

## 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)



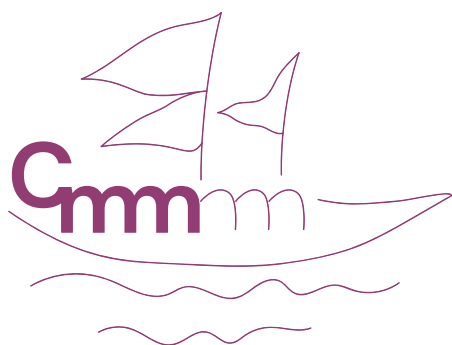
Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



## PASZPORT DO PRZYGODY KLASA II

### WARSZTAT 8

#### 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.

#### 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.

#### W jaki sposób?

- › Zadania interpretacyjne
- › Pogadanka
- › Dyskusja
- › Burza mózgów
- › Gry zespołowe
- › Praca w zespołach

## Przygotuj:

- › Jeśli korzystacie: *Paszport podróżnika po książkach* i naklejki
- › Prezentacja – do pobrania w osobnej zakładce
- › Sprzęt komputerowy z dostępem do internetu, rzutnik z ekranem
- › *Ostatni List od Kefira* – do pobrania w osobnej zakładce, wydrukuj 1 sztukę
- › Termometr – wydrukuj i przerysuj w powiększeniu na arkusz szarego papieru (lub narysuj samodzielnie)
- › KREaktywatory (do pobrania w osobnej zakładce):
  - *Naskalne puzzle* – wydrukuj po 1 sztuce na każdą parę i rozetnij zgodnie z liniami
  - *8 szczegółów* – wydrukuj po 1 sztuce na każdą ławkę
  - *Zakaz!* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia
  - *Kefir przyłapany* – wydrukuj po 1 sztuce dla każdego ucznia
- › 4 arkusze szarego papieru, małe karteczki samoprzylepne
- › Fragmenty książki P. Makina *Zakazane miejsca na świecie. Podróże magicznym dywanem* – znajdziesz je w zakładce „Fragmenty książki”:
  - str. 18–21 *Jaskinia Lascaux*
  - str. 26–29 *Sypialnia królowej*
- › Materiały plastyczne:
  - dla każdego 1 biała kartka papieru (mogą być używane)
  - biały rysunkowy karton (dwa dla każdego ucznia)
  - na każdą ławkę suche pastele (brązowe, żółte, czarne, czerwone), ewentualnie zwykłe drewniane kredki
  - trochę mocno zaparzonej herbaty
  - waciki • taśma papierowa • grube flamastry.

## PRZYGODA 8.

### Wyobraźnia

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Przywitanie

Nim usiądziecie w kręgu, zaimprovizujcie wspólny lot dywanem – być może macie jeszcze Wasz dywan z poprzedniego warsztatu i możecie znów usiąść na nim razem. Jeśli nie, wręcz każdemu z uczniów kartkę A4 (polecamy wykorzystanie zużytych kartek),

poproś, aby stanął na niej obunóż, a następnie opowiedz króciutkie historie, które uczniowie muszą zilustrować ruchowo.

Przykładowe historie:

- *Podczas lotu nad południowym Atlantykiem wieje bardzo zimny wiatr, który najpierw zamraza Was w bardzo sztywnych pozach, a potem przechyla na boki.*
- *Podczas lotu nad Ameryką wyprzedza Was Air Force One, lecący tak nisko nad Waszymi głowami, że musicie zrobić bardzo gwałtowny skłon do przodu.*
- *Podczas lotu nad Oceanem Spokojnym lecicie tak blisko wody, że Wasz dywan namaka od wody pryskającej z fal. Przez chwilę nie lecicie, ale płyniecie na nim na leżąco wiosłując rękami.*
- *Podczas lotu na Kostarykę wpadacie w chmurę wulkanicznego pyłu, który sprawia, że nic nie widzicie. Jednocześnie pęd wiatru znad oceanu przenosi Was na dywan sąsiada lecącego obok!*
- *Podczas lotu nad monotonnymi stepami w Mongolii trochę się Wam nudzi, więc uprawiacie taniec na dywanie.*

Teraz usiądźcie w kręgu. Poinformuj uczniów, że dziś w dalszym ciągu będziecie poszukiwać Kefira w książce, którą poznaliście na poprzednich warsztatach. Możesz pokazać slajd nr 2 i poprosić o odgadnięcie zasłoniętych słów w tytule książki.

