

Małgorzata Szukała

**4elt**  
innowacyjny  
zintegrowany  
program  
nauczania  
w klasach I-III

**TRENING TWÓRCZOŚCI**  
scenariusze zajęć

*Większość nauczycieli marnuje czas na zadawanie pytań,  
które zmierzają do pokazania uczniom, czego nie wiedzą –  
podczas gdy celem prawdziwej sztuki pytania jest odkrycie,  
co uczeń wie lub czego może się nauczyć.*

Albert Einstein

klasa 1

# Trening twórczości tydzień 1.....

## Zajęcia 1....

### Poznajmy się

**Przygotuj**

dla każdego dziecka: arkusz papieru A5

**Co mają przynieść dzieci**

**Rozgrzewka**

Na początku każdego zajęcia warto dać dzieciom do przemyślenia jedno krótkie zadanie otwarte. Dzieci mogą odpowiadać po kolei lub na ochotnika.

### Przebieg zajęć

**Kto tak jak ja...?**

Krzesła (o jedno mniej niż dzieci w klasie) ustawiamy w kręgu. Jeden z uczniów staje na środku i mówi "Kto tak jak ja..." dokończając zdanie według własnego uznania. Wszyscy, których to dotyczy muszą zmienić miejsce.

**Jestem... i lubię...**

Każda osoba w kręgu po kolei mówi jak ma na imię oraz co lubi. W trudniejszej wersji tego ćwiczenia dzieci podają rzeczy, które lubią na pierwszą literę swojego imienia.

**Wymieńcie rzeczy, które...**

Zadaniem dzieci jest podanie wielu rozwiązań zadania otwartego: "Wymieńcie rzeczy, które są większe od słonia". Zadaniem nauczyciela jest wyłapywanie tych szczególnie pomysłowych lub zabawnych.

**Pomysłowe wizytówki**

Dzieci tworzą na kartce papieru A5 swoje wizytówki. Powinny one przedstawiać autorów w sposób jak najbardziej twórczy i pomysłowy. Dzieci wybierają swój ulubiony kolor (lub dwa) i za jego pomocą wykonują prace.

## Zajęcia 2....

### Pierwsze kroki w grupie

**Przygotuj**

arkusze papieru A3 dla każdej grupy kolorowe koralki/kartoniki do losowania zespołów

**Co mają przynieść dzieci**

**Rozgrzewka**

Do czego może służyć kamień? Nauczyciel powinien wyłapywać te najbardziej twórcze i zabawne pomysły.

### Przebieg zajęć

**Podział na zespoły**

Dzielimy klasę (np. drogą losowania) na czteropięciosobowe grupy. Od tej pory aż do końca miesiąca dzieci będą pracować właśnie w tych zespołach (bez możliwości zamiany grup).

**Jak nauczyć się współpracy**

Wyłumacz uczniom, że na zajęciach będą wykonywali różne ćwiczenia, pracując przede wszystkim w grupach. Dzieci przez miesiąc będą miały szansę dobrze się poznać i zgrać ze sobą.

**Ładne kwiatki**

Zadaniem każdego zespołu jest wspólne narysowanie jednego kwiatu. Rysunek powinien mieć część wspólną (środek) oraz części indywidualne (płatki). W części wspólnej dzieci rysują to, co lubią wszyscy członkowie grupy.

**Ładne kwiatki c. d.**

W swoim płatku każdy uczeń przedstawia to, co lubi. Na koniec grupy prezentują swoje kwiaty innym uczestnikom, opowiadając, co mają ze sobą wspólnego, a czym się różnią.

## Zajęcia 3....

### Drużyny na start

**Przygotuj**

dla każdej drużyny: 10 słomek do napojów, 1 rolkę plasteliny, 1 kartkę papieru A4; plakietki lub chusty dla liderów grup; minutnik lub stoper

**Co mają przynieść dzieci**

**Rozgrzewka**

Uczniowie siadają w wyznaczonych na poprzednich zajęciach zespołach, wymyślając jak najdziwniejszy sposób chodzenia.

### Przebieg zajęć

**Podział pracy w grupach**

Tłumaczymy dzieciom, że każda grupa powinna mieć lidera - osobę, która będzie odpowiadała za całą grupę, nadzorowała podział zadań i rozstrzygała spory. Każda grupa wybiera swojego lidera (wręczając mu plakietkę lub chustę).

**Krótkie zadanie**

Tłumaczymy, że podczas pracy w grupie dzieci powinny trzymać się kilku podstawowych zasad (patrz Zasady pracy w grupach). Podkreślimy, by drużyny pamiętały o przedstawionych wcześniej zasadach w trakcie wykonywania zadania.

**Wieża do nieba**

Zadaniem grup jest zbudowanie jak najwyższej wieży. Do jej konstrukcji mogą oni użyć TYLKO I WYŁĄCZNIE: 10 słomek, 1 rolki plasteliny, 1 kartki A4. Na naradzenie się i budowę konstrukcji uczestnicy mają dokładnie 5 minut.

**Podsumowanie**

Porównujemy wysokości wież. Rozmawiamy z dziećmi, jakie są ich odczucia po wykonanym zadaniu, jak według nich spisała się grupa, co można by było zrobić lepiej. Czy wykorzystali dobrze czas? Czy liderzy dobrze się spisali?

# Trening twórczości tydzień 2.....

## Zajęcia 1....

### Burza mózgów

- Przygotuj** { Zapoznaj się dokładnie z zasadami burzy mózgów
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { W czym szkoła może przypominać dom?  
(Cały czas podkreślaj jak wiele różnych odpowiedzi byli w stanie wymyślić uczniowie jako grupa.)

### Przebieg zajęć

- Burza mózgów - co to?** { Burza mózgów polega na grupowej dyskusji, której celem jest wygenerowanie jak największej ilości możliwych rozwiązań jakiegoś problemu. Praca nad problemem dzieli się na dwie fazy: generowanie pomysłów oraz ich ocena.
- Burza mózgów - zasady** { Przed przystąpieniem do pracy dzieci powinny poznać podstawowe zasady przeprowadzania burzy mózgów: ŻADNEJ KRYTYKI, LICZY SIĘ ILOŚĆ, KAŻDY MOŻE MIEĆ DOBRY POMYSŁ. Nagraj lub zapisz wszystkie pomysły.
- Burza mózgów - problem** { Na szkolnym placu zabaw dzieci często nie zachowują się wzorowo. Co można by było zrobić, by bardziej przestrzegały regulaminu? (Przeznacz ograniczoną ilość czasu na rozwiązywanie problemu.)
- Podsumowanie** { Wybór najciekawszych pomysłów. Na zakończenie - przypomnienie zasad burzy mózgów.

## Zajęcia 2....

### Prawo - lewo

- Przygotuj** { stoper, cztery jednakowe pojemniki (np. po lodach), rysunki przedstawiające rozmieszczenie klamerki w pojemnikach, 10 klamerki, opaski na oczy
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Wiele osób ma problemy z rozróżnianiem kierunków. Wymyślcie oryginalny sposób na zapamiętanie, która strona to prawa, a która lewa.

### Przebieg zajęć

- Praca w grupach** { Ustaw obok siebie dwie ławki i rozłóż na nich cztery pojemniki. Do pierwszego pojemnika z lewej wrzuć wszystkie klamerki. Pozostałe pojemniki oznacz cyframi 1-3. Każdy zespół wybiera osobę, której zaslonisz oczy.
- Weź klamerkę! Wrzuć klamerkę!** { Zadaniem drużyny jest takie pokierowanie osobą z zasłoniętymi oczami, aby jak najszybciej umieściła odpowiednią ilość klamerki w każdym pojemniku. Można używać jedynie zwrotów: w lewo, w prawo, weź klamerkę, wrzuć klamerkę.
- Klamerki do pojemników** { Wytypowane osoby wychodzą z klasy. Pozostali otrzymują rysunki przedstawiające, jak mają zostać rozłożone klamerki w pojemnikach (np. w pojemniku nr 1 - dwie klamerki, nr 2 - trzy itd.). Naradzają się, jak wykonać zadanie.
- Pomiar czasu** { Zaproś jedną z wytypowanych osób. Zawiaż jej oczy. Teraz głos ma tylko jej drużyna. Zakończ pomiar czasu, gdy grupa o to poprosi. Zapisz wyniki i ułóż klamerki tak jak na początku. Zaproś kolejną osobę.

## Zajęcia 3....

### Całkiem nowe znaki drogowe

- Przygotuj** { plansze przedstawiające różne znaki drogowe, duży arkusz papieru dla każdej drużyny
- Co mają przynieść dzieci** { kredki
- Rozgrzewka** { Co może stać na jednej nodze?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Znaki drogowe pokazują kierowcom, jak mają się zachowywać, aby nie narażać nikogo na niebezpieczeństwo, ostrzegają przed groźnymi sytuacjami. Zaprezentuj klasie różne rodzaje znaków drogowych.
- Całkiem nowe znaki drogowe** { Zadaniem grup będzie stworzenie dwóch pomysłowych i oryginalnych znaków drogowych (nie muszą one być skierowane do kierowców) - znaków drogowych, których jeszcze nie ma.
- Burza mózgów** { Przypomnij zasady burzy mózgów. Każdy zespół w ramach burzy mózgów wymyśla jak najwięcej propozycji nowych znaków. Drużyny zapisują/rysują WSZYSTKIE pomysły. Następnie wybierają dwa najciekawsze.
- Projekt** { Zespoły rysują duże projekty wybranych rozwiązań. Zastanawiają się, jakie materiały będą potrzebne do wykonania takich znaków. Dzielą się zadaniami i planują, co przyniosą na kolejne zajęcia.

