




## 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)



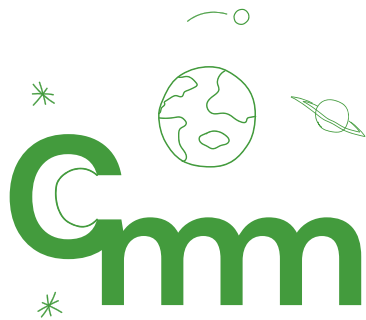
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



## KOSMOS TALENTÓW KLASA III

### WARSZTAT 5

#### Inspiracja:

Książka Anny Litwinek *Awiatorzy. Podniebne przygody polskich lotniczek i lotników* (wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › doskonali budowanie relacji społecznych,
- › rozwija umiejętności wypowiedzenia się na forum klasy,
- › rozwija swoje kompetencje kreatywne i artystyczne,
- › rozumie role komunikatów niewerbalnych,
- › poznaje różne sposoby przekazywania informacji.

#### 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
- › dostrzega własną wyjątkowość
- › wyszukuje podobieństwa
- › interpretuje ilustracje

#### W jaki sposób?

- › Działania twórcze i konstrukcyjne
- › Dyskusja
- › Elementy dramy
- › Praca w grupach
- › Działania konstrukcyjne, obserwacja

## Przygotuj:

- Książka Anny Litwinek *Awiatorzy. Podniebne przygody polskich lotniczek i lotników* – str. 42–52, str. 66–73.
- Komputer z możliwością podłączenia się do Internetu, ekran
- Prezentacja – możecie ją pobrać w zakładce „Prezentacja”
- KREAktywatory (do pobrania w osobnych zakładkach):
  - *Krzyżówka* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia (możecie też grupowo rozwiązać krzyżówkę na ekranie komputera)
  - *Samoloty* – wydrukuj 1 egzemplarz i potnij na osobne karty dla grup
  - *Alfabet lotniczy* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia
- Materiały plastyczne do zbudowania balonów:
  - kartki 10 cm x 10 cm (dla każdej drużyny)
  - małe torebki foliowe (śniadaniowe) lub foliowe reklamówki w różnych kolorach
  - kolorowe markery
  - nitka
  - nożyczki
- Taśma malarska do oznaczenia strefy lądowania
- Przyrządy do rysowania (kredki lub pisaki)
- Jeśli korzystacie: Paszport odkrywców i naklejki
- Arkusz pakowego papieru, marker

## MISJA 5.

### Współpraca się opłaca

2–3 jednostki lekcyjne

#### 1. Przed kolejnym lotem – mała rozgrzewka

Przywitaj uczniów i przypomnij im, że trwa misja, dzięki której mieli już okazję sprawdzić się w wielu dziedzinach.

Zapytaj, czy pamiętają nietypowe słowo, które określa miłośników podniebnych przygód, a zarazem jest tytułem książki, którą ostatnio wspólnie czytaliście.

Kiedy upewnisz się już, że uczniowie zapamiętali słowo „awiatorzy”, możesz zaproponować im – w ramach rozgrzewki – wykonanie szybkiej krzyżówki, która sprawdzi, czy pamiętają więcej ciekawostek z poprzednich warsztatów.

Krzyżówkę możesz wyświetlić na slajdzie, ale możesz również pobrać ją w pliku i wydrukować dla każdego ucznia (lub jeśli wolicie – dla grup uczniów).

## 2. Franek i puchar Gordona Bennetta

Wprowadź kolejną przygodę:

- *Dziś poznacie kolejne fragmenty książki Awiatorzy, które pokażą Wam, jak ważna jest współpraca.*
- *Zostaną postawione przed Wami różne zadania, które będą wymagały od Was uważności, słuchania innych oraz wspólnego podejmowania decyzji.*
- *Na początku wysłuchajcie rozdziału pt. Franek i puchar Gordona Bennetta, a następnie zastanówcie się, czy łatwiej jest podejmować trudne decyzje w pojedynkę czy w parze.*

Przeczytaj uczniom rozdział *Franek i puchar Gordona Bennetta* (str. 66–73, jeśli nie macie swojej książki – znajdziecie go w zakładce „Fragmenty książki do pobrania”).

