

SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 13/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Giętcy w myśleniu</i>
Obszary edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja polonistyczna - edukacja przyrodnicza - edukacja matematyczna - edukacja społeczna
Cele zajęć	<p>Ogólne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwijanie myślenia twórczego, - rozwijanie umiejętności współpracy z innymi. <p>Operacyjne:</p> <p>Uczeń</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje czynności słońca, - odpowiada na pytania kolegi/koleżanki w formie pytań, - układa pytania do odpowiedzi „20”, - odtwarza rysunek według instrukcji kolegi/koleżanki, - zadaje pytania w przypadku pojawienia się wątpliwości podczas wykonywania rysunku, - rozwiązuje zagadki literowe, - wymyśla zagadki literowe, - współpracuje z innymi osobami podczas wykonywania zadań.
Metody pracy	podające (opis, wyjaśnienie, komentarz), praktyczne (ćwiczenia przedmiotowe)
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa, w parach
Środki dydaktyczne	ZAŁACZNIK NR 1, kartki w formacie A4
Czas trwania	2 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Rozgrzewka twórcza – Co robi słońce?

Uczniowie kolejno udzielają odpowiedzi na pytanie:

- Co robi słońce?

Dzieci unikają powtórzeń. Nauczyciel zwraca uwagę na najbardziej oryginalne, zaskakujące odpowiedzi.



KOMENTARZ:

Koncentrowanie uwagi na odpowiedziach innych i unikanie powtórzeń włącza elementy treningu uwagi do treningu twórczości.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Pytanie na pytanie

Uczniowie pracują w parach. Jedna osoba zadaje pytania (na dowolny temat), zaś druga odpowiada na nie w taki sposób, aby sama odpowiedź była zawarta w pytaniu.

Przykładowo:

Osoba A: Gdzie chciałbyś spędzić wakacje?

*Osoba B: A gdzie leży **Chorwacja**?*

Osoba A: Ile masz lat?

*Osoba B: Czy **osiem** lat to dużo?*

KOMENTARZ:

Trenowanie myślenia pytajnego stanowi ważny element rozwijania twórczości: kształtowana jest gotowość do dziwienia się i ciągłego wątpienia rodząca nowe pomysły i motywująca do intelektualnych poszukiwań.

2. Pytania do 20

Uczniowie pracują w czterech zespołach. Ich zadaniem jest ułożenie 20 pytań do odpowiedzi „dwadzieścia” (ew. „dwudziestu”). Mogą to być krótkie zadania matematyczne sformułowane w postaci pytań lub też pytania transformacyjne, przykładowo:

- *Ile byłoby miesięcy w roku, gdyby dokończyć 8?*

- *Ile wszystkich kończyn ma 5 psów?*

- *Ile lat będzie miał 10-latek za 10 lat?*

Zespoły prezentują swoje pomysły na forum. Wygrywa drużyna, która opracuje najwięcej oryginalnych pytań (czyli takich, które nie powtórzyły się wśród propozycji żadnego innego zespołu).



3. Dyktando obrazkowe

Chętny/a uczeń/uczennica otrzymuje obrazek (ZAŁACZNIK NR 1). Jego/jej zadaniem jest opisanie tego, co widzi w taki sposób, aby pozostali uczniowie odtworzyli obrazek na kartkach. Osoby rysujące mogą zadawać pytania. Można również wprowadzić limit zadawania pytań, np. cała grupa może łącznie zadać tylko pięć pytań.

FAZA KOŃCOWA

Zagadki

Uczniowie przygotowują zagadki dotyczące liter (na podstawie ich obecności w wyrazach) i prezentują je na forum. Pozostałe osoby starają się je jak najszybciej rozwiązać.

Przykładowe zagadki:

Litera ta występuje dwukrotnie w wyrazie rarytas, ale nie występuje w wyrazie rok.

Litera ta występuje trzykrotnie w wyrazie sasanka.

Litera ta rozpoczyna i kończy wyraz oznaczający ochronę głowy kolarza.

Litera ta występuje w wyrazie mowa, a nie występuje w wyrazie moda.

KOMENTARZ:

Układanie zagadek rekomendowane jest przede wszystkim dla uczniów zdolnych. Ważne, aby każdy uczeń podjął wysiłek rozwiązania zagadek. Można zrezygnować z elementu rywalizacji i każdemu uczniowie dać kilka minut na spokojne zastanowienie się nad ich treściami.

ZAŁĄCZNIK NR 1

