia.

I działać z otwartością na pomysły i opinie innych.



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 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)



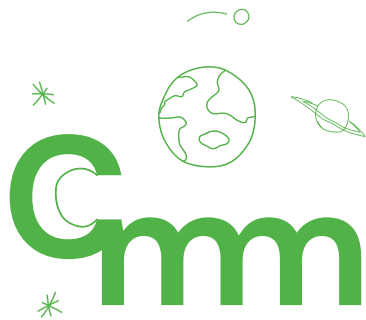
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



KOSMOS TALENTÓW KLASA III

WARSZTAT 1

Inspiracja:

Książka Artura B. Chmielewskiego i Eweliny Zambrzyckiej-Kościelnickiej
Kosmiczne wyzwania. Jak budować statki kosmiczne, dogonić kometę i rozwiązywać galaktyczne problemy (wydawnictwo Znak Emotikon)

W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelniczej.
- › Rozwijanie kreatywności uczniów.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Rozwijanie talentów.
- › Podniesienie poczucia własnej wartości.

Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach i w grupie,
- › rozwija umiejętności wypowiedzenia się na forum klasy,
- › rozwija swoje kompetencje kreatywne i artystyczne,
- › wykonuje samodzielnie zadanie według prostej instrukcji.

W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Elementy dyskusji
- › Pantomima
- › Praca indywidualna i w grupach

Przygotuj:

- › KREAKTYWATORY (do pobrania w zakładce „Materiały dodatkowe”)
- › *List od Artura Chmielewskiego* – wydrukuj w 1 egzemplarzu, jeśli chcesz – umieść w kopercie
- › *Projekt maszyny* – wydrukuj po 1 egzemplarzu dla każdego ucznia
- › *Spotkanie z kosmitą* – zadania dla grup. Możesz wydrukować jeden zestaw dla każdej grupy (np. dla 5 grup)
- › Fragmenty książki *Kosmiczne wyzwania* – pdf str. 45–50, 74–77 (do pobrania w zakładce „Materiały dodatkowe”)
- › Kredki lub mazaki dla każdego ucznia
- › *Paszport Odkrywcy* i naklejki – zestaw dla każdego ucznia

MISJA 1.

Start misji odkrywczej

2–3 jednostki lekcyjne

1. Przywitanie

Usiądź z uczniami w kręgu, przywitaj ich i zapoznaj z projektem *Czytanie ma Moc*.

Przedstaw cele projektu:

- › Dobra zabawa, w czasie której można się czegoś nauczyć o otaczającym nas świecie.
- › Poznanie ciekawych książek i przeżycie wesołych przygód.
- › Możliwość eksperymentowania i współpracowania z innymi osobami, by się lepiej poznać.
- › Doskonalenie się w umiejętności uczenia się i zdobywania wiedzy (aby 4 klasa nie była kosmicznym wyzwaniem!).

Przedstaw książki, które przygotowaliśmy na ten rok szkolny, a w szczególności lekturę pierwszą: książkę A. B. Chmielewskiego i E. Zambrzyckiej-Kościelnickiej *Kosmiczne wyzwania. Jak budować statki kosmiczne, dogonić kometę i rozwiązywać galaktyczne problemy*.

2. Misja odkrywca

Przeczytajcie wraz z uczniami *List od Artura Chmielewskiego*.

Porozmawiajcie o tym, czym dla Was jest kreatywność.

- Jak myślicie, co znaczy słowo KREATYWNY?
- Co pomaga nam być bardziej kreatywnymi?
- Co można zrobić, aby być bardziej kreatywnym?
- Czy Wy jesteście kreatywni? A dlaczego tak myślicie?

Zaprezentuj uczniom *Paszport Odkrywcy*. Wyjaśnij uczniom, że podczas wykonywania zadań będą podróżować po różnych planetach, wykonywać misje i przy okazji odkrywać w sobie różne talenty i umiejętności.

- Jak myślicie, jakie umiejętności może w sobie odkryć taki odkrywca, który ma do wykonania jakieś misje?
- A jakie umiejętności Wy wykorzystujecie podczas rozwiązywania nowych zadań, ćwiczeń, wyzwań itp.?

3. Praca z paszportem, część 1

Poproś uczniów, by uzupełnili pierwszą stronę paszportu.

- Zobaczcie, co znajduje się na pierwszej stronie Waszych paszportów. Niech każdy z Was wymyśli sobie przydomek.
- Jak myślicie, jakie supermoce może posiadać taki podróżnik po książkach jak Ty?
- Jak może wyglądać ubiór takiego podróżnika?

