

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)



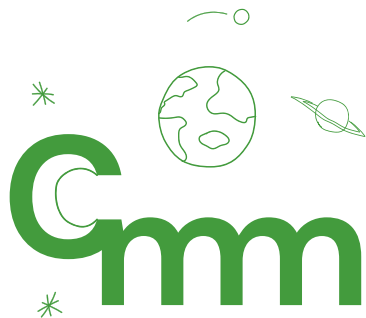
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



KOSMOS TALENTÓW KLASA III

WARSZTAT 3

Inspiracja:

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

W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelniczej.
- › Rozwijanie kreatywności uczniów.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Podnoszenie poziomu wiedzy o Polsce i swoim regionie
- › Podnoszenie poczucia własnej wartości.

Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach i w grupie.
- › rozwija kompetencje polonistyczne.
- › prezentuje i omawia efekty swoich działań edukacyjnych, plastycznych, twórczych.
- › wykonuje samodzielnie zadanie według prostej instrukcji.
- › układa rymy.

W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Dyskusja
- › Praca w grupach

Przygotuj:

- Książka M. Rusinka *Wytrzyszczka, czyli tajemnice nazw miejscowości* lub jej fragmenty (możesz je pobrać w zakładce „Fragmenty do pobrania”), np.:
 - *Zawichost* (str. 17)
 - *Rakojady* (str. 22)
 - *Przedmieście Szczepreszyńskie* (str. 37)
 - *Oś* (str. 36)
 - *Pupki* (str. 43)
- Prezentacja – do pobrania w zakładce „Prezentacja”
- KREAktywatory (do pobrania w osobnych zakładkach),
 - *Pocztówka do pana Michała* – wydruk po 1 sztuce dla każdego ucznia
 - *Kolekcja miejscowości* – wydruk po 1 sztuce dla każdego chętnego ucznia
- Kartoniki z wypisanymi przez nauczyciela przed zajęciami ciekawymi nazwami miejscowości z Waszej okolicy (około 15–20 różnych nazw)
- Atlas, mapa Polski i Waszego regionu
- Kartki do zapisania haseł reklamowych, ołówki dla każdej grupy
- Wycięte z papieru kolorowego trójkąty, kółka, kwadraty i trapezy w różnych kolorach (możecie wykonać je z dziećmi przygotowując się do warsztatów) – co najmniej 20 sztuk każdej figury
- Materiały plastyczne:
 - druciki kreatywne
 - sznurek
 - klej
 - taśma klejąca
 - dwustronna taśma klejąca
 - taśma malarska
 - gumki recepturki
 - plastikowe butelki
 - opakowania po jajkach, jogurtach, lekach
 - rolki po papierze toaletowym
 - blok techniczny
- Kilka kostek do gry (po 1 na każdy 4-osobowy zespół)
- Dla chętnych: *Paszport Odkrywcy Talentów* i naklejki

MISJA 3.

Szukamy tego, co nietypowe

2 jednostki lekcyjne

1. Podróże pana Michała

Przywitaj uczniów. Przypomnij im, że podczas swoich misji w projekcie czytelnicy *Czytanie ma Moc*, mają okazję sprawdzić się w różnych dziedzinach i odkryć swoje nowe umiejętności.

Dziś po raz kolejny trampoliną do przygód będzie książka Michała Rusinka *Wytrzyszczka, czyli tajemnice nazw miejscowości*. W książce tej autor podróżuje po Polsce. Sprawdźcie, czy dotarł gdzieś w pobliże Waszej miejscowości?

Pokaż dzieciom na mapie najbliższą Wam miejscowość, o której napisał pan Michał (przeczytajcie ten fragment). A może jest na tyle blisko, że uda się Wam wybrać tam na wycieczkę i zobaczyć, co wspólnego ma nazwa z rzeczywistością? Jeśli tak, koniecznie opiszcie Waszą wyprawę na grupie *FB Czytanie ma Moc* – program dla szkół i przedszkoli.

2. Miejscowości w Waszej okolicy

Przygotuj kartoniki z nazwami miejscowości z Waszej okolicy (wyszukaj je wcześniej na podstawie atlasu, mapy czy Internetu). Szukaj takich, które są szczególnie ciekawe (najlepiej, aby było ich około 20).

