

## 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



Fragmient książki do czytania



Zadanie twórcze słowne



Zadanie twórcze manualne



Zadanie twórcze ruchowe



Twórcza rozmowa



KREAKTYWATOR, czyli twórcza karta pracy (PDF)



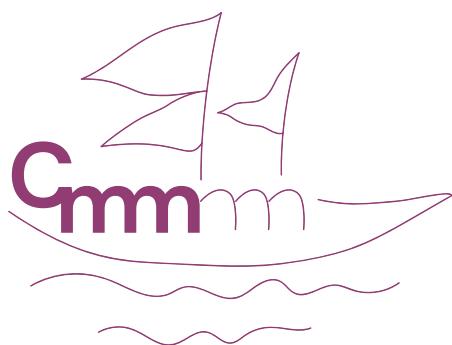
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



## PASZPORT DO PRZYGODY KLASA II

### WARSZTAT 3

#### Inspiracja:

Książka Andrzeja Maleszki *Bohaterowie magicznego drzewa*. Stwór  
(wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzanie w uczniach pasji czytelniczej.
- › 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?

- › Działania twórcze
- › Pogadanka
- › Pantomima
- › Praca w parach
- › Praca w grupach

## Przygotuj:

- › *List od Kefira* – znajdziesz go w zakładce „List do Kefira”
- › Przykładowe sytuacje do pokazania na migi – do pobrania w zakładce „Na migi”
- › KREAktywatory:
  - *Przygoda Julki. Komiks* – do pobrania w osobnej zakładce, wydruk po 1 sztuce na parę uczniów
  - *Puszka* – wydruk po 1 sztuce w formacie A4 na każde dziecko w klasie
  - *Magiczne puszki* – wydruk po 1 sztuce w formacie A4 na każde dziecko w klasie
- › Kostka do losowania rekwizytów – możesz ją pobrać w zakładce „Kostka” i złożyć samodzielnie lub wraz z uczniami
- › Fragment audiobooka książki Andrzeja Maleszki *Bohaterowie magicznego drzewa. Stwór* – do pobrania w zakładce „Fragment audiobooka” lub Fragment z książki Andrzeja Maleszki *Bohaterowie magicznego drzewa. Stwór* – str. 5–35 (w formie pdf do pobrania w zakładce „Fragment książki”)
- › Zestaw kilku rekwizytów dla 3–4 grup:
  - kartka    • ołówek    • plastikowy kubeczek    • kilka rolek po papierze toaletowym
  - trzy plastikowe talerzyki    • kawałek sznurka.
- › Prezentacja (do pobrania w zakładce „Prezentacja”)

## PRZYGODA 3.

### Magiczny czas

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Przywitanie



Usiądźcie razem w kręgu, przywitaj uczniów i przypomnij o trwającej już kolejny miesiąc misji poszukiwawczej. Tym razem będziecie szukać śladów Kefira w innej książce – zaprezentuj książkę Andrzeja Maleszki *Bohaterowie magicznego drzewa. Stwór* (możesz w tym celu przynieść na lekcję książkę lub pokazać pierwszy slajd w prezentacji).

Odczytaj uczniom list pozostawiony w książce przez Kefira.

- › *Kefir w liście wspomniał o stworze. Zwróć uwagę uczniów, że stwór występuje w tytule omawianej książki.*
- › *Jak myślicie, kim lub czym może być ten stwór, jak może wyglądać?*
- › *Dlaczego stwór ukrył wskazówkę, którą zostawił nam Kefir?*

## 2. Początek przygody

Odsłuchajcie fragment książki *Bohaterowie magicznego drzewa. Stwór* (str. 5–35).

Porozmawiajcie chwilę na temat zachowania Julki:

- › *Jak Julka się czuła pierwszego dnia szkoły? Jak myślicie, dlaczego tak się czuła?*
- › *Czy dobrze zrobiła uciekając? Jak inaczej mogła postąpić?*
- › *Jak inaczej można się porozumiewać nie mogąc nic mówić?*
- › *Jak myślicie, czy Julce uda się odzyskać ludzki głos?*

## 3. Wyzwanie

Zacznij od zadania pytania: „A gdyby Wam odebrać zdolność mówienia?”. Pożartujcie, jak brzmiałoby to, gdyby każdy musiał przedstawić się w kocim języku. Poproś chętnych, by przeprowadzili próbny dialog w kocim języku.

Na pewno przydałaby się umiejętność porozumiewania się bez słów – i tego dotyczyć będzie pierwsze wyzwanie. Dzięki niemu dzieci będą miały okazję wczuć się w sytuację Julki, która bardzo chce przekazać coś rodzicom, ale straciła umiejętność mówienia.

- › Podziel uczniów na kilkusobowe grupy. Każdej grupie wręcz zestaw kilku rekwizytów: kartkę, ołówek, plastikowy kubeczek, kilka rolek po papierze toaletowym, trzy plastikowe talerzyki, kawałek sznurka.
- › Powiedz dzieciom, że wykonując zadanie, mogą użyć tych rzeczy, ale nie muszą, jeśli nie chcą. Podkreśl też, że zadanie, które zaraz przedstawiś, mogą wykonać w dowolny sposób. Jedyne, czego im zabraniasz, to... mówić ludzkim głosem.