Zaprezentuj uczniom film z zawodów balonowych w 1938 r. Można go znaleźć w serwisie YouTube, np. tu: <https://www.youtube.com/watch?v=bwZwbrjo2J4>

Możesz też pokazać dzieciom fragment filmu z zawodów balonowych w Nałęczowie, które odbyły się w zeszłym roku (na przykład ten: <https://www.youtube.com/watch?v=T6RJ9H1amc>)

Oglądając oba filmy, możecie policzyć, ile lat dzieli zawody, o których mowa (zadanie matematyczne), a także wypunktować, co Waszym zdaniem zmieniło się w samych zawodach oraz w wyglądzie balonów.

## 3. Zawody balonowe

Podziel klasę na kilkuosobowe drużyny i rozdaj im potrzebne materiały. **Następnie poproś o zbudowanie balonu. Może być wykonany według instrukcji, którą znajdziecie w prezentacji, lub według własnego pomysłu.** Do zbudowania balonu dzieci mogą użyć foliowych reklamówek w różnych kolorach. Mogą też markerami pokolorować je lub umieścić na nich napisy.

Zapowiedz, że po zbudowaniu balonów odbędą się klasowe zawody: wygra balon najdłużej utrzymujący się w powietrzu. Z tej samej wysokości (uczniowie mogą stanąć na krzeselkach) na sygnał zostaną puszczane balony. Wygra ten, który najpóźniej dotknie podłogi. Jeśli dopisze pogoda, możecie puścić swoje balony z okna klasy (pamiętajcie tylko o posprzątaniu później okolicy).

Możesz też zaznaczyć taśmą na podłodze miejsce, na którym powinien wylądować balon. Każda drużyna próbuje osobno trafić w zaznaczony obszar – balonem można nawigować dmuchając w odpowiednim kierunku.

Pamiętaj o tym, aby pogratulować nie tylko zwycięzcom, ale każdej drużynie, która podjęła się niełatwej sztuki budowania balonu. Zapytaj również dzieci, czego nauczyła ich ta próba, co następnym razem chciałyby poprawić lub zrobić inaczej.

#### 4. Marzenia Kasi

Poinformuj dzieci, że będą miały okazję poznać jeszcze jedną niezwykłą bohaterkę i jej podniebną przygodę. Tym razem mowa o małej Kasi, która teraz jest już dorosłą Katarzyną. Przeczytaj uczniom rozdział *Kasia. Jak córka drwała pokonała smoka*, str. 230. Na papierze pakowym narysuj sylwetkę człowieka. Podczas rozmowy na temat wysłuchanego fragmentu ustalcie, jakimi cechami powinna charakteryzować się Kasia, aby dobrze wykonywać swój zawód (przymiotniki) i przyklejacie je na sylwetce w miejscu, gdzie jest serce. W miejscu rąk, nóg i głowy doklejecie karteczki, na których zapiszecie, co Kasia musiała umieć, czego się nauczyć, aby zostać pilotem (czasowniki), albo czym dorosła Kasia zajmuje się na co dzień. Przy okazji tego zadania macie możliwość utrwalenia części mowy.

- › *Jak Wam się wydaje, czy dziewczynce z małej wsi łatwo było spełnić takie marzenie?*
- › *Czy wiedzieliście, że aby zostać pilotem takiego samolotu trzeba nie tylko być bardzo sprawnym ruchowo, ale również mieć ogromną wiedzę z wielu dziedzin? Kto zapamiętał, na czym taki pilot musi się znać?*
- › *Jak myślicie, czy taka praca jest ciekawa? Dlaczego?*

#### 5. Podniebny team, czyli pilot, mechanik i inżynier

Przed następnym zadaniem podkreśl, jak ważna jest współpraca w zespole, a także dobra i sprawna komunikacja – czasem nawet bez użycia słów. Na pokładzie samolotu współpracuje ze sobą wiele osób, np. pilot, mechanik, inżynier, nawigator. Zapytaj dzieci, czy wiedzą, kto jeszcze może należeć do tej ekipy. Czym się te poszczególne osoby zajmują i dlaczego to ważne, żeby dobrze ze sobą współpracowały. Jeśli macie książkę (i odrobinę czasu w zapasie), możecie przeczytać fragment rozdziału *Franek i Staszek. Rajd dookoła Europy*, str. 42–46.

