

## 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



## TROPICIELE SŁÓW KLASA I

### WARSZTAT 7

#### Inspiracja:

Książka Michała Rusinka *Chuligator, czyli przewodnik po dziecięcych przekrętach* (wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelnicy.
- › Budzenie świadomości literackiej i kulturowej.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Wzbogacanie słownictwa.

#### Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach i grupach,
- › rozwija umiejętności językowe, ćwiczy się w kreatywnym podejściu do języka polskiego,
- › rozwija umiejętności wypowiedzenia się na forum klasy,
- › rozwija swoje kompetencje kreatywne i artystyczne,
- › prezentuje i omawia efekty swoich działań plastycznych, twórczych.

#### W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Elementy dyskusji
- › Praca indywidualna, w grupach i w parach

## Przygotuj:

- › KREAktywatory – do pobrania w osobnych zakładkach:
  - *Chuligator* – wydrukuj po 1 karcie dla każdego z uczniów
  - *Hihopter w chrupniku* – wydrukuj 1 kartę dla każdego chętnego ucznia
  - *Literowe zamieszanie* – wydrukuj po 1 karcie dla każdego ucznia
  - *Anagramy* – wydrukuj po 1 karcie dla każdego ucznia
- › Fragmenty książki Michała Rusinka *Chuligator, czyli przewodnik po dziecięcych przekrętach*, str. 14–15, 30–31
- › Prezentacja
- › Jeśli korzystacie: Paszport Tropicieli, naklejki
- › Materiały plastyczne – kredki, kleje, nożyczki dla każdego ucznia

## PODRÓŻ 7.

### Literowe zamieszanie

2 jednostki lekcyjne

#### 1. „Chuligator. Musisz to mieć!”

Zacznij spotkanie od przypomnienia, że w programie Czytanie ma Moc od początku roku tropicie znaczenie różnych słów. Tym razem musicie wspiąć się na najwyższy poziom kreatywności, ponieważ będziecie tropić znaczenie słów, które... nie istnieją!

Wasze wyzwanie zaczyna się już od tytułu kolejnej książki. Brzmi on *Chuligator*.

Zapisz to słowo na tablicy. Poproś dzieci, by wyobraziły sobie, że mają przedstawić telewizyjną lub radiową reklamę „Chuligatora”.

Tylko co to jest ten „Chuligator”? Być może jest to tytuł filmu, a być może urządzenie lub nazwa firmy, która świadczy jakieś usługi?

Poproś dzieci, aby pracując w 3-osobowych grupach, zastanowiły się nad tym i przygotowały swoją reklamę „Chuligatora”.

Zaprezentujcie sobie nawzajem Wasze reklamy. Docieńcie nie tylko humor i aktorskie przedstawienie, ale również różnorodność pomysłów. A także odwagę występujących!

#### 2. Klub Fanów Przekrętów

Pokaż klasie okładkę książki *Chuligator* (jeśli jej nie masz, skorzystaj ze slajdu nr 2 w prezentacji).

Poproś, aby przeczytali podtytuł książki – choć też jest zagadkowy, wyjaśni, o czym mówi książka.

Przy okazji wytłumacz dzieciom, czym jest i czemu służy w książce PODTYTUŁ. Oglądajcie slajd z poprzednimi książkami z programu Czytanie ma Moc. Sprawdźcie, które z nich miały podtytuł, a które nie.

Zapytaj, czy znając podtytuł, uczniowie są w stanie domyślić się, o czym jest *Chuligator*. Jeśli trudno im będzie na to wpaść, przeczytaj kilka dowolnie wybranych wierszyków (jeśli nie masz książki, skorzystaj z zakładki „Fragmenty książki”).

Kiedy to sobie wyjaśnicie, zapytaj uczniów, czy pamiętają z dzieciństwa lub z opowiadań rodziców jakieś dziwne słowa, których używali, jak byli jeszcze bardzo mali. Jeśli nie – poproś, aby w ramach projektu wy pytali o to swoich bliskich.

- *Czy gdy byliście mali, to zdarzało Wam się używać słów, których nie ma w słowniku polskim? Jakie to były słowa?*
- *Czy rodzice mimo to wiedzieli, o czym mówicie? Uzasadnijcie swoją odpowiedź lub podajcie przykłady.*

Możesz podać uczniom kilka przykładów i zapytać ich, czy domyślają się, jakie to mogą być słowa:

- wpychnął – wepchnął
- hihopter – helikopter
- ciopąg – pociąg
- chrupnik – krupnik
- boilem się – bałem się

Opowiedz dzieciom, że książka Michała Rusinka powstała właśnie z takich „przekrętów”.

Kiedy jego dzieci były małe, też przekręcały słowa. Było to bardzo zabawne, więc opowiadał o tym znajomym, a wtedy oni zaczęli przysyłać do niego słowa przekręcone przez swoje dzieci. Pan Michał zaczął je zbierać i pisać o nich wierszyki. Tak powstała ta książeczka.

Jeśli macie ochotę, spiszcie na kartonie słownik Waszych najzabawniejszych klasowych „przekrętów”.

### 3. Chuligator-aligator

Teraz przyjrzyjcie się bliżej, jak dokładniej powstają „przekręty”: często poprzez zabawną pomyłkę, skojarzenie z innym słowem. Tak jak w przypadku „chuligatora”: najwidoczniej komuś aligator skojarzył się z chuliganem. Przypadek? A może jedno ma coś wspólnego z drugim?

