

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)



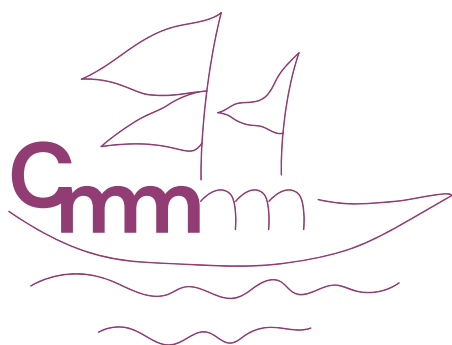
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



PASZPORT DO PRZYGODY KLASA II

WARSZTAT 2

Inspiracja:

Książka Michała Rusinka *Kefir w Kairze* (wydawnictwo Znak Emotikon)

W jakim celu?

- › Rozbudzanie w uczniach pasji czytelnicy.
- › Rozwijanie kreatywności uczniów.
- › Rozwijanie słownictwa.

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.
- › przedstawia i omawia efekty swoich działań twórczych.

W jaki sposób?

- › Burza mózgów
- › Działania twórcze
- › Pogadanka
- › Praca indywidualna
- › Praca w parach
- › Praca w grupach

Przygotuj:

- › Komiks *Kefirowi na ratunek* – do pobrania w zakładce „Gdzie jest Kefir?”
- › Prezentacja do wyświetlenia na ekranie – do pobrania w zakładce „Prezentacja”
- › KREAktywatory (pliki pdf do pobrania w osobnych zakładkach)
 - *Smuteczek poskromiony* – wydruk 1 szt. dla każdego ucznia
 - *Niesforne kropki i kreski* – wydruk 1 szt. dla każdego ucznia
 - Dla chętnych: *Reisefieber* – wydruk 1 szt. dla każdego ucznia
 - Potrzebny będzie również KREAktywator *Mapa świata*, z którego korzystaliście na poprzednich zajęciach (do pobrania w zakładce z warsztatem na październik)
- › Fragmenty książki Michała Rusinka *Kefir w Kairze: Kair* (str. 46), *Oslo* (str. 70), *Ankara* (str. 6) – do pobrania w zakładce „Fragmenty książki”
- › 1 szpulka nici w dowolnym kolorze dla każdego ucznia
- › Materiały plastyczne w 3–6 zestawach (w zależności od liczebności klasy: będziemy pracować w 5-osobowych grupach). W każdym zestawie:
 - 2 kartki z bloku technicznego A3
 - 3 arkusze papieru kolorowego (dowolne kolory)
 - nożyczki
 - 1 flamaster
 - 2 rolki plasteliny (dowolne kolory)
 - ołówek
 - pudełko (np. po butach, herbacie, itd.)
 - 3 talerzyki papierowe
 - 2 kubeczki plastikowe
 - taśma klejąca
 - fragment sznurka (około 30 cm).

W razie problemów ze skompletowaniem tych materiałów, można je dowolnie podmieniać na inne łatwo dostępne przedmioty. Ważne, aby każda grupa otrzymała takie same materiały.

PRZYGODA 2.

Przygotowanie do podróży poszukiwawczej

2–3 jednostki lekcyjne

1. Przywitanie

Usiądźcie razem w kręgu. Przywitaj uczniów i przypomnij o podjętej przez Was na poprzednim warsztacie misji poszukiwawczej: tropicie podróżnika Kefira, który zaginął w książkach! Odwiedziliście już szereg miast. Jeśli macie papierowy egzemplarz, puść w kręgu książkę Michała Rusinka *Kefir w Kairze* i poszukajcie przeczytanych już tekstów. Chętny uczeń może opowiedzieć tym, którzy byli nieobecni, co się wydarzyło podczas poprzednich zajęć. Pokażcie też prezentację, a na niej slajd z mapą i miastami, które już odwiedziliście.

2. Kair.

Pora na podróż do Afryki. Poproś uczniów, aby na swoich mapach oznaczyli miasto Kair – w końcu, jak głosi tytuł książki Michała Rusinka, Kefir jest w Kairze! Sprawdźmy zatem.

Zapytaj dzieci, czy wiedzą, gdzie leży Kair. Poproś, by zaznaczyły go na swoich mapach, korzystając z podpowiedzi-zagadki:

- › *Kair znajduje się na północy Afryki (czyli na górze tego kontynentu), a Afryka to kontynent, który, gdyby go odwrócić, przypominałby róg nosorożca.*

3.

Następnie przeczytajcie wiersz *Kair*. Opowiada on o emocjach związanych z podróżowaniem, dlatego porozmawiaj z uczniami o tym, jakie emocje towarzyszą im podczas różnych wyjazdów.

