

## Pomocne zasady

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

Pozwól uczniom  
popęlniać 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)



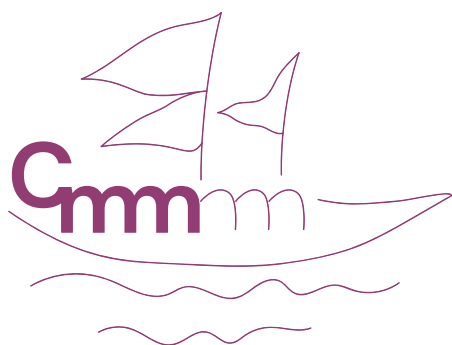
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



## PASZPORT DO PRZYGODY KLASA II

### WARSZTAT 4

#### Inspiracja:

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

#### W jakim celu?

- › Rozbudzanie w uczniach pasji czytelniczej.
- › Rozwijanie kreatywności uczniów.

#### 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,
- › rozwiązuje szyfr.

#### W jaki sposób?

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

## Przygotuj:

- › jeśli korzystacie: *Paszport Podróżnika*, naklejki
- › KREAktywatory:
  - *Zalety/wady bycia pomniejszym* – wydrukuj 1 raz każdą stronę
  - *Stwór* – wydrukuj po 1 sztuce na każdą parę
  - *Zaszyfrowana wiadomość* – wydrukuj 1 raz każdą wiadomość
  - Karta do odszyfrowania
- › Fragmenty książki Andrzeja Maleszki *Bohaterowie Magicznego Drzewa*. *Stwór* – pdf str. 97–107. Wydrukuj wskazane strony najlepiej 5 razy, aby udostępnić je uczniom podczas łamania szyfru
- › Pocięte i posegregowane do osobnych kopert litery – znajdziesz je w zakładce „Słowa do pocięcia” – wydrukuj po 1 zestawie na każdą parę uczniów
- › Materiały: • pasek do spodni • linijkę • piórnik • świeczkę • gąbkę • ołówek • skarpetkę • temperówkę • spinacz do bielizny • szufelkę • ołówek i kredki dla każdego ucznia
- › Komputer z dostępem do internetu, link:  
<https://wordwall.net/pl/resource/24755914/zamiana-czytanie-ma-moc>
- › Prezentacja – znajdziesz ją w zakładce „Prezentacja”

## PRZYGODA 4.

### Uciekając przed stworem

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Przywitanie

Usiądźcie razem w kręgu, przywitaj uczniów i przypomnij im o misji poszukiwawczej Kefira, kontynuowanej ostatnio w książce Andrzeja Maleszki *Bohaterowie Magicznego Drzewa*. *Stwór*. Chętny uczeń (lub uczniowie) może przypomnieć, co przydarzyło się Julce, bohaterce tego tytułu, podczas ostatnich zajęć w projekcie. W tym celu wyświetl w prezentacji (znajdziesz ją w zakładce „Prezentacja”) slajd z 3 ilustracjami z książki.

#### 2. Dziwne znaki

Zaproponuj uczniom zabawę, podczas której będą mieli okazję wczuć się w sytuację Julki, kiedy to nie mogła mówić ludzkim głosem. Dzieci będą musiały wykazać się

zarówno kreatywnością, jak i umiejętnością kojarzenia i odczytywania znaczenia słów zaproponowanych przez innych uczestników zabawy.

Włóż do pudełka kilka przedmiotów, np. pasek do spodni, linijkę, piórnik, świeczkę, gąbkę, ołówek, skarpetkę, temperówkę, spinacz do bielizny, szufelkę.

Wyjaśnij uczniom zadanie:

- *Chętny uczeń zagląda do pudełka i wybiera jeden przedmiot, ale go nie wyjmuje. Następnie za pomocą gestów przedstawia klasie, jaki przedmiot kryje się w pudełku, pokazując np. do czego można go użyć. Pozostali uczniowie próbują odgadnąć nazwę przedmiotu.*

Każdą odgadniętą rzecz wyjmijcie z pudełka i połóżcie na stole tak, aby wszyscy ją widzieli. Będziecie mogli wykorzystać te rekwizyty do następnego zadania.