Teraz każda drużyna losuje jedną sytuację (gotowe przykłady znajdziesz w zakładce „Na migi”). Daj drużynom 2–3 minuty na obmyślenie, jak można przekazać to, co przeczytali na wylosowanej karteczce, bez użycia słów. W czasie spontanicznej prezentacji, dzieci z pozostałych grup będą próbowały odgadnąć, co to za sytuacja.

Każda drużyna prezentuje swoje rozwiązania. Po zakończeniu, porozmawiajcie o zadaniu:

- › Co było w nim trudnością?
- › Dlaczego Julce nie było łatwo porozumieć się z ludźmi?
- › Jak Wam się współpracowało z drużyną, czy coś Was zaskoczyło?

## 4. Co było dalej?

Pora na zadanie rozwijające kreatywność. Rozdaj uczniom KREAktywator *Przygoda Julki. Komiks*, a następnie poproś, aby w parach stworzyli komiks i wymyślili, co mogło się przydarzyć Julce, kiedy straciła mowę i zaczęła miauczeć.

KREAktywator przygotowaliśmy w trzech różnych wersjach. Każda z nich zawiera inną ilustrację z książki. Dzieci mogą wybrać, która ilustracja ich zainspiruje.

Dla urozmaicenia zabawy można użyć kostki do losowania rekwizytów i pozwolić uczniom wylosować jeden przedmiot. Zadaniem każdej pary będzie wpleść go w akcję swojego komiksu.

Na zakończenie tego zadania chętne pary prezentują swoje komiksy. Jeśli uczniowie chcą dowiedzieć się, co przydarzyło się naprawdę Julce, gdy zaczęła miauczeć, zachęć ich do przeczytania książki. Podkreśl, że książkowa wersja to dzieło wyobraźni pana Andrzeja Maleszki, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by i oni tworzyli swoje własne historie, a zabawa z ilustracjami i kostką może być dla nich inspiracją.

## 5. Puszka

Pochwal dzieci za świetne wykonanie dwóch wcześniejszych zadań i powiedz im, że została im na dziś ostatnia przeszkoda do otrzymania wskazówki, która pomoże im w poszukiwaniach Kefira. Rozdaj uczniom KREAktywator *Puszka* i poproś, aby pokolorowały go prawie tak samo jak na ilustracji wyświetlonej na tablicy (wyświetl slajd z prezentacji z kolorową puszką). Prawie, ponieważ powinny zmienić jeden mały element na swoim obrazku.

Teraz mogą wymienić się kartką z innym dzieckiem, by sprawdzić swoją spostrzegawczość – kto szybciej znajdzie tę jedną kolorystyczną różnicę na obrazku? Oczywiście cały czas muszą mieć wyświetlony na tablicy, rzutniku lub komputerze oryginalny obrazek.

## 6. Puszki Pandory

Jeśli wystarczy Wam czasu, możecie wykonać zadanie dodatkowe – w tym celu rozdaj uczniom KREAktywator *Magiczne puszki*. Nawiąż raz jeszcze do fabuły *Bohaterów Magicznego Drzewa*. *Stwór* – przypomnijcie sobie, jak to się stało, że Julka otworzyła puszkę i porozmawiajcie o tym, jaki czar mógł się w niej znajdować. Dzieci mogą narysować albo opowiedzieć, co wyskoczy z każdej magicznej puszki po jej otwarciu.

- Możesz podczas zajęć nawiązać do określenia PUSZKA PANDORY.
- Zapytaj uczniów, czy słyszeli kiedyś takie określenie – PUSZKA PANDORY?

- › Opowiedz uczniom krótko mit o puszcze Pandory lub puść uczniom krótki filmik opowiadający go, np. ten ze strony Bajkowy Zakątek: <https://www.youtube.com/watch?v=IFPQSmLeOHg>.

## 7. Wskazówka

Wyświetl uczniom na tablicy slajd zawierający rebus – wskazówkę pozostawioną przez stwora. Dzieci mogą na kartkach samodzielnie rozwiązać rebus, a potem wspólnie sprawdzicie, czy każdemu się udało.

Powiedz uczniom, że jest to podpowieź. Wspólnie ją zinterpretujcie. (jej treść wskazuje na to, że na następnych zajęciach będziecie dalej szukać Kefira w tej samej książce. Powinniście zwrócić uwagę na jakiegoś małego ludzika. Być może on Wam podpowie, gdzie Kefir pozostawił wskazówkę).

## 8. Refleksja

Podsumuj pracę uczniów. Zapytaj ich, z czego najbardziej czują się dumni po tych warsztatach. Powiedz też, co w Twoich obserwacjach ich pracy napawa Cię dumą.

Na koniec zajęć, o ile korzystacie z paszportów, wklejcie do nich naklejkę z okładką książki *Bohaterowie Magicznego Drzewa. Stwór* Potem zaś pozwól uczniom ocenić swoją pracę, doklejając naklejki z symbolami.

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.

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 Nowym Roku!

## **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.

