



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

SGWG
stowarzyszenie aktywnego
wspierania gospodarki



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Zabawa rozwijające myślenie twórcze „Myślę, więc kojarzę”

1. Odbiorcy: uczniowie klasy III

2. Cele ćwiczenia

- Kształcenie myślenia twórczego
- Kształcenie kompetencji językowych

3. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji ćwiczenia: brak.

4. Przebieg zabawy:

Nauczyciel zapisuje na tablicy koniunkcję dowolnych cech, np. śliski i zielony. Zadaniem uczniów jest zapisanie na kartkach jak największej liczby obiektów spełniających te cechy łącznie.

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

6. Zakres modyfikacji:

Uczniowie mogą pracować w grupach. Można w miarę postępów treningu zwiększyć liczbę cech do trzech, a nawet czterech.