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości tydzień 3

## Zajęcia 1

### Uważaj na znaki!

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

materiały potrzebne do wykonania oryginalnych znaków

Do czego można wykorzystać kartkę papieru?

### Przebieg zajęć

**Całkiem nowe znaki drogowe c.d.**

Uczniowie z przyniesionych przez siebie materiałów wykonują znaki drogowe, które zaprojektowali na poprzednich zajęciach. Znaki te powinny być duże i dobrze widoczne.

**Praca w grupach**

Obserwuj poszczególne grupy. Zwróć uwagę, jak dzieci podzieliły się zadaniami, czy wszyscy mają coś do zrobienia, jak zwracają się do siebie w czasie wykonywania zadania.

**Prezentacje**

Gdy wszystkie drużyny skończą pracę, poproś, aby każdy zespół zaprezentował swoje rozwiązanie. Dzieci najpierw opisują swój znak, a następnie pokazują, co należy zrobić, gdy się go spotka na drodze.

**Zabawa ruchowa**

Znaki rozmieszczamy w różnych miejscach w klasie. Uczniowie chodzą swobodnie po sali. Kiedy napotkają jakiś znak zachowują się zgodnie z tym, co on nakazuje.

## Zajęcia 2

### "Aaa" w wielu odślonach

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

kartoniki z obrazkami przedstawiającymi np.: pająka, śpiące dziecko, ziewające dziecko, dziecko zastanawiające się itd.

Podajcie jak najwięcej wyrazów rozpoczynających się głoską "a".

### Przebieg zajęć

**Wprowadzenie**

Głoskę "a" wykorzystujemy w bardzo wielu różnych sytuacjach. "Aaa" może wyrażać strach, zdziwienie, zastanowienie, zmęczenie, jest częścią znanej kołysanki, wydajemy ten dźwięk u lekarza.

**"Aaaa" niejedno ma oblicze**

Kolejne osoby wychodzą na środek sali i losują kartoniki z obrazkami. Za pomocą głoski "a" starają się wyrazić emocje związane z sytuacją przedstawioną na rysunku.

**Krótkie przedstawienie**

Dzieci pracują w grupach. Ich zadaniem jest stworzenie krótkiego przedstawienia, w którym będzie zawarte możliwie jak najwięcej odślon "aaa".

**Prezentacje**

Grupy kolejno prezentują swoje przedstawienia. Na koniec porozmawiaj z dziećmi, o czym należy pamiętać występując na scenie (stanie przodem do widowni, dobra dykcja, głośne mówienie).

## Zajęcia 3

### Patyczaki

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

(każda drużyna) paczkę patyczków do szaszłyków, papier kolorowy, plastelina, klej, nożyczki, pisaki, gumki recepturki

Rób tak, nie rób tak. Grupa stoi w rozсыпce tak, aby widzieć prowadzącego ćwiczenie (c. d. poniżej).

### Przebieg zajęć

**Rób tak, nie rób tak**

Prowadzący wykonuje różne dziwne ruchy, mówiąc przy tym w przypadkowej kolejności: "Rób tak" - grupa naśladuje jego ruchy lub "Nie rób tak" - wtedy grupa stoi nieruchomo. Kto się pomyli - odpada.

**Zabawki z patyków**

Zadaniem drużyn jest stworzenie zabawki, która zrobiona będzie przede wszystkim z patyczków do szaszłyków. Zespoły mogą też używać innych przyniesionych przez siebie materiałów,

**Patyk w roli głównej**

W zadaniu tym ważna jest pomysłowość zabawki i wykorzystania patyków (zwracaj uwagę na to, czy dzieci zmieniają ich kształt, próbują łączyć w większe całości), ale także estetyka wykonania zabawki.

**Prezentacje**

Na koniec dzieci prezentują swoje rozwiązania na forum klasy. Zapytaj pozostałych uczniów, co im się w zabawkach kolegów. Porozmawiajcie też o tym, jak przebiegała współpraca w grupach.

# Trening twórczości tydzień 4

## Zajęcia 1

### Udoskonalamy plecaki

- Przygotuj** (dla każdego uczestnika) kartę pracy - kartka A4 z narysowanymi 5 plecakami (jak najprostsze rysunki)
- Co mają przynieść dzieci** sztywną kartkę A3, papier kolorowy, klej, nożyczki, kredki
- Rozgrzewka** Co mają ze sobą wspólnego plecak i autobus? Co mają ze sobą wspólnego plecak i kamień?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** Towarzyszy codziennie każdemu uczniowi. Zazwyczaj jest za ciężki. Pomiędzy wiele rzeczy. Zazwyczaj jest kolorowy. A jak wyglądałby Wasz wymarzony plecak?
- Praca indywidualna** Rozdaj uczniom karty pracy i poproś, by wymyślili i narysowali pięć sposobów na udoskonalenie plecaka. Pomysły te nie muszą być realistyczne lub wykonalne (np. można dorysować plecakowi skrzydła).
- Wspólna decyzja** Dzieci zabierają swoje kartki i siadają w grupach. Członkowie zespołów opowiadają kolejno drużynie o swoich pomysłach, a potem wspólnie wybierają najciekawsze rozwiązania.
- Jeden projekt** Na podstawie zgromadzonych pomysłów zespoły tworzą na dużej kartce projekt udoskonalonego plecaka. Następnie prezentują swoje rozwiązania na forum klasy.

## Zajęcia 2

### Kasztań i żołędzie nad przepaścią

- Przygotuj** sznurek oraz (dla każdej grupy): 2 kartki A4, 5 spinaczy, 10 słomek, 1 kubeczek plastikowy, 10 gumek recepturek
- Co mają przynieść dzieci** kasztań, żołędzie (każda drużyna powinna mieć po 15 kasztań i po 15 żołędzi)
- Rozgrzewka** Z czym kojarzą Ci się żołędzie? Do czego mogłyby one służyć? Jak można by je było wykorzystać?

### Przebieg zajęć

- Nad przepaścią** Drużyny będą miały dokładnie 10 minut na omówienie i wykonanie rozwiązania zadania, które polega na zawieszeniu na sznurku rozpiętym między dwoma ławkami jak największej liczby kasztań i żołędzi.
- Aranżacja przestrzeni** Przygotuj stanowisko pracy dla każdej grupy: rozsuń dwie ławki na odległość 1m i rozwiń między nimi sznurek. Drużyny mogą korzystać tylko z przyniesionych przez Ciebie materiałów.
- Zadanie** Wyznacz dokładnie 10 minut na wykonanie tego zadania. Zwracaj uwagę na to, jak drużyny współpracują ze sobą. Czy dzielą się zadaniami? Czy rozsądnie korzystają z materiałów?
- Omówienie ćwiczenia** Na koniec podliczcie, ile kasztań i żołędzi udało się zawiesić poszczególnym zespołom. Zwróć uwagę na sposób wykorzystania materiałów i pomysłowość rozwiązań. Omówcie wspólnie ćwiczenie.

## Zajęcia 3

### Jedynka jak żywa

- Przygotuj** (dla każdej drużyny) wyciętą z bloku technicznego dużą jedynkę, szary papier
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka** Wymieńcie wszystko, co jest pierwsze.

### Przebieg zajęć

- Oto jedynka** Rozdaj zespołom wycięte z kartonu jedynki. Uczestnicy wyobrażają sobie, że jedynka jest osobą. Jaka ona jest? Jakie są typowe dla niej zachowania, jakie ma wady, zalety, jakie są jej typowe zajęcia? Jak się ubiera?
- Personifikacja** Ćwiczenie to polega na nadawaniu wybranemu obiektowi jak największej liczby cech ludzkich. Dzięki temu można będzie spojrzeć na niego z zupełnie innej perspektywy.
- Na plakacie** Po dyskusji i nadaniu cech jedynce, gdy jest ona już całkowicie ludzka, drużyny zabierają się za wykonanie plakatu przedstawiającego ich postaci.
- Prezentacja** Każda drużyna przedstawia przy pomocy plakatu swoją wersję jedynki. Na koniec wieszamy wszystkie prace na ścianie.

# Trening twórczości tydzień 5

## Zajęcia 1

### Skojarzenia

Przygotuj

sznurek  
zapoznaj się z opisem techniki skojarzeń

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

Do czego może służyć sznurek?

Przebieg zajęć

Skojarzenia gwiazda

Zadaniem dzieci będzie wspólne stworzenie gwiazdy skojarzeń. Jedna osoba staje na środku kręgu i mówi jakieś słowo. Możesz powiedzieć na przykład: "Kiedy słyszysz słowo....., jaki inny wyraz przychodzi ci na myśl?"

Skojarzenia gwiazda

Powtórz ćwiczenie kilka razy. Możesz zacząć od słów: tort, gra, liść itd. Aby dzieci były bardziej zaangażowane w ćwiczenie, możecie liczyć, ile skojarzeń udało Wam się utworzyć i próbować "pobić swój rekord" w kolejnej kolejce.

Skojarzenia łańcuch

Uczestnicy siedzą w kręgu. Rozpoczynająca osoba podaje jedno (obojętnie jakie) słowo. Jej sąsiad mówi, co kojarzy mu się z tym wyrazem, następny uczeń podaje skojarzenie do słowa swojego poprzednika itd.

Skojarzenia głuchy telefon

Uczestnicy siedzą w kilkusobowych rzędach. Podaj pierwszym osobom w rzędach pierwsze słowo łańcucha. Kolejne skojarzenia dzieci będą przekazywały sobie po kolei do ucha. Czy ostatnie słowa w łańcuchach powtórzyły się?

