

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 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 6

Inspiracja:

Książka Katarzyny Gacek *Supercepcja. Sekret ulicy Ciemnej*
(wydawnictwo Znak Emotikon)

W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelniczej.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Podnoszenie własnej wartości.
- › Doskonalenie umiejętności komunikacyjnych.

Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach i w grupie,
- › rozwija swoje kompetencje kreatywne i artystyczne,
- › prezentuje postawę szacunku wobec prac i poglądów innych,
- › wyszukuje różnice,
- › sprawdza, jak działają zmysły.

W jaki sposób?

- › Eksperymentowanie
- › Działania twórcze
- › Dyskusja
- › Praca indywidualna i w grupach

Przygotuj:

- Książka Katarzyny Gacek *Supercepcja. Sekret ulicy Ciemnej* – str. 5, 56, 74–82, 194–199
- KREAktywatory – znajdziesz je w formie plików pdf w osobnych zakładkach:
 - *Karta refleksji* – jeśli zdecydujesz się jej użyć, wydrukuj po 1 egzemplarzu dla każdego ucznia
 - *Sokole oko 1* – wydrukuj po 1 egzemplarzu dla każdego ucznia
 - *Sokole oko 2* – jeśli zdecydujesz się użyć tego KREAktywatora, wydrukuj po 1 egzemplarzu dla każdego ucznia
- Różne przedmioty za pomocą których można wydawać dźwięki, np. nożyczki, rzep, torebka foliowa, kalkulator, grzechotka, piórnik zapinany na suwak itd.
- Fragment audiobooka *Supercepcja. Początek*, urządzenie do głośnego odtwarzania (plik możecie odsłuchać za pomocą linku w zakładce „Fragment książki do posłuchania”)
- Jeśli zechcecie – komputer z dostępem do Internetu i dużym ekranem
- Słowa do zabawy *Zaszifrowana wiadomość* – wydrukuj je i potnij zgodnie z liniami
- Po kilka sztuk obranych jabłek, ogórków i cebul pokrojonych w drobne plasterki/kawałki, serwetki/talerzyki papierowe dla każdego ucznia
- Kartka i długopis dla każdej kilkusobowej drużyny
- Jeśli korzystacie: Paszport odkrywcy i naklejki

MISJA 6.

Zmysłowa misja

3–4 jednostki lekcyjne

1. Wstęp

Przywitań uczniów i zapowiedz, że dziś będą mieli okazję poznać przygody grupy przyjaciół, z których każdy ma niezwykłą moc. Usiądźcie w kręgu. Przeczytaj uczniom wstęp z książki *Supercepcja. Sekret ulicy Ciemnej* (str. 5, jeśli nie macie książki, skorzystajcie z zakładki „Fragment książki do pobrania”). Następnie porozmawiaj z uczniami na temat zmysłów:

- *Czy być obdarzonym niezwykłymi zdolnościami to dar czy kłopot?*
- *Jak myślicie, który z superzmysłów przydałby Wam się najbardziej i dlaczego?*
- *W jaki sposób można wykorzystać superzmysły?*
- *Czy życie bez któregoś ze zmysłów jest łatwe czy trudne? Dlaczego?*

2. Co widzimy, a czego nie zauważamy

Zaproponuj uczniom kilka działań, które pozwolą im na sprawdzenie swoich własnych zmysłów. Zaczniecie od wzroku, a dokładniej: od spostrzegawczości.

Na początek wykonaj test. Dobierz dzieci w pary. Poproś, aby jedna osoba z pary zamknęła oczy, a potem opowiedziała, najdokładniej jak potrafi, jak druga osoba z pary jest dziś ubrana. Opisywana osoba może zadawać pytania pomocnicze (Jaką mam fryzurę? Czy założyłam dziś jakąś biżuterię?). Po otwarciu oczu pozwól osobom w parze podsumować to doświadczenie:

- Na ile udało się faktycznie odtworzyć ubiór danej osoby?
- Z czego wynikały pomyłki?
- Co było zaskakujące?

Jeśli chcecie kontynuować zabawę, stwórz nowe pary. Inaczej zadanie będzie zbyt proste! Porozmawiajcie o tym, czego zazwyczaj nie zauważamy na co dzień – a szkoda!

I o tym, czego NIESTETY nie zauważamy.

Możesz rozdać uczniom KREaktywator *Karta refleksji* (znajdziesz go w zakładce „Karta refleksji”) i poprosić o wypełnienie w czasie warsztatu lub w domu. Jeśli dzieci będą chciały podzielić się swoimi przemyśleniami, przeznacz na to trochę czasu. To może być bardzo ciekawa rozmowa.

