



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywne
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Zabawa rozwijające myślenie twórcze „LOGOTYPY”

1. Odbiorcy: uczniowie klasy III

2. Cele ćwiczenia

- Kształcenie myślenia twórczego
- Kształcenie inteligencji emocjonalnej

3. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji ćwiczenia: dowolne materiały plastyczne.

4. Przebieg zabawy:

Uczniowie pracują indywidualnie. Każda osoba losuje karteczkę z nazwą uczucia i przygotowuje jego logotyp (graficzny symbol). Inni uczniowie próbują odgadnąć, jakie uczucia zostały przedstawione przez kolegów/koleżanki.

5. Obszar podstawy programowej: edukacja polonistyczna, edukacja społeczna, edukacja plastyczna.

6. Zakres modyfikacji:

Uczniowie mogą pracować w parach. Praca może przebiegać w dwóch etapach:

- I etap – każdy tworzy swój logotyp tego samego uczucia;
- II etap – uczniowie próbują „scalić” swoje pomysły w postaci jednego logotypu.