

## Pomocne zasady

Pracujcie w atmosferze przygody, pozwólcie na pewną swobodę i wesołość – tym karmi się kreatywność!

Pozwól uczniom popełniać 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”. Skłaniaj 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



## TROPICIELE SŁÓW KLASA I

### WARSZTAT 5

#### Inspiracja:

Książka *Opowieści o psach, które ratowały świat. 31 wiernych zwierzaków, które odcisnęły ślady swoich łap w historii*, Kimberlie Hamilton  
(wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelnictwa.
- › Rozwijania kreatywności uczniów.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Rozwijanie empatii.

#### Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach i w grupie,
- › rozwija kompetencje polonistyczne,
- › prezentuje i omawia efekty swoich działań edukacyjnych,
- › czuje się odpowiedzialny za swoją parę.

#### W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Dyskusja
- › Praca w parach i grupie
- › Drama

## Przygotuj:

- › Książka *Opowieści o psach, które ratowały świat* K. Hamilton, str. 38–41 (jeśli jej nie masz, fragment znajdziesz w zakładce „Fragment książki do pobrania”)
- › Prezentacja – znajdziesz ją w zakładce „Prezentacja”
- › KREAktywatory:
  - *Różne psiaki* – wydrukuj raz cały komplet, najlepiej w kolorze, jeśli masz taką możliwość. Następnie potnij na osobne karty.
  - *Kostka „Zwierzęta”* – wydrukuj raz i sklej w kostkę do gry
  - *Pisz brajlem* – wydrukuj po 1 stronie dla każdego ucznia
- › *Film o psie przewodniku* – do odtworzenia w osobnej zakładce
- › Materiały plastyczne: karteczki samoprzylepne, ołówki, trochę plasteliny, kartki
- › Jeśli korzystacie: Paszport odkrywcy i naklejki dla każdego ucznia

## PRZYGODA 5.

### Niesamowite psy

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Przywitanie

Usiądź z uczniami w kręgu, przywitaj ich na kolejnym warsztacie Czytanie ma Moc.

Tym razem opuszczacie wesołą bandę Mikołajka – pora poczytać coś nowego. A co tym razem? Nie pokazując jeszcze okładki, zaciekaw uczniów tytułami rozdziałów np.:

- *Caesar, Kompan Króla*
- *Arthur, rajdowiec z Amazonii*
- *Judy, dzielny jeniec wojenny*
- *Nipper, urocza ikona reklamy*

Zapytaj dzieci, czy mają pomysł kim są Caesar, Arthur, Judy i Nipper. A może tytuły *Jofi, kudłata asystentka Freuda* albo *Hachiko, wierny aż do końca* coś podpowiedzą?

Wyświetl slajd z tytułem książki. Zdradź, że dziś poznacie niesamowite psy, które swoim zachowaniem zapisały się na kartach historii. Opowieści o nich zebrała pani Kimberlie Hamilton i opisała w książce pt. *Opowieści o psach, które ratowały świat*.

Koniecznie zapytaj uczniów, czy ktoś z nich ma psa. Osoby te będą miały dziś okazję opowiedzieć o tym, co potrafią ich ulubieńcy.

## 2. Buddy, pierwszy amerykański pies przewodnik

Na początek wysłuchajcie opowieści o psie o imieniu Buddy, który był pierwszym amerykańskim psem przewodnikiem – fragment ten znajdziecie na str. 38.

## 3. Pies pomocnik

Oglądajcie film, na którym pan Jacek opowiada o psie przewodniku (znajdziecie go w osobnej zakładce). Potem podziel uczniów na kilkusobowe grupy i **poproś, aby wspólnie zastanowili się, komu jeszcze (oprócz osób niewidomych) mogą pomóc psy i w czym.**

Na przykład: pies dla cukrzyków lub osób z epilepsją, pies terapeutyczny dla dzieci autystycznych, pies szukający ludzi pod lawinami lub gruzami, pies szukający zaginionych, pies pasterz, pies policyjny szukający narkotyków lub środków wybuchowych.

