

## 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



## KOSMOS TALENTÓW KLASA III

### WARSZTAT 2

#### Inspiracja:

Książka Michała Rusinka *Wytrzyścicka, czyli tajemnice nazw miejscowości*  
(wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelnicy.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Podnoszenie własnej wartości.
- › Wzbogacanie 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,
- › prezentuje i omawia efekty swoich działań edukacyjnych, plastycznych, twórczych.

#### W jaki sposób?

- › Burza mózgów
- › Mapa myśli, mapa skojarzeń
- › Działania twórcze
- › Dyskusja
- › Praca indywidualna i w grupach

## Przygotuj:

- Fragmenty książki *Wytrzyszczka, czyli tajemnice nazw miejscowości* M. Rusinka (str. 5, 7, 10, 11, 13, 22, 38, 42, 44) – do pobrania w zakładce „Fragmenty książki”
- KREAktywatory (pliki pdf do pobrania w osobnych zakładkach):
  - *Herb* – wydruk po 1 szt. na parę uczniów
  - *Wykreślanka* – wydruk po 1 szt. dla każdego ucznia
- Film *Wytrzyszczka* – link do odtworzenia w osobnej zakładce
- Film *Swornegacie* – link do odtworzenia w osobnej zakładce
- Prezentacja – do pobrania w zakładce „Prezentacja”
- Małe samoprzylepne karteczki (1 bloczek, im bardziej kolorowe – tym lepiej)
- Nożyczki – 1 para na ławkę
- Materiały plastyczne: kolorowy papier, plastelina, kredki, gazety – w zależności od Waszej inwencji. 1 zestaw na ławkę
- *Paszport odkrywcy talentów* i naklejki dla każdego ucznia

## MISJA 2.

### Misja na planecie Ziemia

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Wytrzyszczka

Usiądź z uczniami w kręgu, przywitaj ich, a potem ogłoś, że nadszedł czas na kolejną misję!

- *Przed Wami misja odnalezienia w sobie talentów/umiejętności/mocy. Na poprzednich zajęciach organizowaliśmy misję kosmiczną, która pozwoliła Wam zrozumieć, że nawet nietypowa umiejętność może okazać się Waszą supermocą.*  
*Dzisiaj z kolei wygląda na to, że lądujemy na planecie Ziemia, by odbyć misję WYTRZYSZCZKA.*
- *jak w ogóle zapisać takie skomplikowane ortograficznie słowo? Macie dla mnie jakąś podpowiedź? (poproś kogoś o zapisanie na tablicy)*
- *Co to może być ta Wytrzyszczka? Pomóżcie mi wpaść na jakiś pomysł.*
- *Pokombinujmy – tak jak mówił pan Artur Chmielewski w książce Kosmiczne wyzwania.*

Uczniowie zapisują na karteczkach swoje pomysły – dobrze, aby każdy miał ich kilka. Podkreśl, że nie liczy się, czy ktoś odgadnie właściwą odpowiedź, ale jak wiele oryginalnych pomysłów uda Wam się wygenerować.

Następnie odczytajcie zapisane pomysły, porządkując je metodą „promyckiego uszeregowania”:

Na podłodze kładziemy napis Wytrzyścza, a naokoło propozycje uczniów zapisane na karteczkach. Jeśli ktoś ma podobne skojarzenie, jak inna osoba, to układamy kartka nad kartką i robimy promyk słonka. W ten sposób zobaczycie, które skojarzenia były podobne, które zaś można uznać za zaskakujące czy ORYGINALNE – to dobra okazja, by wprowadzić to nowe słowo! ).

Podkreśl, że każdy pomysł jest ważny, bo „aby mieć dobre pomysły, trzeba mieć dużo pomysłów!”.

## 2. Nowa książka

Następnie powiedz uczniom, że pisarz, pan Michał Rusinek, odkrył Wytrzyśczkę nad Jeziorem Czchowskim. To znaczy – ona leżała tam już o wiele wcześniej i wcale nie czekała na odkrycie przez jakiegoś pisarza, ale pan Rusinek zainteresował się nią dopiero, gdy postanowił kolekcjonować nazwy ciekawych miejscowości w Polsce. I napisać o nich książkę.

Pokaż uczniom książkę i opowiedz o niej kilka zdań od siebie – co Cię w niej zaintrygowało i dlaczego im ją polecasz.

Możesz też przeczytać uczniom wstęp do książki *Wytrzyścza* (s. 5).

Zaprezentuj film, w którym Michał Rusinek rozwiewa tajemnicę nazwy Wytrzyścza, a jeśli macie ochotę – również ten, w którym opowiada o najzabawniejszej nazwie miejscowości, jaką spotkał.

Zapytaj uczniów, czy wiedzą skąd pochodzi nazwa ich miejscowości (przygotuj wcześniej informacje na ten temat). Zapytaj, do której kategorii ich zdaniem pasuje. Czy jest trudna do wymówienia lub zapisania jak Wytrzyścza? Czy jest zabawna? Czy słychać w niej coś do zjedzenia albo jakieś zwierzę? A może wymyślą jakąś inną kategorię?

## 3. Projektujemy herb

Zaproponuj dzieciom zabawę plastyczną w parach. Uczniowie mają za zadanie zaprojektować herb do wybranej lub wylosowanej nazwy miejscowości. W zakładce *Herb* znajdziesz plik pdf do pobrania, a w nim 14 różnych propozycji miejscowości – dla 14 par. Jeśli masz mniej dzieci, wybierz te najciekawsze. Niech przedstawiają coś, co kojarzy się z nazwą, co widzą przed oczami, kiedy ją słyszą (mogą ją sobie kilkakrotnie wypowiedzieć na głos, z zamkniętymi oczami).