Podziel klasę na 3-osobowe zespoły. Niech każdy zespół ustali, kto będzie pilotem, a kto inżynierem i mechanikiem. Grupy będą mogły to zmienić, kiedy poznają sedno zadania. **Zadanie będzie polegało na odwzorowaniu wylosowanego samolotu (wzory znajdziecie**

w zakładce „Samoloty”). Wylosowany pojazd będzie widział tylko inżynier i za pomocą ustalonych znaków musi przekazać informacje na jego temat mechanikowi oraz pilotowi.

Wyjaśnij uczniom zadanie:

- Na początku wytłumacz całe zadanie i daj zespołom czas na ustalenie znaków, którymi będą sobie przekazywali informacje oraz ustalenie, kto będzie inżynierem (przekazuje ustalone znaki), mechanikiem (odczytuje znaki inżyniera) i pilotem (odczytuje znaki i rysuje samolot).

Zadanie:

- Uczniowie będą mieli za zadanie rysunkowo odwzorować samolot przedstawiony na rysunku. W tym celu losują jeden z samolotów, wyciętych przez Ciebie (KREAktywator *Samoloty*, który możesz pobrać w osobnej zakładce). Przedsięwzięcie będzie utrudnione, ponieważ ilustrację samolotu będzie widział tylko inżynier. Będzie musiał za pomocą ustalonych wcześniej znaków przekazać pilotowi i mechanikowi, jak ten samolot wygląda, jak należy go narysować.
- Podczas wykonywania zadania inżynier może używać tylko ustalonych znaków (nie wolno mu mówić), a pilot i mechanik mogą ze sobą konsultować odczytane sygnały. Pilot wykonuje rysunek samolotu.
- Na koniec zadania porównujemy ilustrację pierwotną z tą wykonaną przez grupę.

Możecie porozmawiać o tym, co było najłatwiejsze, a co najtrudniejsze.

- *Co było najtrudniejsze w tym zadaniu?*
- *Czy ułatwiło Wam rozwiązanie zadania to, że mogliście wcześniej ustalić sobie jakieś znaki?*
- *Czy myślicie, że mogą się zdarzyć takie sytuacje w szkole lub w pracy, gdzie nie będziecie mogli nic powiedzieć, a trzeba będzie przekazać jakąś informację?*
- *Może znacie takie sytuacje z życia szkolnego?*

Chętnym uczniom możesz zaproponować dodatkowe zadanie – *Alfabet lotniczy* (znajdziesz tę kartę pracy w osobnej zakładce).

## 6. Krzyżówka

Ten warsztat rozpoczęliście krzyżówką – więc na niej też zakończycie.

Zachęć dzieci do tego, by na pożegnanie *Awiatorów* ułożyły własną krzyżówkę z ciekawostkami z książki i z Waszych warsztatów.

Najlepiej, jeśli podzielicie się na pary.

Poinstruuuj dzieci, jak najlepiej podejść do tego zadania:

1. Na początek wypiszcie 4–8 ciekawostek z książki *Awiatorzy*, które zapamiętaliście.
2. Przeróbcie je na pytania i zanotujcie słowa, które są odpowiedziami na każde z pytań.
3. Odpowiedzi zapiszcie jedna pod drugą tak, by powstał diagram krzyżówki.
4. Jeśli macie ochotę, aby Wasza krzyżówka miała hasło, spróbujcie zaznaczyć kolorem w diagramie wybrane litery (najlepiej wybrać dość proste i krótkie słowo, np. LOT, AWIATOR, KOKPIT czy BURZA).
5. Na koniec przerysujcie krzyżówkę „na czysto”, zamiast liter rysując puste kwadraty. Oznaczcie też pola z literami składającymi się na hasło, a także przepiszcie objaśnienia haseł.
6. Zamieńcie się krzyżówkami pomiędzy grupami i zobaczcie, jak Wam idzie ich rozwiązywanie. Koniecznie podkreślcie dobre strony każdej krzyżówki!

## 7. Refleksja

Przypomnij uczniom z jakimi zadaniami się dziś zmierzili. Porozmawiaj z nimi na temat dzisiejszych zajęć.

- *Co w dzisiejszych zajęciach wymagało od Was największego wysiłku?*
- *Które z zadań podobało Wam się najbardziej?*
- *Czy coś Was zdziwiło, zaskoczyło w Waszych działaniach?*

Jeśli korzystacie z paszportów, pora oznaczyć kolejną planetę, wpisać datę i połączyć Waszą trasę lotu.



# Do zobaczenia na kolejnych warsztatach *Czytanie ma Moc* w marcu 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.