## Zajęcia 2

### Super-Bohaterowie

Przygotuj

zapoznaj się z opisem techniki twórczego myślenia Super-Bohaterowie  
rysunki znanych Super-Bohaterów

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

Skojarzenia - jak można najkrócej połączyć ze sobą te słowa? (np. jabłko - tablica, drzwi - serwetka, sznurek - słoń)

Przebieg zajęć

Super-Bohaterowie

Dzieci siedząc w ławkach wymieniają, jakich znają Super-Bohaterów. Zapisz je na tablicy w formie mapy myśli. Dołącz do niej przygotowane rysunki. Wypiszcie dokładnie, jakimi zdolnościami dysponują Super-Bohaterowie.

S-B rozwiązują problemy

Zadaniem dzieci jest wymyślenie, w jaki sposób poradziłoby sobie z różnymi problemami wymienieni wcześniej Super-Bohaterowie. Im odpowiedzi będą bardziej pomysłowe, zabawne, tym lepiej! Zaproponuj swoje problemy dla S-B.

Problem 1

W twoim pokoju panuje okropny bałagan, a właśnie przed chwilą dzwoniła mama, że wcześniej dziś wraca z pracy. Jak uporać się z takim nieporządkiem w pięć minut?

Problem 2

Zapowiadał się wspaniały dzień. Zamiast siedzieć kilka godzin w szkole mieliście dziś pójść na wycieczkę do lasu. Jednak od samego rana wieje i leje. Pani powiedziała, że nigdzie nie wyjdziecie, bo wszyscy się przeziębią...

## Zajęcia 3

### Domowi Super-Bohaterowie

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

Skąd biorą się kamienie w bucie?

Przebieg zajęć

... jest domowym s-b, bo ...

Zachęć dzieci do zastanowienia się nad tym, czy MAMA/TATA jest podobna/podobny do super-bohatera? Po krótkiej dyskusji poprosz uczniów o uzupełnienie zdania "... jest domowym super-bohaterem, bo .....".

Odpowiedzi typowe

Domowymi super-bohaterami mogą być nie tylko rodzice, ale również dziadkowie, czy zwierzęta lub dalekie wujostwo. Niech dzieci postarają się znaleźć inne cechy oprócz typowych, jak: "tata naprawia wszystko w domu"

Przykłady

"Mój pies jest s-b, bo potrafi wszystkich rozśmieszyć", "Mój tata jest s-b, bo potrafi zapakować na wakacje pięcioosobową rodzinę do małego samochodu", "Ja jestem s-b, bo nikt nie potrafi tak wszystkich zdenerwować jak ja!"

Praca w grupach

Dzielimy klasę na cztero- pięcioosobowe grupy. W zespołach tych dzieci będą rozwiązywały Problem miesiąca. Pierwszym zadaniem wszystkich dla grup jest ustalenie jednej rzeczy wspólnej dla wszystkich członków drużyny.

# Trening twórczości

## tydzień 6

### Zajęcia 1

#### Historijki obrazkowe

Przygotuj

po 5 małych karteczek dla każdego uczestnika

Co mają przynieść dzieci

kartkę z bloku technicznego pociętą na 4 części

Rozgrzewka

Do czego podobna jest litera "I", a do czego "II"?

Przebieg zajęć

Skolowani?

Każde dziecko otrzymuje 5 małych karteczek. Na każdej karteczce rysuje jedno koło, z którego tworzy coś pomysłowego, o czym nie pomyśleliby inni uczniowie.

W grupie siła!

Uczestnicy siadają w swoich grupach. Przeglądają wszystkie karteczki. Odkładają na bok rozwiązania, które się powtórzyły. Ile oryginalnych pomysłów udało im wspólnie się wygenerować?

Historijki obrazkowe

Spośród rozwiązań drużyna wybiera dwa dowolne obrazki. Przedstawione na nich obiekty będą bohaterami stworzonej przez zespół historyjki obrazkowej. Historyjka musi zmieścić się na czterech kartonikach.

Układamy historyjki

Zespoły nie numerują obrazków historyjki. Gdy wszyscy skończą pracę, grupy wymieniają się nawzajem swoimi historyjkami i starają się odtworzyć kolejność historyjek kolegów.

### Zajęcia 2

#### Włazi kotek na płotek

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

Gdybyś mogła/mógł być jakimś zwierzęciem, to jakim i dlaczego?

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

Każdy chyba zna i potrafi zaśpiewać piosenkę "Włazi kotek na płotek". Co by było, gdyby miała ona nie jedną, ale kilka zwrotek opowiadających o różnych innych zwierzętach?

Nowe zwrotki

Zadaniem każdej drużyny jest stworzenie co najmniej trzech pomysłowych i oryginalnych zwrotek do piosenki "Włazi kotek na płotek". Każda zwrotka powinna opowiadać o innym zwierzęciu.

Praca w grupach

Aby prezentacja piosenki była ciekawsza, dzieci mogą wykonać akompaniament używając części swojego ciała (klaskać, pstrykać). Zachęć dzieci do twórczych poszukiwań niezwykłych dźwięków.

Koncert

Na zakończenie każdy zespół śpiewa swoją wersję piosenki. Zaprosz dzieci do dyskusji na temat wykonania poszczególnych grup. Staraj się podkreślić mocne strony każdego zespołu.

### Zajęcia 3

#### Czy te pary są do pary?

Przygotuj

mały przedmiot (np. kamień, małą maskotkę)

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

Co występuje w parach? (np. buty, skarpetki, ludzie dobiegają się w pary, niektórzy mówią, że nieszczęścia)

Przebieg zajęć

Podobieństwa

Jedna osoba stoi w kole z zamkniętymi oczami. Pozostali podają sobie z ręki do ręki jakiś mały przedmiot. Kiedy osoba w środku powie "STOP", dziecko które trzyma w ręce przedmiot staje obok niej.

Podobieństwa c.d.

Pozostali uczestnicy przyglądają się parze stojącej w środku i starają się podać jak najwięcej podobieństw między dziećmi. Nie tylko tych dotyczących wyglądu, ale też zainteresowań, rodziny itd.

O czym rozmawiają ze sobą buty

Buty najczęściej występują parami. Każdy lewy but ma swojego prawego odpowiednika. Spędzają one ze sobą mnóstwo czasu. Całymi dniami są blisko siebie. O czym mogą ze sobą rozmawiać?

Praca indywidualna

Każdy uczeń wymyśla, a następnie prezentuje krótką rozmowę między swoimi butami.



# Trening twórczości tydzień 7

## Zajęcia 1

### To brzmi pysnie!

#### Przygotuj

4 duże fotografie dowolnych, pysnie wyglądających potraw

#### Co mają przynieść dzieci

Co można zrobić ze skorupki jajka?

#### Rozgrzewka

### Przebieg zajęć

#### Wprowadzenie

Potrawy mogą nazywać się zwyczajnie, np. "deser malinowy". Dzięki takiej nazwie wiemy, co zamawiamy w restauracji, nie porusza ona jednak naszej wyobraźni...

#### Zadanie

Powieś fotografie potraw na tablicy. Zadaniem zespołów jest wymyślenie pysnie brzmiącej nazwy dla każdego dania. Na początku zachęć dzieci do wnikliwej obserwacji zdjęć.

#### Praca w grupach

Jakie kolory mają potrawy? Z czym Wam się kojarzą? Jakie słowa sprawiają, że coś wydaje się smakowite? Drużyny pracują wspólnie, by wymyślić jak najlepszą nazwę do każdej fotografii.

#### Konkurs na najlepszą nazwę

Zapisz propozycje nazw wszystkich drużyn pod odpowiednimi fotografiami. Następnie każde dziecko stawia kropkę, przy tytułach, które najbardziej mu się podobają (nie wolno głosować na swoje rozwiązanie).

## Zajęcia 2

### Rakieta

#### Przygotuj

sznurek, słomki do napojów

#### Co mają przynieść dzieci

10 kubeczków po jogurtach (różnej wielkości), folię aluminiową, papier kolorowy, taśmę klejącą, klej, nożyczki

#### Rozgrzewka

Do czego może służyć kubeczek po jogurcie?

### Przebieg zajęć

#### Rakiety

Każda drużyna ma za zadanie stworzyć rakiety, która będzie zbudowana z wszystkich 10 przyniesionych przez drużynę kubeczków po jogurtach.

#### Praca w grupach

Do wykonania rozwiązania drużyna może wykorzystać również folię aluminiową, papier kolorowy, słomki do napojów, taśmę klejącą, sznurek, nożyczki i klej. Zespoły wymyślą swojej rakiecie oryginalną nazwę.

#### Nazwa rakiety - ograniczenia

Nazwa ta musi się składać wyłącznie z liter, które zostały poznane na lekcjach (a, l, o, m, t, i, e, k, y, j, s). Musi ona składać się z co najmniej 5 liter. Nazwa musi być umieszczona na rakiecie.

#### Na co zwrócić uwagę

Zwracaj uwagę przede wszystkim na pomysłowość konstrukcji oraz pomysłowość wykorzystania dostępnych materiałów. Ważna jest też estetyka pracy oraz to, jak drużyna pracowała razem.

## Zajęcia 3

### Lot rakiety

#### Przygotuj

(dla każdej drużyny) brystol, fragment utworu "Muzyka na wodzie" - G. F. Handel, miękkie drucik

#### Co mają przynieść dzieci

stworzoną na poprzednich zajęciach rakiety, farby, gąbki do mycia naczyń, patyki, balony

#### Rozgrzewka

Co może latać?

