



SCENARIUSZ ZAJĘĆ NR 45/I

Klasa	pierwsza
Temat dnia	<i>Twórcze skojarzenia</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja plastyczna - edukacja polonistyczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie myślenia twórczego, - rozwijanie umiejętności współpracy z innymi. Operacyjne: Uczeń - podaje niekonwencjonalne wykorzystania wskazanych przez nauczyciela obiektów, - wskazuje oryginalne podobieństwa między dwoma obiektami, - projektuje model idealnej zabawki, - przygotowuje scenkę w formie reklamy zachęcającą do zakupu wymyślonej zabawki, - ocenia efekty pracy własnej i innych osób, - współpracuje z innymi osobami w zabawie i nauce, - wypisuje słowa rozpoczynające się sylabą „po”, - tworzy dowolną kompozycję, wykorzystując podany schemat (kropki), - odnajduje najbardziej ewidentne skojarzenia między trzema słowami.
Metody pracy	Podające (opis, pogadanka), aktywizujące (trening twórczości), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	załącznik nr 1, KARTY PRACY NR 1-2
Czas trwania	3 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza

Nauczyciel opisuje różne, z pozoru afunkcjonalne obiekty. Zadaniem uczniów jest wymyślenie ich skutecznego wykorzystania.

CZAJNIK BEZ DNA

FARBA W KOLORZE ZIELONYM, NIEWIDOCZNA PO 10 MIN. OD POMALOWANIA

SAMOCHÓD BEZ KÓŁ I KIEROWNICY

DŁUGOPIS BEZ WKŁADU BUTELKA BEZ KORKA

KOMENTARZ:

Ćwiczenie to pozwala na usprawnienie płynności i giętkości myślenia twórczego uczniów. Uczeń pokonuje bariery myślenia literalnego i odrywając się od konkretnego, próbuje umiejscowić dany obiekt w nowym kontekście (funkcjonalnym).

FAZA WŁAŚCIWA:

1. Podobieństwa

Uczniowie losują po jednej karteczce z worka. Ich zadaniem jest znalezienie jak największej liczby podobieństw między wskazanymi na kartce obiektami (załącznik nr 1).

Przykładowo: stół – lodówka

Podobieństwa: są meblami, mogą się zepsuć, mogą być w kuchni, są potrzebne podczas przygotowywania lub spożywania jedzenia, mogą być drogie/tanie.

2. Zabawka idealna

Uczniowie tworzą zespoły czteroosobowe. Ich zadaniem jest zaprojektowanie idealnej zabawki, która podobałaby się możliwie największej liczbie dzieci. Uczniowie rysują tę zabawkę, wymyślają jej nazwę i przygotowują minutową scenkę w formie reklamy (w którą zaangażowani będą wszyscy członkowie grupy) zachęcającą do zakupu nowego produktu.

Uczniowie oceniają wzajemnie swoje pomysły, wskazując na ich mocne i słabe strony.

3. Słowa z tą samą sylabą

Uczniowie wykonują ćwiczenie nr 1 w KARCIE PRACY NR 1. Ich zadaniem jest wypisanie jak największej liczby wyrazów rozpoczynających się od sylaby „po”.

4. Kompozycja z kropkami w roli głównej

Uczniowie tworzą rysunek, wykorzystując zamieszczone kropki (KARTA PRACY NR 2). Tytuł pracy: „Zaskakujące”. Nauczyciel podkreśla, że rysowanie może odbywać się jedynie poprzez łączenie ze sobą kropek.

Uczniowie prezentują swoje prace na forum.

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie pracują w parach. Ich zadaniem jest znalezienie czwartego słowa, które kojarzy się z trzema pozostałymi (KARTA PRACY NR 1).

gwiazda – promień – krem (słońce)

stół – chodzenie – buty (nogi)

zamrażarka – kostki – woda (lód)

szkło – dżem – zakrętka (słoik)

komputer – ogon – kot (mysz)

obraz – okno – margaryna (rama)

krowa – ser – napój (mleko)

siano – łąka – zieleń (trawa)



KARTA PRACY NR 1

1. Wypisz jak najwięcej wyrazów rozpoczynających się sylabą *po*.

2. Znajdź czwarte słowo, które najbardziej kojarzy się z trzema pozostałymi:

gwiazda – promień – krem	<hr/>
stół – chodzenie – buty	<hr/>
zamrażarka – kostki – woda	<hr/>
szkło – dżem – zakrętka	<hr/>
komputer – ogon – kot	<hr/>
obraz – okno – margaryna	<hr/>
krowa – ser – napój	<hr/>
siano – łąka – zieleń	<hr/>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

ZAŁĄCZNIK NR 1

drzewo - samochód	długopis - telefon
komputer - okno	lodówka - patelnia
woda - telefon	rycerz - piec
słoik - łyżeczka	tort - humor
ząb - włos	okulary - grzebień
drukarka - farby	chleb - herbata
słoń - ciężarówka	szklanka - czapka
gazeta - firanka	jabłko - tablet
balon - cytryna	piłka - drzewo
łyżeczka - długopis	deszcz - wanna