**Daj dzieciom 5 minut na dyskusję. Potem niech każda grupa zapisze na osobnych karteczkach samoprzylepnych swoje pomysły (mogą to być pojedyncze słowa, ważne żeby grupa wiedziała, o co chodzi i umiała wytłumaczyć to innym).**

Porozmawiajcie wspólnie o wypisanych pomysłach. Pogrupujcie karteczki wokół słów kluczowych: RATOWANIE, TOWARZYSZENIE, POCIESZANIE, SZUKANIE, BRONIENIE.

Być może potrzebne będzie jeszcze jakieś inne słowo-klucz.

**Zastanówcie się, jakie cechy powinny mieć psy towarzyszące, ratujące, pocieszające itd.** Możesz wesprzeć się tekstem z książki (str. 40–41).

Jeśli macie ochotę jeszcze podyskutować, zapytaj:

- *Czy praca takich psów pomocników jest zawsze bezpieczna? (pomyślcie np. o psach wężących środki wybuchowe lub szukających ludzi pod lawinami śnieżnymi)*
- *Jak myślicie, czy łatwo jest wyszkolić takiego psa, czy każda rasa się do tego nadaje?*

## 4. Różne psiaki

Wręcz każdemu dziecku portret innego psiaka (znajdziesz je w zakładce „Różne psiaki”), tak aby losowo dobrane pary miały ten sam obrazek. Poproś, by nie pokazywać nikomu wylosowanego psiaka.

Przenieście się na dywan lub podłogę. Poproś dzieci, aby po przyglądnięciu się obrazkowi, zamieniły się właśnie w takiego psa i spróbowały zachowywać się zgodnie z jego charakterem: ruszać się szybko lub ociężale, wesoło podskakiwać lub patrzeć spokojnie i uważnie na to, co się dzieje. Szczekać wysokim piskliwym głosikiem albo grubym, nieco groźnym, itd.

Być może uda się Wam doprowadzić do tego, by pary posiadające tę samą kartę odnalazły się. Ale jeśli nie, nic nie szkodzi – przecież nawet psy tej samej rasy mogą być całkiem różne!

Na koniec poproś, aby każda para odniosła się do „swojego” psiaka i powiedziała, w czym właśnie ten pies mógłby pomóc człowiekowi.

Jeśli przyjdzie Wam pracować zdalnie albo lubicie interaktywne zadania na ekranie, możecie również skorzystać z tego linku:

<https://www.liveworksheets.com/dm2641502tn>

## 5. Alfabet Braille'a

Zapytaj uczniów, czy wiedzą, jak porozumiewają się lub jak uczą osoby niewidome, o których usłyszeli w czytany tekście. Opowiedz uczniom o alfabecie Braille'a.

*Osoby niewidome też czytają i piszą. W książkach dla nich zamiast zwykłych liter umieszczone są odpowiednio ułożone wypukłe punkty, które dotyka się opuszkami palców. U osób niewidomych zmysł dotyku jest dużo bardziej rozwinięty niż u innych ludzi, ponieważ brak zmysłu wzroku został zastąpiony pozostałymi zmysłami. Te wypukłe punkty to alfabet Braille'a. Oprócz odpowiednich książek osoby niewidome mają również specjalne maszyny do pisania.*

Pokaż uczniom slajd przedstawiający alfabet Braille'a. Poproś chętnego ucznia, aby opisał, jak wygląda ten alfabet i z czego się składa. Następnie zaproponuj uczniom doświadczenie. **Poproś, aby dobrali się w pary i aby każda osoba z pary na kartce papieru wykleiła plasteliną jedną wybraną literę alfabetu Braille'a. Następnie jedna osoba z pary zamyka oczy i za pomocą opuszek palców próbuje zapamiętać układ kropek. Później sprawdza w tabeli alfabetu, co to za litera.** Potem pary się zamieniają. Jeśli komuś udało się rozpoznać literę za pomocą dotyku, można w parach zaszyfrować sobie nawzajem jakieś proste słowo – pomoże w tym KREAtywator *Pisz brajlem*, który można pobrać w odpowiedniej zakładce na stronie.