3. Sokole oko

Teraz przeczytaj uczniom fragment książki ze str. 56 (jeśli nie macie książki, skorzystajcie z zakładki „Fragment książki do pobrania”).

Powiedz dzieciom, że spostrzegawczość można wyćwiczyć. Zaproponuj im zadanie pt. „Znajdź różnice” (KREaktywator *Sokole oko 1*).

Następnie poproś, by same spróbowały narysować podobne zadanie dla koleżanki i kolegi. Potem wymieńcie się w parach kartkami i rozwiążcie wzajemnie swoje łamigłówki.

Możecie także, jeśli chcecie, wypróbować inną wersję tego ćwiczenia: w KREaktywatorze *Sokole oko 2* znajdziecie fragment tekstu *Supercepcji...*, w który wkradły się błędy, tzw. literówki. Jest ich 10. Wyznacz drobną nagrodę dla ucznia, który jako pierwszy wypatrzy całą dziesiątkę!

Pamiętaj, że nagroda może mieć charakter niematerialny. Na przykład: osoba, która zwycięży, przeczyta klasie kolejny fragment książki lub będzie mogła decydować o podziale na grupy w kolejnym ćwiczeniu.

Przy tej okazji możesz opowiedzieć dzieciom o zawodzie korektora, który pracuje w każdym wydawnictwie – w naszym jest ich nawet kilkunastu! Zadaniem takiej osoby jest

właśnie wyłapanie wszystkich literówek, zanim tekst zostanie wydrukowany w książce. Zapytaj, czy zdarzyło im się kiedyś przyłapać korektora na nieuważności, tzn. natrafić na literówkę w książce lub podręczniku.

4. Magia iluzji

Nasz wzrok to bardzo ciekawy zmysł. Pokaż dzieciom różne iluzje optyczne – z łatwością znajdziesz je w Internecie.

Możesz skorzystać np. z tego linku: https://www.youtube.com/watch?v=hR4Ik_wDhBI

Jeśli dysponujesz tablicą multimedialną, możesz z uczniami zrobić prosty test na sprawdzenie wzroku, np. ten: <https://www.youtube.com/watch?v=Vu0aE7L8Q0k>

5. Słuch

Zapytaj dzieci, co ich zdaniem bardziej pobudza wyobraźnię: patrzenie czy słuchanie? Sprawdźcie, jak słuchanie wpływa na Waszą wyobraźnię!

Na początek rozgrzewka dla Waszych uszu. Przygotuj kilka przedmiotów, np. nożyczki, rzep, torebkę foliową, kalkulator, grzechotkę, piórnik zapinany na suwak (możesz dołożyć tu mnóstwo innych przedmiotów, które masz pod ręką). Włóż je wszystkie do pudła, tak aby uczniowie nie wiedzieli, co jest w środku. Chętny uczeń wybiera z pudełka jeden przedmiot i wydaje nim dźwięk (tak, aby nikt nie widział przedmiotu), a pozostali starają się zgadnąć, co to za przedmiot.

Gdy wszystkie przedmioty zostaną już rozpoznane po dźwięku, zmień zabawę: jeden z uczniów wydaje dźwięk wybranym przedmiotem, a reszta udziela odpowiedzi na pytanie: „Kto lub co i w jakiej sytuacji może wydać taki dźwięk?”. Podkreśl, że zależy Ci, by postarali się, aby odpowiedzi były nietypowe, dowcipne, zaskakujące. Oto przykłady:

- *Szelest torebką śniadaniową – Takie dźwięki dochodzą w nocy z mojej kuchni, jak tata podjada coś z lodówki.*
- *Przedarcie kartki na pół – Taki dźwięk zdarza się mojej mamie, gdy pizama drze jej się niespodziewanie.*

6. Dźwiękowa historia

Podziel uczniów na kilkuosobowe grupy. Każdej grupie rozdaj kilka przedmiotów. Pozwól im również dodać własne (spośród tych, które mają przy sobie albo znajdą w sali). Ich zadaniem będzie stworzenie dźwiękowej historii – czyli takiej, w której wydarzenia ilustrowane są dźwiękiem. Mogą ułożyć dowolną historyjkę lub zainspirować się fragmentem *Supercepcji...*

(w tym celu wydrukuj im dowolny krótki fragment korzystając z zakładki „Fragmenty książki do pobrania”).

Możecie również odsłuchać krótkiego fragmentu audiobooka I części *Supercepcji* (znajdziecie go w zakładce „Fragment książki do posłuchania”) i zastanowić się wspólnie, jak za pomocą Waszych przedmiotów moglibyście go wzbogacić o efekty dźwiękowe.