Zapowiedz, że będzie to niestety ostatnie Wasze spotkanie w projekcie Czytanie ma Moc. Pora wreszcie odnaleźć Kefira! Przeczytaj uczniom ostatni list pozostawiony dla nich przez Kefira (znajdziesz go w zakładce „Ostatni list od Kefira”). Jeśli możesz, zaaranżuj poszukiwania listu w Waszej sali – możecie to zrobić np. przy pomocy wskazówek ciepło-zimno lub odręcznie rysowanej mapy.

## 2. Jaskinia Lascaux

Zaproponuj uczniom kolejną wyprawę magicznym dywanem: udacie się do Francji, do jaskini, w której odkryto prehistoryczne dzieła sztuki.

Wcześniej wydrukuj ilustrację, którą znajdziesz w zakładce „Naskalne puzzle”, tyle razy, ile par jest w Twojej klasie. Rozetnij każdą ilustrację zgodnie z liniami. Rozdaj każdej parze puzzle i poproś o ułożenie obrazka.

Następnie poproś, by każda para odnalazła i zaznaczyła na swoim wydruku elementy, które wyświetlisz w prezentacji (jeśli nie macie w sali rzutnika, wydrukuj KREAktywator 8 szczegółów i połóż na każdej ławce).

Na koniec poproś, by uczniowie znaleźli i wskazali na ilustracji:

- radość
- strach
- przygodę
- przyjaźń

Uwaga! To zadanie typowo interpretacyjne, a zatem nie ma jednego rozwiązania – znajdźcie przestrzeń na indywidualną refleksję, własne odczucia i pomysły. Pytaj uczniów o uzasadnienia swoich wskazań, ale nie polemizuj z nimi. Zwróć im uwagę, że to, co jednej parze skojarzyło się z przygodą, inna mogła zinterpretować jako strach, itd. Nie ma wcale potrzeby, aby ustalić, kto ma rację!

Teraz zapytaj uczniów:

- *Jak myślicie, w jakim celu ludzie malowali takie rysunki w jaskiniach?*
- *Czy łatwo było Wam domyślić się, co osoba rysująca chciała przekazać swoim dziełem, co na nim się dzieje?*
- *Czy myślicie, że rysunki mogły być formą komunikacji, zamiast pisma, którego wtedy jeszcze nie było?*
- *Czy my w dzisiejszych czasach komunikujemy się za pomocą rysunków? (emotikony)*

Przeczytajcie fragment książki znajdujący się na str. 18–21 (*Jaskinia Lascaux*). Jeśli nie macie książki, zerknijcie do zakładki „Fragmenty książki”. Jeśli uczniów zaciekawi ten temat, możesz pokazać im też krótki film o tej jaskini, na przykład ten:

<https://www.youtube.com/watch?v=fUyovfMtM1o>.

### 3. Naskalne malowidła

Zaproponuj uczniom wykonanie pracy plastycznej inspirowanej malowidłami z Lascaux. Potrzebne będą: biały rysunkowy karton, suche pastele (brązowe, żółte, czarne, czerwone), ewentualnie zwykłe drewniane kredki, a także trochę mocno zaparzonej herbaty oraz waciki.

Jeśli macie taką możliwość, karton przymocujcie do ściany za pomocą taśmy papierowej – w ten sposób będzie łatwiej Wam wczuć się w rolę pradawnych artystów.

Używając kredek, przystąpcie do malowania. Temat to *Zwycięstwo* (możesz przy tej okazji opowiedzieć dzieciom, że takie malunki miały często upamiętnić jakąś ważną wygraną lub sukces ważny dla całej społeczności).