Przeczytajcie wierszyk ze strony 15. Poproś dzieci, aby w ramach ćwiczenia wymyśliły, co wspólnego mają słowa chuligan i aligator (możesz użyć slajdu nr 3 z prezentacji).

Najlepiej, by dzieci przedyskutowały zadanie w parach, a potem podzieliły się pomysłami na forum klasy.

Zaproponuj też wspólne plastyczne przerobienie aligatora w chuligatora! W tym celu rozdaj KREaktywator *Chuligator*. Możesz też wydrukować drugą część – *Hihopter w chrupniku*, dając ją chętnym uczniom jako pracę domową.

#### 4. Kontrolowane pomyłki

Powiedz dzieciom, że ta książka powstała z zachwytu autora nad śmiesznymi pomyłkami. Bo nie zawsze musimy traktować błędy jak coś złego, czego się musimy wstydić.

Zaproponuj uczniom zabawę w „kontrolowane pomyłki”. Rozdaj KREaktywator *Literowe zamieszanie* (możesz go pobrać w osobnej zakładce). W każdym sformułowaniu należy przestawić pierwsze litery obu wyrazów. Po ich przestawieniu powstają nowe znaczenia. Przeczytajcie je na głos i pośmiejcie się z tych zabawnych twórczych „pomyłek”. Na koniec każde dziecko może narysować jedną z nich (wybraną). Możecie później stworzyć galerię Waszych „pomyłkowych” obrazków. Pobawcie się w zgadywanie, co to takiego!

A jeśli Wam mało, uczniowie mogą wymyślić pojedyncze wyrazy, które po zamianie jednej litery na inną staną się nowymi słowami np. MAPA – ŁAPA.

#### 5. Zamieniamy role

Zastanów się wraz z uczniami, co by się stało, gdyby np. zwierzęta pozamieniały się niektórymi cechami, tak jak przed chwilą wyrazy pozamieniały się literami. Niech uczniowie rozbudzą swoją wyobraźnię i spróbują wyobrazić sobie taką sytuację.

Dla zachęty podaj kilka pierwszych przykładów:

- miauczące myszy
- skaczące po drzewach nosorożce
- pędzące pingwiny
- ćwierkające żyrafy

Zapisuj pomysły uczniów na osobnych kartkach. Potem rozłóż je pomiędzy uczniami. Niech zastanowią się, a potem opowiedzą (na ochotnika), co mogłoby się stać, gdyby zwierzęta rzeczywiście miały takie cechy.

#### 6. Gramy w anagramy

Jeśli uczniom spodobał się eksperyment z przestawianiem liter, **zaproponuj im zabawę w anagramy, inaczej „bank liter”**. Wyłumacz uczniom znaczenie słowa **anagram**.

*Anagram to zdanie lub wyraz powstały przez przestawienie wszystkich liter innego wyrazu lub zdania.*

Najpierw wspólnie spróbujcie znaleźć anagramy do podanych przez Ciebie wyrazów (zapisz słowa na kartce lub tablicy, tak aby każdy uczeń je widział lub pokaż im slajd nr 5 w prezentacji):

- tak – kat
- pula – lupa
- mata – tama

Rozdaj uczniom KREaktywator *Anagramy* z kolejnymi słowami (pobierz go z osobnej zakładki). Poproś, by rozcięli litery zgodnie z liniami tak, aby każda była osobno. Teraz dzieci mogą układać nowe słowa:

- bark – krab
- zarys – szary
- alergja – galeria
- arbuz – burza
- parawan – naprawa

Następnie zaproponuj uczniom zabawę podobną do anagramów. Podobną, gdyż teraz mają utworzyć jak największą ilość istniejących wyrazów z liter, które tworzą słowa MANDARYNKA lub LOKOMOTYWA. Tym razem nie muszą użyć wszystkich liter, które się w danym wyrazie znajdują. Podaj im przykład:

- ze słowa **mandarynka** mogą na przykład powstać słowa **dar**, **rynna**, **rym**

Zadanie możecie wykonać w grupach np. 5-osobowych (mając 20 uczniów w klasie, dwóm zespołom daj litery składające się na hasło MANDARYNKA, natomiast pozostałym dwóm – LOKOMOTYWA). Poproś, by jedna osoba z zespołu zapisywała powstałe słowa. Na koniec niech każdy zespół przeliczy nowo powstałe słowa. Sprawdźcie, kto jest mistrzem w układaniu wyrazów z liter.

Możesz opowiedzieć dzieciom o grze Scrabble, jeśli ją znasz. Jeśli są wśród Was przyszli lub obecni fani tej rozwijającej planszówki, właśnie zrobiliście solidny trening!

## 7. Refleksja

Zapytaj uczniów, jakie słowa zapamiętali z dzisiejszych zajęć, które z nich podobały im się najbardziej. Wybrane słowa mogą zapisać w swoim paszporcie. Powiedz uczniom, aby zastanowili się, co w dzisiejszych zajęciach było dla nich najważniejsze. Może coś ich rozbawiło lub szczególnie zaintrygowało? Niech zgodnie ze swoją decyzją uzupełnią paszport wybranymi naklejkami.

# Na ostatnią już w tym roku szkolnym podróż czytelniczą z programem *Czytanie ma Moc* zapraszamy w maju!

## **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.