## 6. Zaufanie.

Uczniowie mieli już możliwość odczucia, jak czytają osoby niewidome. Zapytaj uczniów, co może być trudne dla osób niewidomych, jeśli chodzi o poruszanie się. Porozmawiajcie o zaufaniu, jakim taka osoba musi obdarzyć psa przewodnika. Zaproponuj dzieciom zabawę, w której trzeba wykazać się właśnie takim zaufaniem do drugiej osoby.

**Podziel uczniów na pary, niech staną naprzeciw siebie w odległości 3, 4 metrów. Jednej osobie z pary zawiąż oczy. Następnie ustawcie między nimi kilka przeszkód (plecak, krzesło, inne dziecko). Zadanie polega na tym, aby osoba z zawiązanymi oczami bezpiecznie dotarła**

na drugą stronę, kierowana wskazówkami słownymi swojej pary (stój, w lewo, w prawo, odwróć się, zrób kilka kroków w przód itp.).

Po wykonaniu ćwiczenia poproś osoby „prowadzone”, by opowiedziały, jak się czuły, co im pomagało, a co przeszkadzało w tym ćwiczeniu. Potem zamieńcie osoby w parach i powtórzcie zabawę, zmieniając nieco tor.

## 7. O czym marzą psy?



Na koniec dzisiejszych zajęć zwróć uwagę uczniów na to, że tak jak zwierzęta dbają o nas ludzi i nam pomagają w wielu sytuacjach, tak my również powinniśmy dbać o nie i mieć na uwadze ich dobro. Ważne – nie chodzi tylko o psy. Zaproponuj zabawę rozwijającą wyobraźnię.

**Niech uczniowie spróbują wyobrazić sobie, że zwierzęta na krótką chwilę dostają szansę porozumiewania się z ludźmi. Pozwól każdemu dziecku rzucić kostką i wylosować jedno zwierzę. Potem każdy zastanawia się, co wylosowane zwierzę chciałoby przekazać ludziom, którzy żyją blisko nich.** Jest to świetny moment, aby rozwinąć odpowiedzi w inspirującą dyskusję. W zależności od odpowiedzi uczniów postaraj się pokierować rozmową w stronę ochrony zwierząt, traktowania ich przez ludzi, opieki nad nimi itp.

- *Jak myślicie, czy ludzie mają wpływ na warunki życia zwierząt (domowych, gospodarczych, dzikich)?*
- *Jak Wy, jako dzieci, możecie wpływać na życie zwierząt?*
- *Czy zwierzętom jest dobrze w zamknięciu (zoo, schronisko)?*
- *Co możesz zrobić dziś dla swojego zwierzaka domowego, żeby pokazać mu, jak bardzo o niego dbasz?*

Jeśli wystarczy Wam czasu, możesz zaproponować dzieciom ulepienie z plasteliny czegoś, co mogłoby sprawić radość lub pomóc poczuć się dobrze i bezpiecznie konkretnemu zwierzątkowi – to może być zarówno istniejący już przedmiot, jak i nowy wynalazek.

## 8. Refleksja

Przypomnij uczniom, że po każdej podróży mogą wklejać sobie do paszportów naklejki. Wklejając je, porozmawiajcie, co w zajęciach było najciekawsze, co przyniosło największą radość lub było wyzwaniem. Zaproponuj, aby na ostatniej stronie uczniowie wpisali nowe słowa, które mieli okazję poznawać na dzisiejszych zajęciach (alfabet Braille’a, pies przewodnik, predyspozycje, itd.).

## A co dalej?

# Zapraszamy po kolejną porcję przygód już w marcu!

### 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.