4. Praca z paszportem, część 2

Następnie opowiedz im, że w środku paszportu znajdą mapę kosmosu. Każda planeta to kolejny warsztat *Czytanie ma Moc*. A zatem po każdym warsztacie, uczniowie mogą:

- zdecydować, która planetę dziś eksplorowali (każdy może wybrać inną), dopisać przy niej datę,
- symbolicznie na niej wylądować, przyklejając na niej naklejkę z rakieta,
- nazwać planetę (można skorzystać z podpisanych planet, jeśli są adekwatne, albo wybrać pustą planetę i dowolnie ją podpisać. Sugerujemy nazwy, które powiedzą coś o tym, co dały dziecku te zajęcia, np. planeta pokonywania przeszkód, planeta wesołości, planeta przygody itd.),
- zaznaczyć trasę przelotu od poprzedniej planety (przy pierwszej – od pola START).

5. Lądujemy na komecie

Przeczytaj uczniom fragment książki (str. 45–50) dotyczący projektowania lądownika, który miał wylądować na pędzącej komecie.

Następnie rozdaj uczniom KREAKTYWATOR *Projekt Maszyny*. Poproś, aby każdy uczeń zaprojektował maszynę, która jego zdaniem byłaby w stanie rozwijać kreatywność. Na karcie znajdują się pewne znaki, które uczeń musi wykorzystać w projekcie swojej maszyny.

Wyłumacz uczniom:

- Podczas pracy inżynierowie w NASA często napotykają przeszkody, elementy, których nie mogą ominąć. Muszą więc wymyślić i zaprojektować wymaganą rzecz uwzględniając przeszkody. W swoich zadaniach uczniowie również napotkają przeszkody w postaci znaków, które trzeba wkomponować w maszynę.
- Uprzedź ich, że chętne osoby będą mogły opowiedzieć innym, jak działa ich maszyna i z czego się składa.

Następnie ogłoś prezentację zaprojektowanych maszyn. Chętni uczniowie mogą opowiedzieć, jak działa ich maszyna. Doceniecie wysiłek każdego!

6. Spotkanie z kosmitą

Przeczytajcie fragment książki ze str. 74–77. Następnie zaproponuj dzieciom kolejną misję, w której będą odpowiedzialni za porozumienie się z kosmitą.

Podziel uczniów na 5-osobowe grupy i wyjaśnij, na czym będą polegać zadania (lub, jeśli wolisz, wydrukuj instrukcje i rozdaj je uczniom w osobnych kopertach):

- **Zadanie 1.** Dotarliście na Planetę Zabawnych Dziwacznych Kroków. Aby kosmici Was przyjęli, musicie wymyślić w grupie jakiś rodzaj śmiesznego kroku, którym będziecie się poruszać po ich planecie.
- **Zadanie 2.** Dotarliście na Planetę Milczących Plemion. Waszym zadaniem jest przedstawić mieszkańcom każdego członka waszej drużyny, ale bez używania słów. Możecie gestami, tańcem lub mimiką twarzy „opowiedzieć” o Waszych cechach, dzisiejszym humorze czy zainteresowaniach.
- **Zadanie 3.** Dotarliście na Planetę Nietypowo Wojujących Plemion. Waszym zadaniem jest wymyślanie tańca plemiennego, który musi być wykonywany na siedząco.

Poproś, aby poszczególne drużyny zaprezentowały swoje pomysły. Zasugeruj, by drużyny przekazały sobie wzajemnie informację zwrotną, mówiącą, co im się podobało, a co warto jeszcze dopracować. Porozmawiajcie o zadaniu: czy było trudne, a może łatwo wam się współpracowało z drużyną? Czy coś Was zaskoczyło?

7. Refleksje

Zapewnij uczniów, że dzięki wykonaniu dzisiejszych zadań stają się coraz bardziej kreatywni. Wróćcie do paszportów – niech każdy spróbuje oznaczyć planetę, którą dziś odwiedziliście. Pamiętaj, że każde dziecko może zrobić to inaczej. Porozmawiajcie o tym, poproś uczniów, by uzasadnili swoje nazwy.

Na kolejne wyzwania czytelnicze z programem *Czytanie ma Moc* zapraszamy już w listopadzie!

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 Cieciora – mgr edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, nauczyciel z 25-letnim stażem na stanowisku nauczyciela i dyrektora szkoły, wykładowca Krakowskiej Akademii im. Frycza Modrzewskiego 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.