Po wykonaniu zadania zastanówcie się wspólnie nad sytuacjami, w których przydatna jest umiejętność porozumiewania się bez użycia mowy. Jeśli lubicie wyzwania, zmobilizujcie się do myślenia, zakładając, że w ciągu 5 minut zapiszecie na tablicy 10 przykładów takich sytuacji.

### 3. Nowa przemiana



Zapytaj uczniów, czy pamiętają jeszcze, jakie hasło rozszyfrowali w finale ostatnich zajęć (dla przypomnienia: były to zwroty MAŁY LUDZIK oraz MAGICZNE DRZEWO). Objasnij, że wskazówkę tę pozostawił im tym razem tytułowy STWÓR, dając do zrozumienia, że należy kontynuować poszukiwania Kefira w książce pana Andrzeja Maleszki. Zaproponuj uczniom burzę mózgow na temat „Co może oznaczać wskazówka MAŁY LUDZIK?”.

Przeczytaj uczniom fragment książki ze str. 97–107. Porozmawiajcie chwilę na temat tego, co wydarzyło się w wysłuchanym fragmencie.

- *Jak myślicie, gdzie ptak zabierze Julkę?*
- *Jakie niebezpieczeństwo może jej grozić?*
- *A może dzięki temu, że jest mała mogłaby poradzić sobie z niebezpieczeństwem?*
- *Jakie widzicie plusy i minusy takiej zamiany?*

Jeśli macie ochotę, możecie podzielić się na dwie grupy i wypisać zalety (jedna grupa) oraz wady (druga grupa) bycia pomniejszonym. Pomocny może okazać się KREAtywator (do wydrukowania dla każdej grupy). Określ czas na myślenie i spisanie pomysłów, a potem, odczytując je na głos, sprawdźcie, która drużyna wypracowała więcej pomysłów – w ten sposób możecie rozstrzygnąć, czy bycie pomniejszonym ma więcej zalet czy wad.

## 4. Zamiana

Zaproponuj uczniom kreatywną zabawę. Zadanie można wykonać wykorzystując przedmioty z poprzedniego zadania lub, jeśli masz dostęp do tablicy interaktywnej i internetu, możesz skorzystać z koła do kręcenia, gdzie uczniowie wylosują nazwy przedmiotów: <https://wordwall.net/pl/resource/24755914/zamiana-czytanie-ma-moc>

Zadanie polega na zakręceniu kołem (lub wylosowaniu przedmiotu) i dokończeniu następującego zdania (możesz je zapisać na tablicy; ważne, by każdy mógł mieć je przed oczami):

### **OGROMNĄ/YM (LUB MALEŃKĄ/IM)... MOŻNA BY...**

Np. Ogromną lornetką można by było szybko odnaleźć igłę w stogu siana.

Pochwal dzieci za ich pomysły i powiedz im, że z tak świetnymi pomysłami na pewno poradzą sobie z kolejnym zadaniem.

## 5. Złośliwy Stwór

Przypomnij uczniom, że całe to zamieszanie oraz problemy ze znalezieniem nowej wskazówki spowodował tytułowy Stwór.

➤ *A co to właściwie jest stwór? Jak można go sobie wyobrazić?*

Podziel uczniów na pary i zaproponuj zabawę:

Każda grupa dostanie w kopercie inną rozsypankę (potrzebne będą pocięte przez Ciebie uprzednio litery, znajdziesz je w zakładce „Słowa do pocięcia”).

Zadaniem uczniów pracujących w danej parze jest ułożenie z liter słowa, które znaczy mniej więcej to samo, co STWÓR. Będą to słowa takie jak: DZIWOŁĄG, PASKUDA, UPIÓR, MASZKARA, POTWÓR, KREATURA, STRASZYDŁO, BESTIA, MONSTRUM, POCZWARA.

Poproś, by uczniowie przykleili litery na kartce (w tym celu rozdaj im KREAtywator *Stwór*, znajdziesz go w zakładce „Stwór”) i dokończyli rysunek stwora.

Mogą również swojemu stworowi nadać imię – poproś, by używali do tego celu wyłącznie liter, które przykleili na kartce, dowolnie je przedstawiając (np. POCZWARA może nazywać się RAPOCZ, CZARWA, AWAPO itd.).