Rozłóżcie kartoniki na środku sali i przeczytajcie nazwy. Zobaczcie, czy któreś z nich pasują do kategorii opisanych w książce *Wytrzyszczka*?

Spróbujcie podzielić je na grupy, szukając czegoś, co je łączy, np.:

- Śmieszne nazwy
- Długie nazwy
- Obco brzmiące nazwy
- Nazwy z literą „ó”
- Nazwy związane z jakimś imieniem, itd.

Jeśli chcesz, możesz rozdać uczniom KREaktywator *Kolekcja miejscowości* i poprosić, aby dzieci wpisały tam nazwy, które pasują ich zdaniem do danej kategorii.

Jeśli nie wszystkie uda Wam się dopasować – nie szkodzi. Możesz poprosić dzieci by w ciągu najbliższego tygodnia rozglądnęły się po okolicy lub porozmawiały z kimś, kto zna Wasz region – może im coś podpowie. Po tygodniu możecie porównać Wasze kolekcje.

3. Hasło reklamowe

Podziel uczniów na dwu- lub trzyosobowe grupy i zaproponuj im kolejne wyzwanie. Uczniowie będą mieli za zadanie wymyślić rymowane hasło reklamowe dla wybranej lub wylosowanej miejscowości, aby zachęcić turystów do przyjazdu i zwiedzania właśnie tego miejsca.

Możesz użyć nazw miejscowości z książki lub (jeszcze lepiej) tych z Waszej okolicy.

- *Wymyślcie zabawne, rymujące się hasło (wierszyk) zachęcające turystów do przyjazdu do jednej z wybranych przez siebie miejscowości.*

Uczniowie nie muszą znać danej miejscowości (choć mogą też wyszukać informacje o niej, jeśli wpadną na taki pomysł). Wystarczy, że w wymyślonym hasle odniosą się do nazwy miejscowości, np.:

- *Rakojady chętnie do siebie zapraszają
i wszystkim turystom na obiad raki podają.*

Zwróć uwagę uczniów na to, że często, aby zachęcić kogoś do kupna, zastosowania czy nawet tylko zapoznania się z czymś nowym i nieznanym, trzeba znaleźć jakąś nietypową zachętę. Jeśli jest ona zabawna, to duże prawdopodobieństwo, że przykujemy tym uwagę słuchacza.

4. Pocztówka do pisarza

Rozdaj dzieciom pocztówki – są do pobrania w zakładce „Pocztówka do pana Michała” (jeśli masz taką możliwość, wydrukuj je na twardszym papierze).

Poproś dzieci, aby uzupełniły treść pocztówki, wpisując swój wierszyk, zachwalając „swoją” miejscowość i zapraszając autora, by opisał historię jej nazwy w swojej książce.

Mogą również zaprojektować znaczek na pocztówce, a także narysować coś na odwrocie.

Na pocztówkach znajduje się adres naszego wydawnictwa. Jeśli chcecie, możecie je wysłać, a my prześlemy je autorowi. Uwaga! Załączamy pocztówki w dwóch wersjach – z uzupełnionym adresem, oraz bez - możecie tę drugą wersję wykorzystać do nauki samodzielnego adresowania.

5. Projektujemy pojazdy

A teraz pora na zupełnie inne zadanie.

- Pokaż dzieciom pojazd, którym w poszukiwaniu nazw miejscowości porusza się autor *Wytrzyaszki* (ilustracja w prezentacji).
- Zapytaj, jak się on im podoba, i czy nie sądzą przypadkiem, że ta misja zasługuje na lepszy wehikuł? Jaki powinien być pojazd pana Michała?