Po skończeniu etapu malowania wykonany rysunek należy zgnieść dość mocno (jeśli używaliście suchych pastelów, to gnieście kartkę powoli, aby rysunki jak najmniej się rozmazały). W następnej kolejności uczniowie rozprostowują swoje prace i nasączając delikatnie waciki esencją z herbaty, nanoszą ją na swoje rysunki. Pozostawcie prace do wyschnięcia.

## 4. Zakazane miejsca na świecie



Kiedy Wasze prace schną, porozmawiajcie chwilę o tym, czy wokół Was są jakieś miejsca, które można uznać za ZAKAZANE. Porozmawiajcie też, co rozumiecie przez pojęcie MIEJSCA ZAKAZANE.

Możesz podzielić uczniów na 4 grupy, a potem rozdać w klasie małe karteczki samoprzylepne i poprosić o zapisanie pomysłów, które wpadną im do głowy.

- › **Grupa pierwsza** niech zastanowi się, czy w Waszej szkole są takie miejsca, gdzie nikt z Was jeszcze nie był?
- › **Grupa druga** niech rozważy, czy w Waszej miejscowości są jakieś miejsca, które są tajemnicze i dziwne?
- › **Grupa trzecia** niech pogłównie, czy znacie miejsca w Waszej okolicy, do których dostęp jest pilnie strzeżony, a wejście surowo wzbronione.
- › **Grupa czwarta** niech zastanowi się, czy w Waszej okolicy są miejsca bardzo trudno dostępne, gdzie wejście jest bardzo skomplikowane lub niebezpieczne.

Możesz każdej grupie przydzielić jeden arkusz szarego papieru i zanotować na nim dedykowane im pytanie. Poproś, by karteczki przykleili wokół napisu.

Kiedy skończycie, rozwieście arkusze na ścianach. Zaprosz inne grupy do poczytania, na jakie pomysły wpadli koledzy i koleżanki. Pozwól im dopisać swoje pomysły – oczywiście, jeśli wcześniej nikt na nie nie wpadł.

Następnie rozdaj grube flamastry i poproś każdego ucznia, żeby wybrał sobie jedno zakazane miejsce z tych, które wymieniliście i przygotował tabliczkę ostrzegawczą. W tym celu możesz im wyświetlić slajd nr 4, by pokazać, jak różne treści można umieszczać na takich tabliczkach.

Oczywiście na tabliczkach można wpisać dowolną treść, a także coś narysować! Jeśli chcesz, możesz wykorzystać w tym celu KREAtywator *Zakaz!* (wydrukuj go dla każdego ucznia).

Przy okazji prezentacji Waszych tabliczek, możecie pobawić się w zgadywanie, do jakiego miejsca taka tabliczka mogłaby strzec dostępu.

## 5. Escape Room



Poinformuj uczniów, że przenosicie się teraz w zupełnie inne miejsce. To tam macie szansę odnaleźć Kefira. Problem w tym, że wejście do sypialni królowej, której tajemnicę niebawem poznacie, wymaga wpisania kodu do ukrytych w ścianie i przykrytych tapetą drzwi.

Najpierw przeczytajcie informacje o sypialni królowej. Skorzystajcie z książki (str. 27–29) lub fragmentu zamieszczonego w osobnej zakładce.

Pewnie Twoi uczniowie bardzo chcieliby tam wejść? Tym bardziej, że skrył się tam Kefir? W takim razie potrzebny jest Wam kod. Aby go poznać, rozwiążcie kilka zadań.

Zagadka ma charakter internetowego quizu. Link do niej znajduje się tutaj: <https://tiny.pl/98sxs>.

Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi na każde z pytań, uczniowie będą otrzymywali cyfry, które stworzą kod. A dzięki niemu dowiedzą się, na której stronie ukrył się Kefir.

