



SCENARIUSZ ZAJĘĆ nr 30/III

Klasa	trzecia
Temat dnia	<i>Wieża kreatywności</i>
Obszary edukacyjne	- edukacja plastyczna - edukacja muzyczna - edukacja polonistyczna
Cele zajęć	Ogólne: - rozwijanie myślenia twórczego uczniów, - redukovanie barier myślenia twórczego. Operacyjne: Uczeń - wyraża swoje myśli, odczucia i wrażenia w pracach plastycznych, - dzieli się efektami swojej twórczej pracy na forum, - myśli w sposób oryginalny i wartościowy, - korzysta ze wskazówek nauczyciela, - współpracuje z kolegami i koleżankami.
Metody pracy	Trening twórczości
Forma pracy	zbiorowa, indywidualna, grupowa
Środki dydaktyczne	Karton, farby, mazaki, blok rysunkowy, pastele, taśma klejąca
Czas trwania	3 godz.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

FAZA WSTĘPNA

Nauczyciel pyta uczniów:

- Z czym kojarzy się Wam słowo *twórczość*?
- Kim jest *twórca*?
- Czy znacie jakichś *twórców*? Co oni *tworzą*?
- Czy *każdy* może być *twórcą*?

Nauczyciel zapewnia uczniów, że każdy może być twórcą i, że dzisiejsze zajęcia każdemu pozwolą się o tym przekonać.

FAZA WŁAŚCIWA

1. Wieża. Uczniowie tworzą dwie drużyny. Zadaniem każdej drużyny jest zbudowanie w ciągu 15 minut jak najwyższej wieży z wykorzystaniem dostępnych materiałów: 2 mazaki, klej, taśma klejąca, blok rysunkowy, plastelina, folia aluminiowa.

2. Cechy wspólne. Uczniowie otrzymują zestaw 12 obrazków przedstawiających: kota, psa, różę, czereśnię, samochód, rower, chmurę, ekspres do kawy, łyżeczkę, zegarek, tablet, mysz.

W I etapie ćwiczenia tworzą minimum 5 par z podanych obrazków poprzez dostrzeganie podobieństwa między obiektami widniejącymi na nich.

W II etapie tworzą minimum 3 „trójki” poprzez dostrzeganie podobieństwa między trzema obiektami.

W III etapie tworzą minimum 2 „piątki”.

W ostatnim etapie starają się znaleźć min. 1 cechę, która łączy wszystkie 12 obiektów.

3. Transformacje. Każdy uczeń losuje obrazek z nazwą przedmiotu codziennego użytku. Jego zadaniem jest zaprojektowanie nowego zastosowania tego przedmiotu (możliwego po wprowadzeniu modyfikacji) i namalowania go po dokonanej zmianie funkcjonalnej i technicznej.

Przedmioty:

- odkurzacz
- pralka
- patelnia
- czajnik bezprzewodowy
- lodówka
- ekspres do kawy
- latarka
- telewizor

- komputer
- szklanka
- piekarnik
- nożyczki
- drukarka
- samochód.

4. Wymarzona potrawa. Uczniowie indywidualnie projektują swoją wymarzoną potrawę. Podają jej składniki i przepis, a następnie przygotowują pracę plastyczną, która ma przekonać innych do zamówienia tego dania w restauracji.

5. Twórcze dźwięki. Uczniowie swobodnie ustawiają się w sali. Nauczyciel włącza nagrane odgłosy. Zdaniem uczniów jest odtworzenie tych dźwięków za pomocą własnego głosu oraz dowolnych przedmiotów zgromadzonych w sali (folia aluminiowa, patelnia, zwykłe worki foliowe, drewniane szpatułki, pokrywki).

FAZA KOŃCOWA

Uczniowie siedzą w kręgu i uzupełniają zdania:

Jestem twórczy, ponieważ ...

Lubię tworzyć, ponieważ ...

Przeszkadza mi w tworzeniu...