

## 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



Fragmenc księżki do czytania



Zadanie twórcze słowne



Zadanie twórcze manualne



Zadanie twórcze ruchowe



Twórcza rozmowa



KREAKTYWATOR, czyli twórcza karta pracy (PDF)



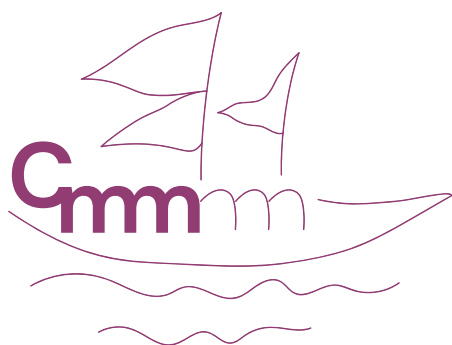
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



## PASZPORT DO PRZYGODY KLASA II

### WARSZTAT 7

#### Inspiracja:

Książka Patricka Makina *Zakazane miejsca na świecie. Podróże magicznym dywanem* (wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzanie w uczniach pasji czytelniczej.
- › Rozwijanie kreatywności uczniów.
- › Rozbudzanie zamiłowań przyrodniczych i podróźniczych.

#### 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,
- › wykonuje zadanie wg pisemnej (lub słownej) instrukcji.

#### W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Pogadanka
- › Praca w parach
- › Praca w grupach

## Przygotuj:

- › Paszport i naklejki
- › KREAktywatory (znajdziesz je w osobnych zakładkach)
  - *Zasady podróżowania dywanem* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia
  - *Wulkan* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia
  - *Labirynt* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia
- › Komputer z Internetem i ekranem
- › Prezentacja do pobrania w osobnej zakładce
- › Instrukcja jak wykonać wulkan – do pobrania w zakładce „Wybuchający wulkan – instrukcja”)
- › Fragmenty książki P. Makina *Zakazane miejsca na świecie. Podróże magicznym dywanem* – pdf str. 6–9, 31–33.
- › Materiały plastyczne:  
dla każdego ucznia:
  - białe kartki
  - kredki
  - ołówekdla każdej 3- lub 4-osobowej grupy uczniów:
  - mały słoiczek
  - papierowy lub plastikowy talerzyk
  - kawałek taśmy dwustronnej
  - nożyczki
  - folię aluminiową
  - paczkę lub dwie plasteliny
  - barwnik spożywczy
  - małą łyżeczkę i dużą łyżkę
  - pół szklanki octu
  - kilka łyżeczek sody oczyszczonej.

## PRZYGODA 7.

### Latający dywan

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Latający dywan

Przywitaj serdecznie uczniów na przedostatnim tegorocznym spotkaniu w ramach cyklu Czytanie ma Moc. Przypomnij im, że dzięki uzyskanej poprzednio wskazówce, udało się zgadnąć, dokąd macie udać się na dalsze poszukiwania Kefira. I czym! Wiecie już, że podróżować będziecie niesamowitym środkiem transportu, a mianowicie – **latającym dywanem**.

By to sobie lepiej wyobrazić, rozdaj uczniom białe kartki A4 i poproś, aby każdy wykonał ze swojej kartki... magiczny dywan. A raczej dywanik.

Co prawda biała kartka niewiele ma wspólnego z dywanem – ale od czego jest wyobraźnia? W tym ćwiczeniu spróbujecie właśnie udowodnić, że da się wykonać coś z niczego!

Podczas pracy dzieci mogą użyć wszystkiego, co mają pod ręką (mazaków, plasteliny, kolorowego papieru). Mogą również kartkę poskładać lub powycinać. Pracując, mogą zastanowić się, czy ich dywan będzie miał jakieś magiczne właściwości, jak się będzie nim kierowało itp.