7. Dotyk

Powiedz uczniom, że mieli już okazję sprawdzić kilka zmysłów. Przeczytajcie na głos rozdział 6 (str. 74–82). Po lekturze spytaj, czy uczniowie domyślają się, który zmysł będziecie teraz testować?

Zaproponuj zabawę **Zaszyfrowana wiadomość**. Podziel uczniów na 4- lub 5-osobowe zespoły. Uczniowie siadają w rzędzie, jeden za drugim. Pierwsza osoba otrzymuje długopis i kartę. Ostatnia osoba otrzymuje kartę ze słowem (w tej samej rundzie każda grupa ma ten sam wyraz).

Proponowane przez nas słowa w wersji do wydrukowania i pocięcia znajdziesz w zakładce „Zaszyfrowana wiadomość. Słowa do pocięcia”. **Zadaniem grupy jest jak najszybsze przekazanie sobie wzajemnie zaszyfrowanego wyrazu – od ostatniej osoby do pierwszej. Wyraz ten pisany jest po jednej literce na plecach ucznia siedzącego przed piszącą osobą.**

Zaczyna ostatnia osoba, która odczytuje hasło z kartki (tylko ona je zna). Zapisuje pierwszą jego literę na plecach osoby siedzącej przed nią, ta z kolei zapisuje tę literę następnej osobie siedzącej przed nią i tak dalej, aż pierwsza osoba zapisze ją na kartce. Po zapisaniu litery na kartce podnosi rękę do góry, co jest sygnałem dla ostatniej osoby z drużyny na pisanie kolejnej litery.

Przygotuj drobną nagrodę dla każdej drużyny za każde poprawnie napisane słowo. Upředź, że sukces jednej drużyny nie wyklucza takiego samego powodzenia innej! Nie ma sensu więc ze sobą rywalizować. Każda drużyna po prostu powinna dać z siebie wszystko.

Pamiętaj, aby drużyny liczyły tyle samo zawodników i aby w tej samej kolejce miały identyczny wyraz do zapisania.

Po skończonej zabawie możesz wrócić do treści rozdziału i porozmawiać o nim z dziećmi, zachęcając je do przeczytania książki w całości.

- *Jak myślicie, co stało się z Fioną?*
- *Co mogą w takiej sytuacji zrobić dzieci?*
- *Co można zrobić, gdy komuś zginie pies lub kot? A co można zrobić, żeby łatwiej znaleźć zagubione zwierzę?*

8. Smak/Węch

Przeczytaj uczniom fragment książki str. 194–199. Zaproponuj uczniom zadanie sprawdzające ich węch oraz smak. Pokrój w plasterki świeżego ogórka, jabłko i cebulę – tak, aby każdy uczeń dostał na serwetce (lub talerzyku) jedno z nich.

Poproś o zamknięcie oczu i węchowe rozpoznanie (bez dotykania) właściwych warzyw/owoców (mów np.: „niech podniosą rękę ci, którzy sądzą, że mają przed sobą ogórka”). Sprawdźcie, czy właściwie rozpoznali zapachy.

Potem możecie skomplikować grę, dając każdemu po dwa różne plasterki na raz (analogicznie: „niech podniosą rękę ci, którym wydaje się, że przed nimi leży cebula oraz jabłko”).

Możecie też sprawdzić, czy bez węchu da się rozpoznać samym smakiem rodzaj warzywa lub owocu. Chętny uczeń, mając zasłonięte oczy oraz zatkany nos, dostaje plasterki jabłka lub ogórka i najpierw liżąc sprawdza, czy jest w stanie rozpoznać, co tak smakuje. Jeśli nie, to puszcza nos i teraz smakuje jeszcze raz.

9. Refleksja

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

- *W jakich sytuacjach sprawdzacie na co dzień swoje zmysły?*
- *Który ze zmysłów sprawdził się dziś jako najczulszy? A może macie inny bardzo czuły zmysł, który dziś nie był sprawdzany?*
- *Które z zadań podobało Wam się najbardziej? Dlaczego?*
- *Czy coś Was zdziwiło, zaskoczyło w Waszych działaniach? Jeśli tak, podajcie przykłady.*

Na koniec zajęć uzupełnijcie swoje paszporty (jeśli z nich korzystacie), wyznaczając dalszy ciąg Waszej kosmicznej trasy.

Do zobaczenia na kolejnych – kwietniowych warsztatach. I pamiętajcie, że czytanie ma Moc!

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.