Poproś dzieci, by odcięły nazwę miejscowości od kartki (po zaznaczonej linii).

Zbierz odcięte fragmenty. Posłużą Wam potem do zgadywanki.

Do zrobienia herbu można wykorzystać kolorowy papier, plastelinę, kredki. Można też – jeśli macie więcej czasu – wykonać kolaż. Ważne, aby dzieci nie zdradzały innym, jaką miejscowość wybrały.

Po wykonaniu zadania połóżcie wszystkie prace na środku sali lub wywieście je na tablicy, tak, by wszystkie były widoczne i pobawcie się w zgadywanie, dla których miejscowości zostały one zaprojektowane. Poproś, aby dzieci dopasowały odcięte nazwy miejscowości do właściwych prac (np. niech każda para wylosuje jedną nazwę i spróbuje odgadnąć, która praca do niej pasuje. Jeśli ktoś wylosuje swoją własną – powtarza losowanie.)

Podkreśl pomysłowość uczniów i sposób wykonania herbów.

#### 4. Sprawdzamy

Przeczytaj teraz uczniom, czego dowiedział się pan Rusinek na temat pochodzenia nazw miast lub wsi, do których zaprojektowały herby.

Jeśli macie książkę – przeczytajcie o każdej z nich. Jeśli nie macie – skorzystajcie z zakładki „Fragmenty książki do pobrania” – tam znajdziecie wyjaśnienia do niektórych z nich.

Jak zauważycie, nie zawsze nazwy w sposób oczywisty pochodzą od słów w nich zawartych – czasem ich pochodzenie jest zaskakujące. Poproś, by każda para oceniła sama, ile wspólnego z rzeczywistością miało ich skojarzenie.

#### 5. Co to za nazwa?

Podziel klasę na 5-osobowe grupy. Zapowiedz, że następne zadanie będzie odwrotnością poprzedniego. Wyświetl dzieciom prezentację z ilustracją lub pokaż ilustrację z książki na s. 12–13 (zasłaniając nazwę miejscowości). Poproś aby w grupach zastanowili się i spisali pomysły na nazwę tej miejscowości. Podkreśl, że ilustracja nawiązuje w pewien sposób do nazwy tej miejscowości, ale nie jest oczywista.

Uczniowie prezentują swoje pomysły. Zapisz je na tablicy.

- Jeśli pojawią się jakieś nietypowe pomysły, dopytaj uczniów, z jakich skojarzeń się wzięły.
- Wybierzcie jedną z nazw, która wydaje Wam się najbardziej pasująca do ilustracji. Jeśli nie będziecie potrafili być jednomyślni – porozmawiajcie o tym. Dlaczego nie wszystkim nam podobają się te same pomysły?

Na koniec podaj uczniom nazwę miejscowości Niemyje-Ząbki i przeczytaj historię powstania tej nazwy (str. 13 w książce lub pdf do pobrania w zakładce „Fragmenty książki”).

## 6. Poszukiwanie nazw miejscowości

Zaproponuj uczniom ostatnie zadanie na dziś – wykreślankę. Rozdaj każdemu KREAktywator *Wykreślanka* (do pobrania w odpowiedniej zakładce). Uczniowie mają za zadanie znaleźć jak najwięcej nazw miejscowości ukrytych w wykreślanke. Pod spodem znajduje się także pusty kwadrat do zaprojektowania własnej wykreślanki – z nazwami miast (lub, jeśli to za trudne – z jakimikolwiek słowami). Po jej wykonaniu uczniowie mogą się nimi wymienić między sobą i spróbować rozwiązać zadanie zaprojektowane przez koleżankę/kolegę.

Zadanie to można również zadać chętnym uczniom jako dobrowolną pracę domową.

## 7. Refleksje

Podsumuj dzisiejsze zabawy językowe, pożartujcie wspólnie na temat innych, równie zabawnych jak *Wytrzyściczka* słów w języku polskim.

Następnie zastanówcie się wspólnie, jakie umiejętności i talenty były przydatne podczas misji *Wytrzyściczka*. Możesz dla ułatwienia zapisać propozycje na tablicy.

- *Które zadanie było dla Was łatwe, a które trudne? Dlaczego?*
- *Czy łatwiej pracuje się w mniejszych grupach (parach), czy w większych? Dlaczego?*
- *Z czego każde z Was jest dziś najbardziej dumne?*

Odpowiedź na ostatnie pytanie niech zainspiruje nazwę, jaką każdy uczeń chce nadać dziś odwiedzonej planecie w swoim paszporcie *Odkrywcy Talentów*. Pamiętajcie, że to zadanie indywidualne – nauczyciel powinien jak najmniej ingerować w decyzję ucznia. Każdy może wybrać spośród żółtych planet, które mają już gotowe nazwy, lub niebieskich – tu można coś wymyślić samemu. Ważne, by nazwa mówiła coś o tym, z czego dziecko czuje się dziś dumne.

Poproś uczniów o wpisanie nazwy przy wybranej planecie, a także o połączenie linią obecnej planety z poprzednią tak, aby widoczna była trasa lotu, który będziecie kontynuować na następnych zajęciach. Zachęć też do przyklejenia na planecie naklejki z rakieta na znak wylądowania, a także do dopisania daty.

Na koniec podziękuj za udział w warsztatach *Czytanie ma Moc!*

# Na kolejną podróż w poszukiwaniu talentów 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.