- › Zaproponuj uczniom, aby spróbowali zbudować pojazd, który nada się do misji zwiedzania Polski w poszukiwaniu ciekawych nazw miejscowości.
- › Jeśli chcesz, dla inspiracji, zaprezentuj dzieciom film, w którym można podpatrzeć wiele szalonych pojazdów, na przykład ten:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=6shZmafT19o>.
- › Zaproponuj uczniom wykonanie prototypów (modelów) pojazdu. Do wykonania tego zadania podziel ich na 4-osobowe grupy.
- › Możesz rozdać dzieciom dowolne materiały lub, jeśli chcesz, by każdy pojazd był zupełnie inny, a projektowanie było jeszcze większym wyzwaniem, zaproponuj zabawę kostką do gry. Każda osoba w grupie może raz rzucić kostką, aby losowo dobrać materiały i wytyczne do stworzenia pojazdu.
 - Pierwsza osoba losuje kolor pojazdu (ma to być kolor dominujący, ale oczywiście pojazd może być wielokolorowy).
 - Druga osoba losuje specjalny materiał, na bazie którego powstanie pojazd.
 - Trzecia osoba losuje dodatkowy materiał lub narzędzie, którego wolno będzie użyć.
 - Czwarta osoba losuje kształty, które zainspirują pojazd (skorzystajcie z wyciętych wcześniej figur geometrycznych).
- › Aby usprawnić losowanie, pokaż dzieciom slajd z rozpisanymi materiałami i poproś, żeby zapisali sobie na kartce wynik swoich losowań:

	Osoba I	Osoba II	Osoba III	Osoba IV
Rzut kostką	Kolor pojazdu	Główny budulec	Dodatkowe narzędzie	Kształty wykorzystane w pojeździe
	niebieski	opakowanie po jajkach	druciki kreatywne	trójkąty i koła
	zielony	3 rolki po papierze toaletowym	sznurek	koła i prostokąty
	żółty	puszka	taśma klejąca	trójkąty
	czarny lub biały	kubeczek po jogurcie	plastelina	kwadraty i koła
	czerwony	pudełko (np. po lekarstwach lub butach)	gumki recepturki	kwadraty
	żółto-czerwony	butelka plastikowa	wykałaczki	trapezy

Ważne:

Nie udzielaj uczniom informacji, co mają zrobić z materiałami. Mogą zrobić z nimi, co chcą: wyciąć, zagiąć, nakleić itp. Nie sugeruj im niczego. Po prostu daj im materiały i nie podawaj instrukcji. Jeśli uczniowie będą zadawali pytania, odpowiedz, że mogą zrobić, co chcą – ważne jest tylko, by powstał pojazd.

Podsumowanie

- *Mając takie świetne pojazdy, moglibyście zwiedzić wiele miejsc.*
- *Czy wiecie, że w Polsce jest wiele miejscowości, których nazwy są tak samo niesamowite, jak Wasze pojazdy? Są nazwy bardzo krótkie, są też takie bardzo długie, są śmieszne i dziwaczne.*
- *Czy chcielibyście, oczywiście podróżując Waszymi pojazdami, zwiedzić któreś z nich? (Jeśli zostanie Wam czas, dzieci mogą wskazać, o których miejscowościach chciałyby jeszcze przeczytać. Pozwól kilku zgłaszającym się osobom przeczytać na głos wybrane rozdziały).*

6. Podsumowanie

Usiądźcie w kręgu i porozmawiajcie o tych warsztatach:

- *Które z dzisiejszych zadań było najciekawsze, które najłatwiejsze, najtrudniejsze? Dlaczego?*
- *Czy lubicie majsterkować, projektować, czy też wolicie zadania, gdzie trzeba coś napisać?*

Przyszedł czas na wspólną burzę mózgów na temat talentów, które dzieci miały tym razem okazję ćwiczyć podczas rozwiązywania zadań. Uczniowie zastanawiają się, którą umiejętność (umiejętności) udało im się dziś sprawdzić i rozwinąć oraz nadają nazwę odwiedzonej w czasie tej wyprawy planecie w swoim *Paszporcie Odkrywców Talentów*. Pamiętajcie, że to zadanie indywidualne – nauczyciel powinien jak najmniej ingerować w decyzję ucznia.

Przykładowe umiejętności:

- dociekliwość
- zdolności organizacyjne
- zdolności przywódcze
- dokładność
- spostrzegawczość
- empatia
- autoprezentacja
- wytrwałość
- pomysłowość

Każdy może wybrać spośród żółtych planet, które mają już gotowe nazwy, lub niebieskich – tu można coś wymyślić samemu. Ważne, aby 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.

**Do zobaczenia
na kolejnych warsztatach
Czytanie ma Moc
w styczniu 2022!**

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.