- › *Jakie emocje towarzyszą Wam, gdy wyjeżdżacie na dłużej bez rodziców (na kolonie, zieloną szkołę, do babci itp.)?*
- › *A jak się czujecie podczas wyjazdów, kiedy jesteście z rodzicami?*
- › *Czy tęsknicie za domem, bliskimi, zwierzątkiem, zabawkami?*
- › *Jak radzicie sobie z tęsknotą? Czy macie na nią swoje sposoby, którymi chcecie się podzielić z innymi?*

4. Topienie smutków

Porozmawiajcie o tym, co to znaczy „topić smutki”. Opowiedz, że choć niektóre wyrażenia w naszym języku mocno pobudzają naszą wyobraźnię i brzmią zabawnie lub strasznie (np. topić smutki, drzeć koty, spaść z księżycy), nie należy ich rozumieć dosłownie.

A gdyby jednak? Opowiedzcie, jak wyobrażacie sobie TOPIENIE SMUTKÓW.

Może powstanie z tego jakaś wspólna praca plastyczna albo piosenka?

Jeśli tak się stanie, koniecznie podzielcie się nią z nami pisząc na adres kontakt@czytaniemamoc.pl.

5. Smuteczek poskromiony

Pora na poradzenie sobie ze smutkiem, jaki mogą u niektórych wywoływać podróże i rozstania. Rozdaj uczniom KREAktywator *Smuteczek poskromiony* (kopia dla każdego).

Opowiedz, że zdenerwowanie podróżą, lęk lub smutek przed nią nazywamy czasem potocznie

rajzefiber (od niemieckiego *Reisefieber*, czyli gorączka podróży). Kiedy wpadniemy w taki stan, zamieniamy się w Smuteczka.

Zadanie polega na przerobieniu Smuteczka na Śmieszka dorysowując lub doklejając mu odpowiedni strój i rekwizyty (jeśli dysponujesz odpowiednimi materiałami, można prace wykonać metodą kolażu – możecie np. wycinać elementy z kolorowych gazet, papieru kolorowego lub fragmentów materiałów). Każdy prezentuje swoją pracę i krótko o niej opowiada.

Kiedy wiemy już, że każdy podróżnik potrafi poprawić sobie humor, by nie musieć topić swych smutków, możemy przejść do kolejnego wyzwania.

6. Oslo

Ponieważ udacie się teraz do Oslo, pora na odnalezienie tego miasta na Waszych mapach (i zaznaczenie go odpowiednią nazwą). Dzieciom pomoże w tym wskazówka:

- › *Oslo jest najdalej wysuniętym na północ (ku górze) miastem, spośród zaznaczonych na naszej mapie.*

Przeczytajcie na głos wiersz *Oslo* (str. 70), a następnie porozmawiaj z uczniami na temat tego, co może się stać, gdy zapomnimy dopisać kreseczki lub kropczki do niektórych wyrazów.

- › *Czy znacie jakiś wyraz, który po dostawieniu lub wymazaniu kreski, kropki lub ogonka zmienia się w inny wyraz? Jeśli tak – podajcie przykład.*
- › *Nie? To zapiszmy jakiś wyraz z ń, ź, ć, ś, ó, ł, ą lub ę i spróbujmy wymazać kreski i kropki. Sprawdźmy, czy coś nam wyjdzie.*
- › *Jaki wyraz powstanie, jeśli zabiorę z wyrazu RAŃ ogonek?*
- › *Jaki wyraz powstanie, jeśli dostawię kresczkę do jednej z liter w wyrazie NOS?*

Wyłumacz, że podróżnik musi być czujny i mieć świetną spostrzegawczość. Zabawy z literami, które dzieci teraz wykonają, pomogą im stać się jeszcze lepszymi tropicielami!

7. Literowe zamieszanie

Uczniowie w parach otrzymują KREAktywator *Niesforne kropki i kreski*. Po przeczytaniu polecenia, zastanawiają się, jakie nowe wyrazy mogą powstać, gdy się do nich dopisze lub wymaże kresczki, kropczki, daszki i ogonki. Uczniowie mogą też dopisać własne pomysły. Po wykonaniu zadania sprawdzamy, jakie wyrazy udało się stworzyć.

Podziękuj dzieciom za dobrze wykonaną pracę i poinformuj je, że zostało im już tylko jedno zadanie w czasie dzisiejszej podróży. A będzie ono wymagało przeniesienia się do miasta o nazwie...

8. Ankarą

Tak jak poprzednio, odnajdźcie i zaznaczcie Ankarę na Waszych mapach.