### Przebieg zajęć

#### Wyruszymy! Zabawa ruchowa

Uczniowie naśladują ruchami start rakiety:  
- wsiadamy do rakiety, zapinamy pasy,  
- ładujemy silniki (uderzamy dłońmi o uda),  
- odpalamy (podnosimy ręce do góry),  
- naśladując lot siadamy w swoich grupach.

#### Gdzie była nasza rakieta?

Poproś uczniów o zamknięcie oczu i wyobraźcie sobie, jakie miejsca mogła odwiedzić ich rakieta. Jako tło muzyczne możesz użyć np. fragmentu utworu "Muzyka na wodzie".

#### Wspólne dzieło

Każdy uczestnik opowiada swojej drużynie, co wyobraził sobie, kiedy miał zamknięte oczy. Zespoły starają się połączyć wszystkie opowieści w jedną całość malując ilustrację na arkuszu brystolu.

#### Niezwykłe "pędzle"

Uczniowie nie malują jednak pędzlami, a przyniesionymi przez siebie gąbkami, patykami i balonami. Na koniec, drużyna przyczepia drucikiem swoją rakiety do namalowanego obrazu.

# Trening twórczości

## tydzień 8

### Zajęcia 1

#### Budujemy schronienie

##### Przygotuj

stoper, po jednej małej maskotce dla każdego zespołu (powinny być podobnej wielkości), suszarkę do włosów, latarke

##### Co mają przynieść dzieci

stare gazety, patyczki do szaszłyków, taśmę klejącą, sznurek, plastelinę

##### Rozgrzewka

Czego nie widać, choć wiadomo, że istnieje?

#### Przebieg zajęć

##### Schronienie

Rozdaj drużynom maskotki. Każdy zespół stworzy dla swojej zabawki schronienie (domek), które ochroni ją przed wiatrem (podmucha suszarką) i słońcem (światłem latarcki).

##### Ograniczenia

Na wykonanie tego zadania daj drużynom dokładnie 15 minut. Do stworzenia rozwiązania dzieci mogą użyć wyłącznie: starych gazet, patyczków do szaszłyków, taśmy klejącej, sznurka i plasteliny.

##### Współpraca

Obserwuj dokładnie wszystkie drużyny. Zwracaj szczególną uwagę na współpracę w drużynie oraz to, jak przebiega praca w poszczególnych grupach.

##### Co można było zrobić lepiej?

Kiedy skończy się czas przetestuj każde schronienie za pomocą latarcki i suszarki. Omówcie wszystkie rozwiązania. Co dzieci następnym razem zrobiłyby inaczej, żeby ich praca przebiegała jeszcze lepiej?

### Zajęcia 2

#### Raz, dwa, trzy... czyli wyliczanki

##### Przygotuj

pudełko klamerki (spinaczy do bielizny)

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

Co przypomina Ci cyfra "3". Czym mogłaby być, gdyby ją powiększyć lub zmniejszyć?

#### Przebieg zajęć

##### Rym, czy nie rym?

Uczniowie chodzą swobodnie po sali. Kiedy usłyszą dwa rymujące się słowa - klaszczą w dłonie, a gdy usłyszą słowa, które się nie rymują - stają w bezruchu.

##### Podaj rym

N. stoi w środku koła trzymając pojemnik z klamerkami. Podaje jakieś słowo (np. płot) wszyscy, którzy znają do niego rym podbiegają do n. Jeśli ich rym jest prawidłowy, mogą przypiąć sobie klamerkę.

##### Rymowanki - wyliczanki

Zapytaj uczniów, jakie znają wyliczanki. Czy one się rymują? Jakie dzieci odnajdują w nich rymy? Po co są wyliczanki?

##### Praca w grupach

Zadaniem każdej grupy jest wymyślenie krótkiej rymowanej wyliczanki. Następnie wszystkie zespoły prezentują wyniki swojej pracy całej klasie.

### Zajęcia 3

#### Główna bohaterka - literka

##### Przygotuj

kartoniki z poznanymi już literami oraz (dla każdej drużyny) arkusz szarego papieru

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

Gdybyś mógł być jedną z poznanych już liter, którą byś wybrał i dlaczego?

#### Przebieg zajęć

##### Litery na zawołanie

Dzieci dobierają się w pary. Każda para znajduje sobie trochę miejsca. Nauczyciel lub wybrany uczeń wykrzykuje poznane już litery, a uczestnicy starają się ułożyć kształt tych liter ze swoich ciał.

##### Krótkie przedstawienie

Zadaniem każdej drużyny będzie stworzenie krótkiego, humorystycznego przedstawienia, którego główną bohaterką będzie wylosowana przez członków zespołu litera.

##### Losowanie liter

Każdy zespół losuje kartonik z literą. Strój dla głównej bohaterki - literki uczestnicy wykonają z arkusza szarego papieru. Mogą zmieniać jego kształt w dowolny sposób, ugniatać, wycinać.

##### Współpraca

Zwróć uwagę na przebieg współpracy w każdym zespole. W czasie przedstawień zapisz sobie, co najbardziej podobało Ci się w każdym rozwiązaniu. Zapytaj dzieci, co im najbardziej przypadło do gustu.

# Trening twórczości tydzień 9

## Zajęcia 1

### Wodne opowieści

- Przygotuj** { (tyle, ile drużyn) 1 rolkę plasteliny, 5 spinaczy, folię aluminiową o długości 30 cm, 1 kubek plastikowy, 4 wykałaczki, 1 koszulkę biurową; 1 miskę z wodą
- Co mają przynieść dzieci** { Zestaw 10 odważników: monety 1x1gr, 1x2gr, 1x5gr, 5x1zł, 1x2zł, 1x5zł
- Rozgrzewka** { Jakie mogą być rodzaje wody? Uczniowie mogą podawać swoje propozycje po kolei lub "na ochotnika"

### Przebieg zajęć

- Wspólne opowiadania** { Uczestnicy siedzą w kręgu. W ćwiczeniu tym nauczyciel rozpoczyna opowiadanie. Następnie wybiera osobę, która rozwinie jego wypowiedź (można przy tym podawać sobie jakiś przedmiot), tą osobą wybiera następną itd.
- Jak zacząć opowiadanie?** { - Pewnego razu na dnie jeziora...  
- Pewna złota rybka obudziła się tego dnia w bardzo złym humorze...  
- Załoga statku płynęła po oceanie już drugi miesiąc, gdy nagle...
- Budowanie łódek** { Podziel dzieci na 4-5-osobowe zespoły. Ich zadaniem będzie zbudowanie z dostępnych materiałów w ciągu 8 minut łódek, które utrzymają się na wodzie. Łódki zostaną też poddane obciążeniu odważnikami (monetami).
- Ocena, podsumowanie** { Przyznaj każdej drużynie punkty i omów ćwiczenie. Łódka utrzymuje się na wodzie: 0 lub 10 pkt; za każdy odważnik utrzymany przez łódkę: 5 pkt; za to jak drużyna pracowała razem: 1 -10 pkt; Pomysłowość łódki: 1 -10 pkt;

## Zajęcia 2

### Komiksy

- Przygotuj** { kilka egzemplarzy komiksów
- Co mają przynieść dzieci** { ulubione komiksy
- Rozgrzewka** { Z czym kojarzy Wam się litera U? A gdyby ją powiększyć/zmniejszyć/odwrócić do góry nogami/przewrócić na bok?

### Przebieg zajęć

- Praca w grupach** { Dzieci wymyślają wspólnie nazwy dla swoich drużyn, wylosowanych na poprzednich zajęciach. Poinformuj drużyny, że na kilku kolejnych zajęciach będą wykonywać wspólnie komiksy.
- Komiksy** { Rozmowa na temat ulubionych komiksów dzieci. Jakie dzieci znają komiksy, kto w nich występuje? Oglądanie przyniesionych przez nauczyciela i dzieci komiksów. Próba znalezienia cech charakterystycznych komiksu.
- Co to jest komiks?** { Cechy komiksu: duża ilość obrazków, ilustracji; skąpa ilość tekstu (dialogi w chmurkach lub komentarze w ramkach); fabularny charakter; odcinkowość; często spotykany temat przewodni - walka dobra ze złem;
- Nasze komiksy - ograniczenia** { Komiksy wykonane przez drużyny:  
- muszą mieć przynajmniej jednego bohatera z "u" i jednego z "ó" w nazwie,  
- muszą zawierać co najmniej 5 rysunków,

## Zajęcia 3

### Bohaterowie z trudnościami

- Przygotuj** { jedną kartkę A4 dla każdej drużyny
- Co mają przynieść dzieci** { Za dostarczenie materiałów będą odpowiedzialne dzieci. W razie potrzeby, pomóż im zapisać, co muszą przynieść na kolejny tydzień.
- Rozgrzewka** { Z czym kojarzy Wam się litera Ó? A gdyby ją powiększyć/zmniejszyć/odwrócić do góry nogami/przewrócić na bok?