Podpowiedzi organizacyjne:

- › Zaczynajcie od wspólnego głośnego odczytania sekcji *Wprowadzenie*, gdzie dzieci poznają istotę swojego zadania. Czytając opis sytuacji, zbuduj nastrój ryzyka i przygody.
- › Podziel klasę na zespoły. Każdy zespół osobno zastanawia się nad prawidłową odpowiedzią na dane pytanie, a gdy ją między sobą uzgodni, zgłasza gotowość.
- › Klikać wybrane odpowiedzi może ta osoba z drużyny, która pierwsza zgłosi się do odpowiedzi.
- › Za prawidłowe odpowiedzi drużyny zbierają punkty lub żetony. Na koniec kod wpisuje ta drużyna, która udzieliła najwięcej prawidłowych odpowiedzi, czyli zebrała najwięcej punktów/żetonów.

## 6. Jak wygląda Kefir?



Pochwal uczniów za świetne uporanie się z ostatnią zagadką. Porozmawiajcie chwilę o tym, co to jest wyobraźnia i czy bardziej rozwijamy ją czytając książki czy oglądając filmy i bajki.

- › Jak myślicie, co bardziej rozwija Waszą wyobraźnię: czytanie czy oglądanie?
- › Wytłumaczcie, dlaczego czytanie tak bardzo rozwija wyobraźnię.
- › Co daje nam wyobraźnia? Czy ona nam pomaga, czy przeszkadza w życiu, w szkole?
- › Jak to się dzieje, że jedni mają dużą wyobraźnię, łatwo im jest wymyślać nowe rzeczy, a inni nie posiadają takiej zdolności?
- › Czy wyobraźnię można rozwijać? Jeśli tak, to jak?

Rozdaj dzieciom KREAtywator *Kefir przyłapany*. Poproś o narysowanie Kefira według ich pomysłów. Niech umieszczą Kefira w takiej scenerii w jakiej tylko mają ochotę: może to być las, zamek, kosmos, ocean. No i koniecznie niech narysują, na czym Kefir został właśnie przyłapany! Przypomnij im, że wyobraźnia nie ma granic.

Po wykonaniu rysunków stwórzcie galerię swoich prac. Chętni uczniowie mogą opowiedzieć, co dzieje się na ich ilustracji.



## 7. Ewaluacja programu. Termometr uczuć

Podsumuj z uczniami dzisiejsze zajęcia, ale także cały cykl. Przypomnijcie sobie, co oznaczają poszczególne naklejki wklejane do paszportu i niech każdy wybierze te, które według niego są odpowiednie. Porozmawiajcie o całym projekcie Czytanie ma Moc. Zapytaj, co uczniom podobało się najbardziej, które zadania zapadły im w pamięci.

Narysuj na szarym papierze lub na tablicy olbrzymi termometr (wzór znajdziesz w zakładce „Termometr” – możesz go przerysować lub wydrukować w powiększeniu). Umieść rysunek w takim miejscu, by wszyscy uczniowie mieli do niego dostęp.

Rozdaj dzieciom jednakowe małe karteczki samoprzylepne. Poproś, by każde z nich podeszło i przykleiło swoją karteczkę na termometrze, pamiętając, że im wyżej, tym „cieplej”. W ten sposób mogą ocenić, jak bardzo podobał im się tegoroczny program Czytanie ma Moc. Ważne, by każdy dokonał tego sam, nie oglądając się na innych – tylko wtedy opinia będzie rzetelna.

Na koniec podsumujcie wynik. Zapytaj:

- Czy biorąc pod uwagę opinię większości osób z klasy, nasze odczucia względem programu są raczej „ciepłe”, „gorące”, „chłodne”, czy też może „zimne” lub „lodowate”?
- Czy wszyscy się z tym zgadzają? Czy klasa jest w tej sprawie raczej zgodna, czy podzielona?
- Jak sądzicie, skąd taka opinia (opinie)? Co miało na nią wpływ? Co sprawia, że właśnie tak oceniacie „temperaturę” tego programu?
- A czego mniej lub więcej chcielibyście w programie w kolejnym roku?

# Zapraszamy do zapisywania się na kolejną edycję programu *Czytanie ma Moc* w roku szkolnym 2022/23!

## **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 Modrzejewskiego 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.