Na koniec obejrzyjcie wzajemnie swoje prace i sprawdźcie, czy wszystkie określenia stwora były Wam znane.

## 6. Szyfr

Powiedz uczniom, że stwór okazał się bardzo złośliwy: aby utrudnić Wam zadanie, zaszyfrował pozostawioną przez Kefira wiadomość, którą koniecznie musicie odczytać. A ponieważ prawdziwi poszukiwacze nie poddają się łatwo, spróbujcie razem zastanowić się, jak rozszyfrować tę wiadomość.

Pokaż najpierw zaszyfrowaną wiadomość (znajdziesz ją w prezentacji na slajdzie nr 3). Zapytaj, czy ktoś ma jakiś pomysł, jak ją odczytać.

Potem powiedz, że bardzo trudno jest złamać szyfr, nie posiadając do niego klucza. Ale tak się szczęśliwie składa, że Ty posiadasz klucz do tego szyfru – wyświetl go na kolejnym slajdzie (pozostaw ten slajd wyświetlony na tablicy do końca zadania).

Jeśli będzie taka potrzeba – wyjaśnij, jak korzystać z tej podpowiedzi. Wspólnie zastanówcie się, do czego może się odnosić wskazówka „numer strony”.

Gdy uczniowie już wpadną na to, że potrzebna Wam będzie książka *Bohaterowie Magicznego Drzewa*. Stwór, podziel uczniów na 5 grup i rozdaj wydrukowane lub skserowane fragmenty:

- GRUPA 1 – str. 97–99
- GRUPA 2 – str. 98–100
- GRUPA 3 – str. 101–104
- GRUPA 4 – str. 105–107
- GRUPA 5 – str. 105–107

Teraz każda z grup otrzyma inną część zaszyfrowanej wiadomości – są do pobrania w zakładce „Zaszyfrowana wiadomość” i zostały opisane kolejnymi numerami od 1 do 5.

Powiedz uczniom, że zadanie to nie jest konkursem – drużyny muszą sobie wzajemnie kibicować i stwarzać dobre warunki do pracy, bo tylko jeśli każda z grup właściwie wykona swoje zadanie, będziecie mogli odszyfrować całą wskazówkę.

Części rozszyfrowanej wiadomości możecie wpisywać na kartę do odszyfrowania, którą znajdziecie w zakładce „Karta do odszyfrowania”.

## 7. Wynalazcy

Jeśli udało Wam się właściwie rozwiązać szyfr, ostatnie słowo odczytane wspak powinno brzmieć: WYNALAZCY (YCZALANYW wspak = WYNALAZCY)

Zaprezentuj dzieciom ostatni slajd z prezentacji. Przedstawia on okładki książek na tę edycję. Pozwól, by dzieci odkryły, że tytuł jednej z nich brzmi właśnie *Wynalazcy*. Wsuńcie wniosek, że to pewnie w tej książce będziecie kontynuować poszukiwania Kefira w przyszłym miesiącu.

Zapytaj dzieci, czy są ciekawe tej książki i jak sądzą, czego ona będzie dotyczyła.

## 8. Refleksja

Na koniec zajęć zachęć uczniów do przeczytania całej książki Andrzeja Maleszki (a także pozostałych tomów serii „Magiczne Drzewo”). Zdradź im, że Julkę spotkała jeszcze jedna, najtrudniejsza przemiana. Jeśli uczniowie chcą się dowiedzieć, czy udało jej się wrócić do domu w normalnej postaci, mogą się tego dowiedzieć pożyczając książkę.

Porozmawiajcie o dzisiejszym warsztacie:

- Co Was dziś zaskoczyło?
- Co było największym wyzwaniem?
- Co było najprzyjemniejsze i dlaczego?
- Za co chcecie sobie wzajemnie podziękować i czego pogratulować na koniec?

Jeśli korzystacie z paszportów, pozwól dzieciom wkleić do nich naklejki z okładką omawianej dziś książki. Pod nią zaś każdy może dodać wybrane przez siebie symbole:

- Jeśli ktoś uważa, że na warsztacie dobrze współpracował z innymi – może przykleić 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 lutym!

## **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