### Przebieg zajęć

- Z czego zrobić komiksy?** { Na tych zajęciach dzieci będą projektowały swoje komiksy. Każdy komiks powinien wyglądać inaczej. Dzieci muszą zastanowić się, z czego zrobią swoje książeczki, jak wykonają ilustracje. Liczy się oryginalność prac!
- Okladka (strona tytułowa)** { Powinna różnić się od reszty komiksu. Z czego ją zrobić i co powinno się na niej znaleźć? Jeżeli uczniowie będą chcieli zapisać tytuł komiksu, możesz pokazać im jak wyglądają poszczególne wyrazy, ale nie zapisuj nic na pracach uczniów.
- Jak połączyć karty komiksu?** { Karty można połączyć na wiele sposobów (zszyc za pomocą igły i nitki, skleić taśmą klejącą, zrobić komiks w formie harmonijki itd.). Co będzie do tego potrzebne? Swoje rozwiązania drużyny rysują na kartkach A4.
- Bohaterowie** { Grupy wybierają swoich bohaterów. Nazwy zwierząt z u i ó mogą znaleźć w swoich elementarzach na str. 74-76. Propozycje zapisują na swoich kartkach A4, które nauczyciel zbiera po zakończonych zajęciach.

# Trening twórczości

## tydzień 10

### Zajęcia 1

#### Wymyślamy opowiadanie

##### Przygotuj

Dużą ilość małych karteczek, np. wielkości 1/4 kartki A4 (dla każdej drużyny co najmniej 10).

##### Co mają przynieść dzieci

Dzieci przynoszą już i zbierają materiały potrzebne do wykonania swoich komiksów.

##### Rozgrzewka

Znacie już pewnie różnego rodzaju liczmany (patyczki, kasztany itp.). Jak wyglądałyby/czym by były wasze wymarzone liczmany?

#### Przebieg zajęć

##### Opowiadanie

Zadaniem drużyn będzie wymyślenie opowiadania, którego głównymi bohaterami będą zwierzęta wybrane na poprzednich zajęciach. Każde opowiadanie powinno mieć wstęp, rozwinięcie i zakończenie.

##### Wydarzenia na karteczkach

Na zajęciach tych dzieci powinny zaplanować, jakie będą kolejne wydarzenia komiksu i bardzo schematycznie wykonać projekt poszczególnych kart komiksu na małych karteczkach.

##### Pytania kontrolne

Czy wśród bohaterów komiksu jest co najmniej jeden z "u" i jeden z "ó" w nazwie? Czy komiks składa się z co najmniej 5 rysunków?

##### Przed wszystkim

Przypomnij dzieciom, że oceniając ich rozwiązania będziesz zwracać szczególną uwagę na pomysłowość, oryginalność opowieści. Aby opowiadanie było ciekawe powinno mieć parę zaskakujących epizodów.

### Zajęcia 2

#### Tworzymy rozwiązanie

##### Przygotuj

materiały potrzebne do stworzenia komiksów

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

W czym podobne są do siebie kura i wiewiórka?

#### Przebieg zajęć

##### Komiksy

Podczas tych zajęć dzieci pracują nad swoimi komiksami.

##### Współpraca w grupie

Każdy członek grupy powinien być zaangażowany w wykonywanie komiksu. Zapisywanie tekstów w dymkach, czy krótkich opisów nie jest tutaj elementem wymaganym. Jeżeli dzieci chcą i potrafią - mogą je wykonać.

##### Samodzielność rozwiązania

Ważne jest jednak, aby w zapisywaniu tekstów nie pomagał dzieciom nikt spoza ich drużyny (co innego pokazać jak się pisze, a co innego napisać za kogoś).

##### Estetyka i pomysłowość

Jednymi z najważniejszych elementów rozwiązania są estetyka pracy i oryginalność rozwiązania. Jeżeli jakaś grupa używa tylko kredek, zapytaj co mogą zrobić, aby ich komiks jeszcze bardziej różnił się od innych.

### Zajęcia 3

#### Wystawa komiksów

##### Przygotuj

materiały potrzebne do stworzenia komiksów

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

Jeśli mógłbym spędzić zimę w jakimś innym miejscu na świecie, gdzie by to było?

#### Przebieg zajęć

##### Komiksy

Uczniowie dokończają pracę nad swoimi komiksami. Każdy członek grupy powinien być zaangażowany w wykonywanie komiksu.

##### Wystawa komiksów

Poproś każdą grupę, aby wyszła na środek i zaprezentowała swój komiks pozostałym drużynom. Zachęć pozostałych uczestników do zadawania pytań dotyczących komiksów innych zespołów.

##### Krytycznym okiem

Po obejrzeniu prezentacji poproś dzieci, by wypowiedziały się na temat rozwiązań innych grup - co im się podobało, a co następnym razem można by było zrobić lepiej.

##### Omówienie prac

Porozmawiaj z dziećmi o tym, jak pracowało im się razem. Czy uważają, że ich grupa dobrze współpracowała? Co świadczy o dobrej współpracy? Czy napotkały jakieś problemy, trudności wynikające z pracy w grupie?

# Trening twórczości tydzień 11

Zajęcia 1

## Niezbędnik przeziębionego

- Przygotuj**
- Co mają przynieść dzieci** (każda drużyna) karton po butach, stare gazety, pisaki, blok techniczny, nożyczki, sznurek
- Rozgrzewka** Zaproponuj ćwiczenie gimnastyczne, które pomoże Ci się rozgrzać w mroźny poranek.

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** Kiedy jesteśmy przeziębieni, czujemy się niedobrze i musimy leżeć w łóżku, czas bardzo wolno płynie. Co można zrobić, by chorowanie było trochę bardziej znośne?
- Niezbędnik chorego** Zadaniem każdej drużyny jest zmienić zwykłe pudełko po butach w niezbędnik chorego. uczestnicy powinni wypełnić je rzeczami, dzięki którym łatwiej można będzie przetrwać leżenie w łóżku.
- Współpraca** Do wykonania zawartości niezbędnika uczestnicy mogą użyć tylko i wyłącznie gazet, pisaków, bloku technicznego, nożyczek i sznurka. Zawartość pudełka powinna być zabawna i pomysłowa.
- Pomysłowość rozwiązań** Poproś każdą grupę, by opowiedziała, co włożyła do swojego niezbędnika. Następnie zapytaj uczestników, które pomysły są według nich najbardziej oryginalne i kreatywne.

Zajęcia 2

## Czapki z głów!

- Przygotuj** emblematy przedstawiające różne rodzaje pogody (słońce, śnieg, deszcz, wiatr), karty pracy z czapkami
- Co mają przynieść dzieci** (każda drużyna) 2 nieużywane welniane czapki, taśmę dwustronną, zszywacz, kolorowe kartki bloku technicznego
- Rozgrzewka** Jaki jest/ może być deszcz? Wymyślcie jak najwięcej określeń opisujących deszcz.

### Przebieg zajęć

- Na niepogodę - zabawa ruchowa** Wybrana osoba steruje pogodą - pokazuje pozostałym emblematy z różnymi rodzajami pogody, a oni muszą zareagować na nie w odpowiedni sposób (udawać, że rozkładają parasol, zakładają lub ściągają kurtkę itd.).
- Jak można udoskonalić czapkę?** Rozdaj uczniom karty pracy i poproś, by wymyślił i narysował pięć sposobów na udoskonalenie czapki. Pomysły te nie muszą być realistyczne. Dzieci zabierają swoje kartki i siadają w grupach.
- Współpraca** Członkowie zespołów wspólnie wybierają najlepsze rozwiązania. Z przyniesionych czapek tworzą dwa udoskonalone nakrycia głowy - jedno dla dziewczyn, drugie dla chłopaków.
- Prezentacje** Uczniowie prezentują swoje rozwiązania tak jak na prawdziwym wybiegu mody. Jedne osoby opowiadają o zastosowanych ulepszeniach a pozostałe prezentują stworzone nakrycia głowy.

Zajęcia 3

## Rysunki z kwadratów

- Przygotuj** karty pracy - kartki A4 z narysowanymi pięcioma kwadratami różnej wielkości w dowolnym rozmieszczeniu, lina
- Co mają przynieść dzieci** kredki
- Rozgrzewka** Co jest/ może być kwadratowe?

### Przebieg zajęć

- Figura z liny** Przygotuj sznurek o długości ok. 4m. Do wykonania tego ćwiczenia potrzebne będzie trochę miejsca. Drużyny wykonują to zadanie po kolei. Pozostali w tym czasie uważnie obserwują.
- Figura z liny c. d.** Zadaniem drużyny jest ułożenie z liny kwadratu. Członkowie zespołu nie mogą się jednak przy tym porozumiewać za pomocą słów. Która drużyna poradziła sobie najlepiej, czy w grupach wyłonili się liderzy?
- Rysunki z kwadratów** Praca indywidualna. Każdy otrzymuje kartę pracy, na której znajduje się pięć dowolnie rozmieszczonych kwadratów. Dzieci zastanawiają się, w co można by zamienić ten rysunek, aby stanowił sensowny obraz.
- Wspólna książeczka** Uczestnicy nadają swoim obrazkom tytuły. To ćwiczenie pokazuje, jak wiele różnych rozwiązań można stworzyć na podstawie schematycznego rysunku. Wszystkie ilustracje możecie spiąć w jedną książeczkę

# Trening twórczości tydzień 12

## Zajęcia 1

### Zmysły

- Przygotuj** - ciemny worek i jakiś ciekawy przedmiot o nieregularnym kształcie
- Co mają przynieść dzieci** - bibułę, klej, nożyczki, kartki z bloku technicznego, wate, folię aluminiową, plastelinę
- Rozgrzewka** - Do ciemnego worka chowamy jakiś przedmiot o ciekawym kształcie. Zadaniem dzieci jest zbadać go za pomocą dotyku i odgadnąć co to może być.

