



Zabawa rozwijająca kompetencje językowe i myślenie twórcze „Pies babci Matyldy”

1. Odbiorcy: uczniowie klasy I

2. Cele ćwiczenia

- Rozwinięcie kompetencji językowej
- Rozwijanie myślenia twórczego

3. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji ćwiczenia: karteczki z poznanymi przez uczniów literami

4. Przebieg ćwiczenia:

Uczniowie siadają w kręgu. Wybrana osoba losuje z kapelusza nauczyciela karteczką z literą (oczywiście najlepiej ograniczać się do liter poznanych do tej pory przez uczniów). Zadaniem każdego ucznia (według kolejności siedzenia w kręgu) jest dokończenie zdania:

„Pies babci Matyldy jest... (w tym miejscu pojawia się jakaś dowolna, nawet zupełnie fantastyczna cecha, jaką może posiadać ów pies, przy czym musi się ona rozpoczynać od wylosowanej wcześniej litery)”. Uczniowie starają się nie powtarzać cech wypowiedzianych przez poprzedników. Gdy minie kolejka, następna osoba losuje literę, a dzieci podają swoje nowo wygenerowane pomysły.

5. Cel edukacyjny z podstawy programowej:

- Kodowanie i dekodowanie informacji
- Rozwijanie myślenia twórczego
- Współpraca z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych.

6. Obszar podstawy programowej: edukacja polonistyczna, edukacja społeczna

7. Zakres modyfikacji:

Można przeprowadzić wiele edycji tego ćwiczenia, zmieniając opisywanego bohatera/postać/przedmiot, np.:

Samochód pana Zdzicha jest...

Podróż samolotem jest ...