

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”.
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)



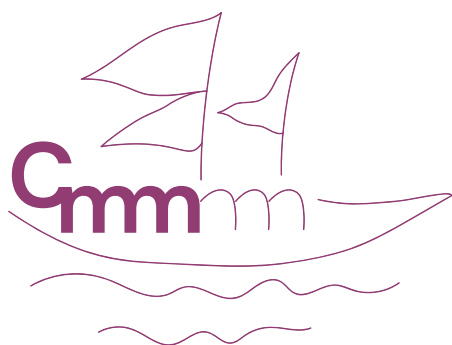
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



PASZPORT DO PRZYGODY KLASA II

WARSZTAT 6

Inspiracja:

Książka Christiane Dorion (ilustracje Gosia Herba) *Wynalazcy. Poznaj zwierzęta, które inspirują świat nauki* (wydawnictwo Znak Emotikon)

W jakim celu?

- › Rozbudzanie w uczniach pasji czytelnictwa.
- › Rozwijanie kreatywności uczniów.
- › Rozbudzanie zamiłowań przyrodniczych.

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 krzyżówkę.

W jaki sposób?

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

Przygotuj:

- › KREAktywatory (do pobrania w osobnych zakładkach):
 - *Mistrzynie kamuflażu* – wydrukuj po 1 egzemplarzu na osobę
 - *Kodeks wynalazcy* – wydrukuj 1 egzemplarz (jeśli się uda – w kolorze i w powiększonym formacie)
 - *Krzyżówka* – wydrukuj po 1 egzemplarzu na każdą parę uczniów
- › Film instruktażowy: *Butelkowa ośmiornica – instrukcja* – link znajduje się w osobnej zakładce
- › Prezentacja ze zdjęciami – do pobrania w osobnej zakładce
- › Karty „Wielorybie inspiracje” – wydrukuj po 1 obrazku w kolorze na każdą kilkusobową grupę (dla każdej grupy inny obrazek)
- › Materiały plastyczne:
 - mała lub duża butelka plastikowa dla każdego ucznia (najlepiej dość miękka),
 - kredki dla każdego ucznia.
- do wyboru: • papier samoprzylepny • dziurkacze • kolorowe markery
- plastelina (przygotuj to, czym dysponujesz, aby można było ozdobić ośmiornicę),
- › Fragmenty książki Ch. Dorion, *Wynalazcy. Poznaj zwierzęta, które inspirują świat nauki*.
Rozdziały:
 - *Ośmiornica – naśladownica*, str. 10-11
 - *Humbak* – str. str. 38–39(jeśli nie macie książki, możesz je pobrać w zakładce „Fragmenty książki”)
- › Jeśli korzystacie: Paszport i naklejki

PRZYGODA 6.

Podwodne przygody

3 jednostki lekcyjne

1. Przywitanie

Usiądź z uczniami w kręgu, przywitaj ich i przypomnij o misji poszukiwawczej książkowego podróżnika. Ogłoś, że dziś w dalszym ciągu będziecie poszukiwać Kefira w książce *Wynalazcy. Poznaj zwierzęta, które inspirują świat nauki*. Dlaczego? Bo przecież ostatni warsztat zakończył się rozwiązaniem rebusu: odczytane przez Was hasło brzmi „Zostań tutaj. Szukaj ośmiornicy”. Jeśli posiadasz książkę, to jest to świetna okazja, aby uczniowie skorzystali z indeksu na jej końcu i poćwiczyli alfabet wyszukując słowo „ośmiornica”. Przeczytaj uczniom rozdział *Ośmiornica – naśladownica* (str. 10–11).

2. Ośmiornica – naśladownica

Zaproponuj uczniom zabawę w lustrzane odbicie. **Pozwól, by dzieci dobrały się w pary. Jedna osoba z pary będzie wykonywała Twoje polecenia. Zadaniem drugiej natomiast będzie odwzorowywanie jej ruchów w lustrzanym odbiciu. Na początku zaproponuj ćwiczenia mimiki twarzy, a potem zaangażuj całe ciało.** Każde ćwiczenie wykonujcie zmieniając role w parze:

- jesteś smutny, wesoły, zdziwiony, zagniewany,
- dźwigasz coś ciężkiego,
- jest ci bardzo zimno,
- jest ci gorąco,
- tańcz w zwolnionym tempie,
- udawaj robota.

Można dodatkowo utrudnić zadanie i połączyć dzieci w dwie większe grupy.

Wtedy grupa dodatkowo musi zsynchronizować swoje ruchy.

Na koniec pozwól uczniom samodzielnie wybrać pokazywane przed lustrem ruchy.

3. Mistrzynie kamuflażu

Zaproponuj teraz uczniom wykonanie ośmiornic z butelek PET. **Każdy uczeń powinien przygotować małą lub dużą butelkę plastikową (najlepiej dość miękką).** Przygotuj też wspólny stolik z materiałami, a na nim połóż: papier samoprzylepny, dziurkacze, kolorowe markery, plastelinę (albo inne rzeczy, którymi dysponujesz, a które mogą być przydatne do ozdabiania ośmiornicy). Ucz dzieci korzystania ze wspólnych materiałów: odkładania ich na miejsce, zabierania tylko takiej ilości, jaka będzie im potrzebna, dbania, aby nie zabrakło dla innych, dzielenia się, wspólnego sprzątnięcia.

Jak wykonać taką ośmiornicę? Zobaczcie wspólnie film, który znajdziesz w zakładce „Butelkowa ośmiornica – instrukcja”.

Namów dzieci, by każdy upodobił swoją ośmiornicę do wybranej przez siebie postaci, zwierzęcia lub przedmiotu – tak, aby zasługiwała na miano mistrzyni kamuflażu!