### Przebieg zajęć

- Podział na drużyny** - Dzielimy klasę na cztero- pięcioposobowe grupy. Można na przykład przeprowadzić losowanie za pomocą kartoników z narysowanymi symbolami zmysłów. Od tej pory aż do końca miesiąca dzieci będą pracować właśnie w tych zespołach.
- Jakie jest to słowo?** - Na tablicy zapisujemy kilka słów, np. ciepły, wygodny, kolorowy, skomplikowany, kolczasty, łatwy, miły, zdenerwowany. Uczniowie zamykają oczy i wyobrażają sobie, jakie słowa te mogłyby być w dotyku.
- Obrazki dotykowe** - Zadaniem drużyn jest stworzenie co najmniej dwóch obrazków ilustrujących słowa z poprzedniego ćwiczenia. Mają to być ilustracje do dotykania, nie do oglądania. Na koniec urządzamy wystawę dotykową wszystkich prac.
- Wystawa dotykowa** - Ważne jest, aby drużyny nie mówiły innym grupom, jakie słowa przedstawiają ich ilustracje. Każdy może zamknąć oczy i odgadnąć, który z wyrazów przedstawiono. Może też nadać własną nazwę dotykanyemu dziełom.

## Zajęcia 2

### Drużyna dobrze się rozumie

- Przygotuj** - opaski na oczy (komplet dla jednej drużyny), klocki, kilka przedmiotów do posegregowania (kartki papieru, ubrania, kubeczki), kilka talii kart
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka** - Sztafeta karciana - zobacz dokładny opis ćwiczenia

### Przebieg zajęć

- Ze słuchem, ale bez wzroku** - Poszczególne drużyny będą musiały po kolei wykonać wspólne zadanie z zamkniętymi oczami. Każda grupa będzie miała inny problem do rozwiązania. Pozostali uczestnicy będą w tym czasie obserwatorami.
- Komunikacja "zdegradowana"** - Sens takich ćwiczeń polega na podkreśleniu znaczenia jakiegoś sposobu porozumiewania się, po tym jak zostanie on celowo wyeliminowany. Pokazują one jak ważny jest dany zmysł w komunikacji z innymi.
- Zadania dla drużyn**
  1. Ustawcie jeden za drugim
  2. Połączcie przedmioty w trzy zbiory
  3. Ustawcie się według wzrostu
  4. Ułóżcie z kart kształt serca na podłodze
  5. Zbudujcie razem wieżę z klocków
- Bezpieczne warunki** - Jeśli grupa uważa, że już zakończyła pracę, wszyscy na komendę zdejmują opaski. Stwórz dzieciom bezpieczne warunki do wykonania zadań. Zapytaj uczniów, jak im się pracowało z zamkniętymi oczami. Co było dla nich trudne?

## Zajęcia 3

### Kwaśne miny bez cytryny

- Przygotuj** - ilustracje z czasopism przedstawiające ludzi z różnymi wyrazami twarzy
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka** - Prezentuj po kolei przygotowane przez siebie zdjęcia z gazet. Jaka sytuacja, zdarzenie wywołało u danej osoby tę właśnie minę?

### Przebieg zajęć

- Podawanie miny** - Jest to ćwiczenie podobne do głuchego telefonu, uczniowie będą sobie jednak podawać nie słowa, lecz dziwne miny. Dzieci siedzą jeden za drugim.
- Jak głuchy telefon** - Ostatnia osoba, kiedy jest gotowa, klepie tę którą siedzi przed nią w ramię i prezentuje jej swoją minę. Kolejne dzieci przekazują sobie miny, a na końcu porównują, czy ostatnia mina jest podobna do tej wzorcowej.
- Recepta na uśmiech** - Jak wytłumaczyć przybyszowi z obcej planety, który nigdy się nie uśmiechał, jak ma to zrobić? Zadaniem poszczególnych drużyn jest stworzenie szczegółowej instrukcji "Jak się uśmiechać? Poradnik krok po kroku".
- Prezentacja instrukcji** - Każdy poradnik powinien składać się z przynajmniej czterech kroków. Na koniec drużyny prezentują swoje poradniki. Jedna osoba mówi, jakie są kolejne kroki a pozostali członkowie grupy prezentują, jak je wykonać.

# Trening twórczości

## tydzień 13

### Zajęcia 1

#### Gesto - słowa

##### Przygotuj

stoper; dla każdej drużyny: 3 kartki A4, kawałek folii aluminiowej o dł. 50 cm, woreczek foliowy, kawałek sznurka o dł. 20 cm, 2 kubki plastikowe, 2 balony

##### Co mają przynieść dzieci

pisaki, nożyczki

##### Rozgrzewka

Jak można porozumiewać się inaczej, niż za pomocą słów?

#### Przebieg zajęć

##### Imiona

Jak mogłoby wyglądać moje imię wyrażone za pomocą gestu? Dzieci prezentują po kolei swoje imiona i towarzyszące im gesty. Mogą też pozdrowić się słowami "Ja (gest) pozdrawiam (gest)". Wywołana osoba pozdrawia kolejną itd.

##### W idealnej ciszy

Dzieci pracują w ustalonych wcześniej grupach. Ich zadaniem jest wspólne stworzenie drużynowego zwierzaka - cudaka. Rozwiązanie tego problemu musi odbywać się jednak w idealnej ciszy. Nie wolno się do siebie odzywać!

##### Zwierzaki - cudaki

Na rozwiązanie tego zadania wyznacz dokładnie 10 minut. Oprócz przyniesionych przez Ciebie materiałów dzieci mogą używać jeszcze nożyczek i pisaków. Obserwuj dokładnie pracę wszystkich drużyn.

##### Omówienie ćwiczenia

Niech każda drużyna zaprezentuje swojego zwierzaka - cudaka. Zapytaj dzieci, jak pracowało im się w takich warunkach - co było dla nich trudne, a może właśnie w ciszy dobrze im się pracowało?

### Zajęcia 2

#### Zero, czyli nic?

##### Przygotuj

stoper; dla każdej drużyny: 1 kartka A4, dwa patyczki do szaszłyków, rolka plasteliny

##### Co mają przynieść dzieci

nożyczki

##### Rozgrzewka

Czego może być mniej niż zero?

#### Przebieg zajęć

##### Przekazywanie przedmiotów

Dzieci podają sobie przedmioty, których tak naprawdę nie mają w ręku, muszą też zachowywać się odpowiednio do stawianych przed nimi zadań, np. podawać sobie mydło, kostkę lodu, gorącą herbatę itd.

##### Myślenie pytajne

Technika "W poszukiwaniu interesujących zjawisk" polega na wybraniu przez grupę jednej rzeczy (może to być np. pierwsza rzecz, którą wyciągną z plecaka) i odpowiedzeniu sobie na kilka pytań.

##### Ciekawe historyjki

Co jest w tej rzeczy interesującego?, w jakich ciekawych miejscach była?, Czy przypomina ona coś niezwykłego, jakąś przygodę, jakieś dziwne zdarzenie?, jaką ciekawą opowieść można o niej wymyślić?

##### Coś z niczego

Zadaniem drużyn jest wymyślenie jak największej ilości rzeczy, które można stworzyć z kartki A4, dwóch patyczków do szaszłyków i rolki plasteliny. Na wykonanie zadania mają dokładnie 5 minut.

### Zajęcia 3

#### Łańcuchy nie całkiem choinkowe

##### Przygotuj

stoper; dla każdej drużyny: sznurek o długości 20 cm, 5 patyczków do szaszłyków, 6 spinaczy biurowych, 2 kartki A4, rolkę plasteliny

##### Co mają przynieść dzieci

nożyczki

##### Rozgrzewka

Podaj propozycję czegoś, co może być małe, czerwone i okrągłe.

#### Przebieg zajęć

##### Jak najdłuższy łańcuch

Dzieci pracują w grupach. Ich zadaniem jest stworzenie z dostępnych materiałów jak najdłuższego łańcucha. Oprócz przedmiotów przyniesionych przez nauczyciela każda grupa może użyć dokładnie dwóch par nożyczek.

##### Współpraca

Na wykonanie zadania grupy będą miały dokładnie 9 minut. Przypomnij dzieciom, że ważny jest podział zadań oraz to, jak poszczególne osoby odnoszą się do siebie. Obserwuj uważnie współpracę drużyn.

##### Pomiar

Łańcuchy nie muszą być ładne. Ważne jest, by w momencie pomiaru wszystkie części łańcucha były ze sobą połączone, jeśli tak nie będzie, zmierz najdłuższe ogniwo łańcucha. Zmierz dokładnie wszystkie łańcuchy i omów ćwiczenie.

##### Iskierka

Na koniec dzieci ustawiają się w kręgu i przesyłają sobie iskierkę.

# Trening twórczości tydzień 14

## Zajęcia 1

### Szóstkowe ozdoby choinkowe

- Przygotuj**
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka**

różne papiery do pakowania, wstążki, guziki, papier kolorowy, klej, nożyczki

Co na gwiazdkę chciałby dostać Święty Mikołaj?

### Przebieg zajęć

- Ozdoby na szóstkę!** Zadaniem dzieci jest stworzenie ozdób choinkowych na bazie cyfry 6. Ozdoby te mogą składać się z wielu szóstek lub mogą być wykonane z jednej cyfry 6.
- Praca w grupach** Uczniowie pracują w grupach, które zostały ustalone na początku miesiąca. Każda grupa musi wykonać co najmniej dwie ozdoby, muszą one też do siebie w jakiś sposób pasować, tworzyć pewnego rodzaju komplet.
- Coś wspólnego** Ozdoby mogą na przykład być wykonane z podobnych materiałów lub przedstawiać bohaterów tej samej bajki. Każdy członek drużyny powinien wiedzieć, jaką cechę wspólną mają wykonywane przez grupę zawieszki.
- Prezentacja prac** Po skończonej pracy dzieci prezentują swoje ozdoby innym grupom. Pozostali uczestnicy starają się odgadnąć, jaką cechę wspólną mają zaprezentowane zawieszki. Będą one jeszcze potrzebne na kolejnych zajęciach.