Po wykonaniu swoich prac, poproś uczniów, aby zaprezentowali swoje dywany. Mogą je opisać i wyjaśnić, czy ich wehikuły posiadają jakieś szczególne umiejętności, jak się nimi steruje itp. Jeśli chcecie, możecie również skleić ze sobą wszystkie Wasze dywaniki, tak aby powstał jeden duży dywan – sprawdźcie koniecznie, czy jesteście w stanie wszyscy się na nim zmieścić! Jeśli się uda, prosimy o zdjęcie Waszego dywanu – zamieście je na naszej facebookowej grupie Czytanie ma Moc – program dla szkół i przedszkoli:

<https://www.facebook.com/groups/449035789784250>.

## 2. Zasady bezpiecznego podróżowania dywanem

Pokaż dzieciom książkę Patricka Makina *Zakazane miejsca na świecie. Podróże magicznym dywanem* (jeśli nie masz swojego egzemplarza, skorzystaj z zakładki „Fragmenty książki” oraz z prezentacji). Przeczytajcie wspólnie wstęp do książki. Zastanówcie się, jakie jeszcze korzyści niesie ze sobą podróżowanie przy użyciu magicznego dywanu?

**Porozmawiajcie o bezpieczeństwie tego środka transportu.** Gdybyście mieli (na wzór firm oferujących przewozy samolotami, statkami czy autobusami) przygotować rysunkową instrukcję bezpieczeństwa, to jakie zasady by się w niej znalazły?

Rozdaj uczniom KREAtywator **Zasady podróżowania dywanem**. W tym zadaniu dzieci, za pomocą wymyślonych znaków lub obrazków, będą mogły przedstawić najistotniejsze ich zdaniem zasady. Podzielcie się na koniec pomysłami. Zobaczcie, które zasady pojawiały się najczęściej.

## 3. Wulkan

Zaproponuj uczniom wysłuchanie informacji na temat pierwszego miejsca, w którym się zatrzymacie. Przeczytaj rozdział pt. *Wulkan Arenal* (str. 6–9, możesz skorzystać z zakładki „Fragment książki”). Porozmawiaj z dziećmi na temat wulkanów.

- Czy znacie jakieś inne wulkany? Jeśli tak – podajcie ich nazwy.
- Możecie wyszukać w atlasach jakiś wulkan i sprawdzić, jak zaznacza się je na mapach.

- › Jakie są trzy stany wulkanów (aktywności, uśpienia, wygaśnięcia)? Jeśli ktoś pamięta z tekstu, może objaśnić, na czym one polegają.
- › Z jakich elementów składa się wulkan, co może mieć w środku, a co wydobywa się na wierzch podczas wybuchu?
- › Porozmawiajcie o tym, jak bardzo niebezpieczne mogą być wulkany.

**Rozdaj dzieciom KREaktywator *Wulkan* (do pobrania w osobnej zakładce).** Można go wykonać w parach. Ćwiczenie polega na dopasowaniu nazwy do wskazanych części wulkanu. Będzie to przydatne do wykonania następnego zadania.

## 4. Wybuchający wulkan

Zdobyliście już kilka istotnych informacji o wulkanach. **Spróbujcie teraz wykonać w grupach wybuchające wulkany.** Podziel dzieci na zespoły 3- lub 4-osobowe. Zaprezentuj uczniom listę rzeczy, jakie będą potrzebne każdej grupie do wykonania eksperymentu. W zależności od tego, jak lubisz pracować ze swoją klasą, możesz rozdać uczniom instrukcję (znajdziesz ją w zakładce „Wybuchający wulkan - instrukcja”) lub możecie wspólnie wykonywać poszczególne jej punkty, korzystając z prezentacji (slajdy 3–6). Dla ułatwienia można też wesprzeć się znalezionym w Internecie filmem, np. tym: <https://www.youtube.com/watch?v=DroUIJWN6qY>.

Pamiętaj o przygotowaniu potrzebnych rzeczy do wykonania doświadczenia. Każda grupa musi mieć do dyspozycji: mały słoiczek, papierowy lub plastikowy talerzyk, kawałek taśmy dwustronnej, folię aluminiową, nożyczki, paczkę lub dwie plasteliny, barwnik spożywczy, małą łyżeczkę i dużą łyżkę, pół szklanki octu, kilka łyżeczek sody oczyszczonej.