Pomocna może być wskazówka:

- *No cóż, Ankarą to ostatnie miasto, które nie ma jeszcze podpisu na Waszej mapie (a jeśli chcecie sprawdzić, czy wszystko poszło zgodnie z planem – Ankarą jest w środku mapy. Gdybyście chcieli poprowadzić linię pomiędzy literką e w podpisie Pekin, a początkową literką A w podpisie Ankarą, to z pewnością zahaczycie o Ankarę!)*

Przeczytaj wybrany wiersz *Ankarą* (str. 6). Porozmawiaj z uczniami na temat rodzajów pojazdów i dróg transportu (powietrzne, lądowe, wodne).

- *Czy wiecie, co rozumiemy pod nazwą środki transportu?*
- *Wymieńcie proszę, jakie znacie środki transportu?*
- *Zaznaczcie na mapie, gdzie leży Polska.*
- *Czym można dotrzeć z Polski do miast zaznaczonych przez Was na mapie?*

Opracuj wraz z uczniami trasę, ustalając w jakiej kolejności chcieliby odwiedzić zaznaczone miasta lub kraje. Kolejność zapiszcie na tablicy, np.: Oslo, Ankarą, Bogota, Kair, Pekin (można też użyć pierwszych liter państw). Możecie też wykorzystać do tego nitkę i sprawdzić różne trasy, określając, która z nich jest najdłuższa, a która najkrótsza. Można zbadać kilka wersji tras i wybrać tę, która odpowiada większości.

9. Niesamowite pojazdy

Uczniowie w grupach projektują niesamowity pojazd, którym będą mogli jak najszybciej zwiedzić miasta zaznaczone na mapie. Ważne, aby był to pojazd, którego nie ma w rzeczywistości, który potrafi poruszać się zarówno po wodzie, jak i po lądzie, po górach, pustyniach, a nawet w powietrzu! Jeśli czas pozwoli uczniowie mogą zbudować prototyp z dostępnych materiałów (np. rolki, patyczki, druciki, pudełka, plastikowe talerzyki, butelki pet, kubeczki, kolorowy papier, taśma klejąca itp.). Do zbudowania wymyślonych pojazdów każda grupa otrzymuje takie same materiały. Pozwól dzieciom współpracować, dzielić się zadaniami i dyskutować swoje pomysły.

Na koniec porównajcie powstałe w poszczególnych grupach pojazdy. Poszukajcie, co mają ze sobą wspólnego, a czym się różnią.

Możesz podsumować pracę takim wnioskiem: skoro można z takich samych rzeczy zbudować tak różne pojazdy, to oznacza, że każde zadanie można rozwiązać na różne sposoby i każdy z tych sposobów może być równie dobry. Nie musicie starać się robić rzeczy w podobny sposób i wzorować się na sobie wzajemnie, ale możecie śmiało stawiać na swoje własne pomysły!

10. OABKP? Szyfrujemy nazwę

Na koniec **uczniowie tworzą nazwę swojego pojazdu**. Nazwa powstaje z pierwszych liter odwiedzonych miejsc np.

- › Oslo, Ankara, Bogota, Kair, Pekin –
np. **O**dlotowy **A**ntypoślizgowy **B**ajecznie **K**reatywny **P**ojazd.

Jeśli zadanie okaże się zbyt trudne, uczniowie mogą ominąć którąś literę.

11. Podsumowanie

Podsumuj pracę uczniów, powiedz im, że teraz z tak świetnymi pojazdami są gotowi, aby wyruszyć na dalsze poszukiwanie Kefira. Zaprezentuj dzieciom slajd z książkami w programie *Czytanie ma Moc* i spróbujcie wytypować, w której książce będziecie dalej szukać Kefira. Pomoże Wam w tym komiks *Kefirowi na ratunek*.

Na koniec uczniowie wklejają do paszportu naklejkę, zastanawiając się, jaki symbol najbardziej pasuje do dzisiejszych zadań.

A zatem:

- › Jeśli ktoś uważa, że na warsztacie dobrze współpracował z innymi – może przykleić pod znaczkiem symbol puzzli.
- › Jeśli ktoś ocenia, że podczas warsztatu miał dobre pomysły – na znak tego przykleja naklejkę z symbolem żarówki.
- › Natomiast jeśli któryś z uczniów uważa, że podczas warsztatów odniósł jakiś sukces – np. zrobił coś po raz pierwszy, pokonał jakąś trudność, pomógł innej osobie, zaskoczył innych dobrym pomysłem – wówczas może przykleić sobie naklejkę z symbolem pucharu.
- › Można również nakleić więcej niż jeden symbol.

Bardzo istotne, by nauczyciel pozostawił decyzję uczniowi i nie ingerował w jego wybór, a na pewno nie sugerował, kto i co może przykleić. Jeśli uczeń chciałby przykleić aż trzy puchary, bo jest bardzo dumny ze swojego pomysłu – czemu nie?

Na kolejną podróż czytelniczą z programem *Czytanie ma Moc* zapraszamy już w grudniu!

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 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.