## Zajęcia 2

### Coś dobrego

- Przygotuj**
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka**

ozdoby choinkowe wykonane na poprzednich zajęciach

Coś dobrego - zobacz opis poniżej.

### Przebieg zajęć

- Coś dobrego** Dzieci siadają w kręgu. Najpierw same w myślach zastanawiają się nad odpowiedzią na pytanie "Co dobrego przydarzyło mi się w ciągu ostatniego tygodnia?". Następnie po kolei dzielą się z klasą swoimi miłymi doświadczeniami.
- Prezent dla sąsiada** Każde dziecko patrzy na sąsiada ze swojej prawej strony i zastanawia się o jakim prezencie marzy dana osoba. Pierwsze dziecko mówi, czym obdarowałoby kolegę, który oznajmia, o jakim prezencie marzy w rzeczywistości itd.
- Rozmowy po zmroku** Kiedy domownicy położą się już spać i zgasną wszystkie światła, ozdoby choinkowe rozpoczynają swoje rozmowy. O czym mogą rozprawić ze sobą wykonane przez uczniów ozdoby choinkowe?
- Krótkie scenki** Zadaniem dzieci jest wymyślenie i przedstawienie przed całą klasą scenek z użyciem wykonanych przez drużyny ozdób choinkowych i innych dowolnych rekwizytów.

## Zajęcia 3

### Kto maluje szron na szybie?

- Przygotuj**
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka**

zdjęcia lodowych malowideł na szkle

czarne lub granatowe kartki, białe kredki, farby lub pastę do zębów

Skąd bierze się szron na szybie? (Chodzi o uruchomienie wyobraźni, nie o podanie rzeczywistego wyjaśnienia)

### Przebieg zajęć

- Mrozem na szkle malowane** Dlaczego mróz maluje na szybach (najczęściej starych okien) pióropusze, gałązki czy kwiaty? Jak to się dzieje, że podczas zimy na szklanych powierzchniach pojawiają się takie malowidła? (Można dzieciom pokazać zdjęcia takich dzieł).
- Czary z lodowych igielek** Przy ujemnej temperaturze nasycone parą wodną powietrze styka się z przedmiotami mocno wychłodzonymi, a para wodna przechodzi bezpośrednio ze stanu gazowego w drobne kryształki - igielki lodu.
- Zimowe obrazki** Każdy uczeń będzie miał okazję stać się takim "dziadkiem mrozem" i z przyniesionych materiałów wyczarować piękny obrazek przedstawiający zimowe wzory.
- Czego życzę mojej klasie?** Dzieci siedzą w kręgu. Czego życzyliby sobie wszyscy uczniowie, żeby w przyszłym roku w klasie i szkole mogli czuć się jeszcze lepiej. Jakie mają postanowienia na nadchodzący rok?



# Trening twórczości

## tydzień 15

### Zajęcia 1

#### Narzędzia w innej odsłonie

- Przygotuj**
- Co mają przynieść dzieci** - blok rysunkowy, kredki
- Rozgrzewka** - Co wam przypomina lub do czego może służyć łopata/topatka? (Podajcie niezwykle zastosowania przedmiotu)

#### Przebieg zajęć

- Narzędzia** - Narzędzie, to urządzenie umożliwiające ręczne wykonanie jakiejś czynności lub pracy. Jakie znaczenie narzędzia, do czego one służą? Klasowa burza mózgów - wszystkie przykłady narzędzi i ich zastosowań zapisujemy na tablicy.
- W innej odsłonie (praca w parach)** - Co by było, gdyby pomieszać wypisane narzędzia i ich funkcje, jakie zabawne sytuacje mogłyby z tego wyniknąć? Do jakiego innego celu można by było użyć np. miotły lub widelca albo szczoteczki do zębów?
- W innej odsłonie (ilustracje)** - Praca w parach. Nie zdradzając nikomu swoich pomysłów z poprzedniego ćwiczenia, wybierzcie najciekawszy z nich i przedstawcie go na ilustracji. Zaprezentujcie swoje rysunki pozostałym grupom.
- Moja magiczna luska** - Gdybyście tak jak smoki z komiksu w elementarzu odnaleźli jakiś niezwykle magiczny przedmiot, co by to mogło być, jakie miałoby właściwości? Swobodne wypowiedzi dzieci.

### Zajęcia 2

#### Siedmiu krasnoludków

- Przygotuj** - dla każdej drużyny: ilustrację przedstawiającą siedmiu krasnoludków
- Co mają przynieść dzieci** - zapoznaj się z opisem techniki "małe ludziki"
- Rozgrzewka** - Za siedmioma górami... Tak najczęściej zaczynają się baśnie. W jaki inny sposób można rozpocząć swoją opowieść?

#### Przebieg zajęć

- Podział na grupy** - W tym miesiącu dzielimy klasę na siedem drużyn po 3-4 osoby. Grupy pozostają niezmiennie do końca miesiąca.
- Imiona dla krasnoludków** - Każda drużyna otrzymuje ilustrację przedstawiającą siedmiu krasnoludków. Zadaniem grup jest wymyślenie oryginalnych imion poszczególnym postaciom a następnie zaprezentowanie ich na forum klasy.
- Małe ludziki** - (Zobacz dokładny opis techniki) Podajemy dzieciom problem, który należy rozwiązać. Następnie w czasie burzy mózgów uczniowie wymyślają, jak poradziłyby z tym sobie małe ludziki lub krasnoludki.
- Problem** - Kolejnym etapem jest zamiana ludzików na roboty lub maszyny skonstruowane tak, by mogły to wykonać. Przykłady problemów: bałagan w klasie, segregowanie śmieci.

### Zajęcia 3

#### Bardzo brzuchaci bohaterowie

- Przygotuj**
- Co mają przynieść dzieci** - papier kolorowy, rolkę po papierze toaletowym, kolorową wólczkę, skrawki materiału, klej nożyczki
- Rozgrzewka** - "B" jest wyjątkowo "brzuchatą" literą. Jakie rzeczy rozpoczynające się tą głoską mogłaby zjeść?

#### Przebieg zajęć

- Z rolki** - Zadaniem każdej drużyny będzie stworzenie przynajmniej trzech postaci z jakiejś bajki (nie muszą to być bajki już istniejące). Każda postać ma być wykonana z rolki po papierze toaletowym.
- Ukryte litery** - Każda postać z rolki po papierze toaletowym powinna mieć ukrytą gdzieś wielką lub małą literę "b" (litera ta może być elementem korony, postać może mieć pelerynę w kształcie tej litery itd.).
- Współpraca** - Każda drużyna musi wspólnie zdecydować, z jakiej bajki będą pochodzili bohaterowie. Nie musi być tak, że każde dziecko wykonuje osobną postać, jednak każdy powinien być zaangażowany w wykonywanie zadania.
- Element rywalizacji** - Drużyny mogą na koniec policzyć, ile literek "b" udało im się ukryć. Warto docenić tu najbardziej oryginalne i zaskakujące pomysły.

# Trening twórczości

## tydzień 16

### Zajęcia 1

#### Jakie są dni tygodnia?

##### Przygotuj

7 dużych arkuszy papieru (może być szary papier), flamastry  
zapoznaj się z opisem techniki "Personifikacja"

##### Co mają przynieść dzieci

farby, pisaki

##### Rozgrzewka

Czy istnieją takie obowiązki, które są przyjemne?

#### Przebieg zajęć

##### Losowanie dni tygodnia

Na początku dokładnie przedstawiamy dzieciom dni tygodnia, Jakie dni następują po sobie, kiedy odpoczywamy, kiedy pracujemy itd. Następnie każda drużyna losuje jeden dzień tygodnia, ale nie zdradza go innym uczestnikom.

##### Personifikacja

Zadaniem każdej drużyny jest wyobrażenie sobie, jaką osobą byłby dany dzień tygodnia. Jakie są typowe dla niego zachowania, jakie ma wady, zalety, jakie są jego typowe zajęcia, sposób spędzania wolnego czasu itd.

##### Plakaty

Po dyskusji i nadaniu cech swoim postaciom, gdy dni tygodnia są już całkowicie ludzkie, drużyny zabierają się za wykonanie plakatu przedstawiającego ich postaci. Nie umieszczają jednak nigdzie nazwy dnia tygodnia.

##### Kto rozwiąże zagadkę?

Każda drużyna przedstawia przy pomocy plakatu swój dzień tygodnia. Zadaniem klasy jest zgadnięcie, o który dzień tygodnia chodzi. Na koniec (przy pomocy nauczyciela) podpisujemy plakaty i wieszamy je na ścianie.

### Zajęcia 2

#### Balwanki na start!

##### Przygotuj

Dla każdej drużyny: kubeczek plastikowy, kawałek tekturki o formacie A5, 5 wykałaczek, pudełko po zapalkach, 5 spinaczy, kartka papieru A4

##### Co mają przynieść dzieci

plastelinę, nożyczki

##### Rozgrzewka

Z czym kojarzy Wam się cyfra 8? A gdyby ją powiększyć, zmniejszyć, obrócić, połączyć z czymś innym?

#### Przebieg zajęć

##### Balwanki

Każda drużyna ma za zadanie stworzenie balwanka z jednej rolki plasteliny. Na jego wykonanie będą mieli dokładnie 3 minuty. Następnie balwanki z plasteliny odkładamy na bok.