Możecie nagrać filmiki z wybuchów Waszych wulkanów i podzielić się efektami na grupie Czytanie ma Moc – program dla szkół i przedszkoli.

Po tak ekscytującej wizycie w zakazanym lesie deszczowym i stworzeniu niesamowitych wulkanów, zaprosz uczniów w jeszcze jedno, również dość niebezpieczne miejsce...

## Wyspa węży

Zapowiedz dzieciom, że w kolejnej podróży zawędrujecie do Brazylii, a konkretnie na wyspę, na której każde zetknięcie stopy z ziemią niesie śmiertelne zagrożenie. Na szczęście uczniowie podróżują latającym dywanem, więc ich wyprawa będzie bezpieczna.

Nie zdradzając na początek nazwy wyspy, poproś dzieci, by spróbowały wyobrazić sobie i odgadnąć, co może być tam aż tak niebezpieczne.

Do dyskusji możecie użyć slajdu nr 7.

Po krótkiej burzy mózgów przeczytajcie rozdział *Wyspa węży* (str. 31–33).

Porozmawiaj z uczniami na temat węży.

- › Zapytaj uczniów, kto z nich widział kiedyś węża. Może ktoś dotykał kiedyś węża i mógłby opowiedzieć klasie, jaka w dotyku jest jego skóra?
- › Porozmawiajcie o tym, czy wszystkie węże są jadowite.
- › Czy w Polsce mamy węże, po ukąszeniu których mogłaby nam stać się krzywda? Odszukajcie z uczniami odpowiedzi na nurtujące Was pytania w książkach, encyklopediach lub w Internecie.

**Zaproponuj uczniom zabawę ruchową „Ogon węża”.** Podziel uczniów na 3-, 4- lub 5-osobowe grupy (każda grupa powinna mieć tyle samo osób). Każdej grupie daj szarfę w innym kolorze. Zespoły ustawiają się gęsiego, trzymając za ramiona koleżankę/kolegę stojących przed nimi (każda grupa robi swój wężyk). Ostatnia osoba z każdej grupy wkłada sobie za spodnie końcówkę szarfy, tak żeby wystawała jak ogon. Zadanie polega na tym, żeby zerwać (wyciągnąć) szarfę pozostałym wężykom, nie straciwszy jednocześnie swojej. Jeśli drużyna się rozerwie (ktoś puści ramiona kolegi), to kończy grę. Wygrywa ten wąż, który zdobędzie najwięcej ogonów lub też ten, który nie straci własnego.

## 6. Labirynt

Na koniec zajęć zaproponuj uczniom pokonanie skomplikowanego labiryntu, w którym trzeba będzie dotrzeć do naszego latającego dywanu, aby udać się w ostatnią podróż na ratunek Kefirowi. Rozdaj uczniom KREAktywator *Labirynt* (do pobrania w osobnej zakładce). Odnalezienie właściwej drogi do dywanu pozwoli uczniom odczytać ukryte tam **hasło** (*Jesteście blisko!*), które da wskazówkę klasie, że podążają w dobrym kierunku, powinni pozostać w tej książce i zapewne podczas następnego spotkania uda im się odnaleźć Kefira.

## 7. Refleksja

Porozmawiaj z uczniami na temat dzisiejszych zajęć. Zapytaj, czy podobały im się miejsca, które odwiedzili dzięki książce *Zakazane miejsca na świecie. Podróże magicznym dywanem*. Podyskutujcie, w jakie miejsca być może dotrzecie podczas kolejnych warsztatów.

Jeśli pracujecie z paszportami, nie zapomnijcie wkleić do nich naklejek, które najbardziej pasują do dzisiejszych zadań.

A zatem:

- › Jeśli ktoś uważa, że na warsztacie dobrze współpracował z innymi – może przykleić pod znaczkiem 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?

Podziękuj dzieciom za udział w warsztacie i zaproś na kolejny!

**Niebawem ostatni warsztat z cyklu**  
***Czytanie ma Moc***  
**– zapraszamy już 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 Cieciora** – 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.