Na koniec zaprezentujcie swoje ośmiornice, spróbujcie zgadnąć, do kogo się upodobiły. Możecie im też nadać zabawne imiona.

Możecie wykonać również to ćwiczenie w uproszczonej wersji, rezygnując z butelek i korzystając z karty pracy *Mistrzynie kamuflażu*.

4. Humbak



Zagraj z dziećmi w „zwierzę, które mam na myśli...”. Zadając pytania, na które możesz udzielić odpowiedzi „tak”, „nie” lub „to zależy”, dzieci mają wywnioskować, o jakim zwierzęciu będziecie rozmawiać w dalszej części warsztatów.

W ten sposób naprowadź dzieci na pięknego, wielkiego wieloryba, czyli humbaka.

Teraz zaproponuj wysłuchanie rozdziału o tym superbohaterze (jeśli korzystasz z książki, znajdziesz go na str. 38–39). Możesz go także pobrać w pliku pdf w zakładce „Fragmenty książki”).

Porozmawiajcie o tym, co uczniowie zapamiętali: gdzie i jak ludzie wykorzystali nietypowy wygląd płetw wieloryba?

Podziel dzieci na kilkusobowe grupy. Rozdaj każdej z nich jeden z obrazów, które możesz pobrać w zakładce „Wielorybie inspiracje”. Poproś, aby każda grupa wymyśliła i narysowała po jednym wynalazku, który został zainspirowany:

- płetwą humbaka
- kłem narwala
- fiszbinami wieloryba
- ogonem walenia
- kształtem i kolorystyką orki

Poproś każdą grupę o zaprezentowanie swojego pomysłu i wyjaśnienie, w jaki sposób wieloryb zainspirował dany projekt.

5. Kodeks wynalazcy



Choć książka Dorion dotyczy świata zwierząt, przedstawia również ludzkich wynalazców, którzy, obserwując przyrodę, wpadają na dobre pomysły.

Zapisując na tablicy, stwórzcie listę supermocy, czyli dobrych cech, które pomagają wynalazcy zmieniać świat na lepsze.

Następnie, dyskutując, stwórzcie razem kodeks wynalazcy – wszak i Wy nimi byliście podczas tego warsztatu! Sformułujcie kilka ważnych zasad, co do których jesteście zgodni. Niech każda wyrażona będzie w formie wskazówki, np.:

- *Obserwuj przyrodę i ucz się od zwierząt.*

Lub:

- *Nie zrażaj się niepowodzeniami.*

Jeśli chcecie, możecie skorzystać z szablonu, który przygotowaliśmy w (do pobrania w zakładce *Kodeks wynalazcy*). Koniecznie przepiszcie ładnie Wasz kodeks, ozdóbcie go i powieście w sali przyrodniczej w Waszej szkole. Podzielcie się też zdjęciem – wrzucie je na naszą grupę na Facebooku!

6. Czy inspirowanie się oznacza to samo, co odgapienie?



Zapytaj dzieci, jak rozumieją słowo „inspirować się”. Czy ma ono dla nich negatywny czy pozytywny wydźwięk?

Wyświetl slajdy prezentacji (możesz ją pobrać w zakładce „Prezentacja”).

Poproś, aby dzieci w parach przedyskutowały każde ze zdjęć, ustalając, czy jest to ich zdaniem bardziej inspirowanie się czy też odgapienie.

Następnie poproś chętne dzieci o odegranie wymyślonych i zaimprovizowanych przez nie scenek, którym można by nadać tytuł:

- SKRADZIONY POMYSŁ lub • POMYSŁOWA PRZERÓBKA

Dzieci mogą wybrać temat scenki. Oglądający mogą zaś zgadywać, który z tytułów bardziej pasuje do konkretnej scenki.

7. Nowa wskazówka



Warsztat dobiega końca, więc pochwal dzieci za ich dzisiejszą pracę, mnóstwo świetnych pomysłów i ciekawą dyskusję. Ale co z Kefirem? Czyżby ZAINSPIROWANY książką Christiane Dorion zaszył się gdzieś, by zostać wynalazcą? A może jest w dalszej podróży? Przed uczniami ostatnie dziś zadanie, czyli wskazówka, dzięki której dowiedzą się, gdzie kontynuować poszukiwania Kefira. Ten mały bohater już na samym początku, gdy zawędrował do tej książki, powiedział uczniom w liście, żeby byli bardzo uważni. Wskazówka będzie bowiem wymagała od nich wykorzystania wiedzy zdobytej w trakcie lektury tego tytułu. **Rozdaj uczniom krzyżówkę (znajdziecie ją w zakładce „Krzyżówka”) i zaproponuj rozwiązywanie jej w parach.** Hasło wskaże odpowiedź, dzięki której dzieci odnajdą następną książkę.

Hasła w krzyżówce:

- | | | |
|-----------------|---------------|----------------|
| 1. NAŚLADOWNICA | 6. PŁETWĄ | 10. RECYKLING |
| 2. ŻABA | 7. DŹDŻOWNICA | 11. WIELORYBA |
| 3. TERMITY | 8. BOBRY | 12. KRAB |
| 4. KAMUFLAŻ | 9. MIÓD | 13. INSPIRACJA |
| 5. GNOJAK | | |

8. Refleksja



Na zakończenie pochwal uczniów za rozwiązanie tak trudnej krzyżówki. Dzięki temu łatwo odnajdą na slajdach prezentacji tytuł następnej książki, w której być może uda im się odnaleźć w końcu Kefira. Kończąc warsztat, poproś uczniów, aby uzupełnili swoje paszporty odpowiednimi naklejkami – tak jak to robicie w finale każdego spotkania.

Na kolejne przygody z programem *Czytanie ma Moc* zapraszamy już w kwietniu!

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.