##### Pojazdy

Zadaniem drużyn jest stworzenie pojazdów dla balwanków, które: przetransportują bezpiecznie balwanka z linii startu do linii mety i poruszają się inaczej niż przy użyciu siły rąk członków drużyny.

##### Jazda po torze

Przekaz drużynom przygotowane wcześniej materiały, dzieci mogą wykorzystać dodatkowo 1 rolkę plasteliny i nożyczki. Wyznacz na ławce lub na podłodze linię startu i linię mety (np. taśmą malarską) oddalone od siebie o 1m.

##### Omówienie ćwiczenia

Obserwujcie wspólnie jak pojazdy wszystkich drużyn radzą sobie z pokonaniem odległości. Jakie sposoby napędzania pojazdów były najciekawsze? Jak sprawiono, że balwanki nie wypadły z pojazdów?

### Zajęcia 3

#### Co robiłyby balwanki latem?

##### Przygotuj

kartki, watę, farby

##### Co mają przynieść dzieci

kartki, watę, farby

##### Rozgrzewka

W co można ubrać śnieżnego balwanka? Z czego zrobić nos, oczy buzię?

#### Przebieg zajęć

##### Marzenia balwanka

Biedny balwan... Jest wykonany ze śniegu, a do tego, żeby powstał potrzebna jest niska temperatura. Czy zastanawialiście się kiedyś, co mogłyby robić balwanki latem? Załóżmy, że jakimś cudem balwan przetrwał i zimą, i wiosną...

##### Spełniamy marzenia

Dzieci pracują w grupach. Za pomocą przyniesionych materiałów przedstawiają na obrazku co mogłyby robić balwanki latem (opalać się, jeść lody, pływać na kajaku itd.).

##### Prezentacja prac

Zwróć uwagę na przebieg pracy w grupach. Niech uczniowie przeprowadzą najpierw burzę mózgów a następnie wybiorą najciekawszy pomysł. Podkreśl także, że ważna jest estetyka pracy.

##### Do dziewięciu

Dzieci siedzą w kręgu z zamkniętymi oczami. Ćwiczenie polega na wspólnym, głośnym odliczaniu do 9. Trudnością jest to, że dzieci nie umawiają się, w jakiej kolejności będą liczyć, a naraz może mówić tylko jedna osoba.

# Trening twórczości tydzień 17

## Zajęcia 1

### W zimowym lesie

#### Przygotuj

Ilustracje przedstawiające tropy zwierząt, kawałki filcu, guziki, monety, sznurek

#### Co mają przynieść dzieci

drewniany klocek lub twarde pudełko, farby, kartki z bloku rysunkowego, gęsty klej

#### Rozgrzewka

Z czym kojarzy ci się las?

### Przebieg zajęć

#### Tropy

Podczas zimowej wycieczki do lasu często udaje się nam znaleźć odcisk łap lub rąc zwierząt leśnych w śniegu. Są to tropy. Porównajmy ze sobą tropy pozostawione przez leśne zwierzęta, do kogo one należą?

#### Dziwne tropy

Dzieci pracują w grupach. Ich zadaniem jest stworzenie "dziwnych" odcisków zwierząt, które nie istnieją. W tym celu przygotowują stempelki z drewnianych klocków i innych przyniesionych przedmiotów.

#### Stemple na z klocka

Grupy część czasu (ok. 10 min.) mogą przeznaczyć na testowanie różnych rozwiązań. Ostatecznym wynikiem ich pracy powinna być jednak 1 kartka A4 z odbitym tropem jakiegoś tajemniczego zwierza.

#### Tropy dla innej drużyny

Każda grupa przekazuje swoją kartkę jakiejś innej drużynie. Na kolejnych zajęciach dzieci będą wykonywały zwierzę, które pozostawiło te dziwne ślady.

## Zajęcia 2

### Dziwne tropy

#### Przygotuj

stare gazety, kawałki sznurka, wata (do wykorzystania przez wszystkie drużyny do wykonania dziwnych zwierząt)

#### Co mają przynieść dzieci

klej, nożyczki, skrawki materiałów, wstążeczki, taśma klejąca (do wykonania dziwnych zwierząt)

#### Rozgrzewka

Co by było, gdyby zwierzęta nosiły obuwie?

### Przebieg zajęć

#### Kto zostawił te ślady?

Wykorzystując przyniesione materiały dzieci projektują i wykonują zwierzę, które pozostawiło dziwne odciski na śniegu. Wielkość stworzeń zależy tylko od wyobraźni grupy. Czas na wykonanie tego zadania to 20 min.

#### Współpraca w grupie

Należy stale informować grupy o upływie czasu. Zwróć uwagę na to, czy wszyscy członkowie drużyny mają jakieś zadanie do wykonania, jak podejmują oni decyzje i rozwiązują konflikty. Omów to z klasą pod koniec zajęć.

#### Nazwa dla zwierzęcia

Zwierzęta jak i ich tropy zostały już wykonane. Pozostaje jedynie nazwać je jakoś te dziwne stworzenia. Drużyny przekazują tropy i zwierzęta innej grupie, która wymyśla nazwę dla otrzymanego stwora.

#### Zestawienie prac

Nazwy zostają zapisane na kartkach. Następnie organizujemy wystawę prac i rozmawiamy z dziećmi na temat przebiegu zajęć oraz współpracy w drużynach.

## Zajęcia 3

### Na straganie

#### Przygotuj

7 przedmiotów związanych z górami np. oscypek, kapcie, kapelusz góralski, ciupaga, korale, chusta, kamizelka itp.

#### Co mają przynieść dzieci

kartkę, długopisy, pisaki

#### Rozgrzewka

Jakie wyrazy utworzą rodzinę wyrazu góra/dom/król?

### Przebieg zajęć

#### Prosto z gór

Na zajęcia przynosimy przedmioty, które mogłyby się znaleźć na góralskim straganie. Pytamy dzieci, czy wiedzą do czego one służą, omawiamy ich cechy charakterystyczne. Po tej prezentacji grupy dostają jeden z przedmiotów.

#### Na straganie

Na tych zajęciach dzieci będą musiały się wcielić w sprzedawców na targu. Ich zadaniem będzie zareklamowanie swojego produktu. Aby to zrobić muszą wymyślić jak najwięcej jego zastosowań (typowych i nietypowych).

#### Mapy myśli

Na początku drużyny przeprowadzają burzę mózgów (do czego może służyć nasz przedmiot?) i zapisują (za pomocą słów lub rysunków) wszystkie propozycje na kartkach w formie mapy myśli.

#### Kto to kupi?

Drużyny stają kolejno przed całą klasą i próbują przekonać swoich kolegów do kupienia ich produktów (mogą korzystać ze swoich map myśli). Na koniec możemy zapytać dzieci, który przedmiot kupiłby najchętniej.

# Trening twórczości

## tydzień 18

### Zajęcia 1

#### Ścieżki

##### Przygotuj

dla każdej grupy: kartkę z narysowanymi obiektami i ścieżkami między nimi (ścieżki muszą mieć różną długość w centymetrach - podobnie jak na str. 67)

##### Co mają przynieść dzieci

linijki

##### Rozgrzewka

Wymyślcie, co mają ze sobą wspólnego wszyscy uczniowie naszej klasy?

#### Przebieg zajęć

##### Podział na grupy

Dzielimy klasę (np. drogą losowania) na czteropięciosobowe grupy. Od tej pory aż do końca miesiąca dzieci będą pracować właśnie w tych zespołach (bez możliwości zamiany grup).

##### Ustawka w grupach

Podczas tego ćwiczenia dzieci nie mogą porozumiewać się ze sobą za pomocą słów. Zadaniem każdej grupy jest ustawienie się w kolejności: według wzrostu, według rozmiaru buta. Która grupa zrobi to najszybciej/najciszej?

##### Ustawka

Po przezwyciężeniu porozumiewania się bez słów w grupach, utrudniamy zadanie. Teraz cała klasa ustawia się w kolejności: według wzrostu, według rozmiaru buta, według koloru włosów, oczu itd.

##### Odległości szacowane

Na kartkach znajdują się drogi różnej długości. Uczniowie starają się oszacować, jaką długość (w cm) ma każda z nich. Swoje przewidywania zapisują nad odcinkami. Następnie mierzą je za pomocą linijki. O ile cm się pomylili?

### Zajęcia 2

#### Zgaduj - zgadula

##### Przygotuj

kartoniki z hasłami: rak, oko, zamek, wazon, lato, rogal, noc, jajko, smok, góra, kot, góral, tata, sok, ptak, samolot, but

##### Co mają przynieść dzieci

kartkę z zeszytu w linie (po jednej na każdą grupę)

##### Rozgrzewka

Co to jest zagadka?

#### Przebieg zajęć

##### Zgaduj-zgadula

Organizujemy w klasie zgaduj zgadulę. Zadaniem drużyn będzie wymyślenie zagadki dla pozostałych grup. Hasła uczniowie będą losowali spośród kart przygotowanych przez nauczyciela.

##### Trzy rundy

Na początku każda grupa losuje po jednym hasle i wymyśla do niego zagadkę. Następnie zespoły po kolei prezentują swoje łamigłówki. Potem znowu losują, wymyślają i przedstawiają aż do wyczerpania hasel.

##### Zapisywanie hasel

Po każdej zagadce (nawet swojej) każda drużyna zapisuje hasło na swojej kartce w linie, zachowując odpowiednią kolejność słów. Liczy się też estetyka pracy i poprawność zapisu!

##### Wylonienie zwycięzców

Po trzech rundach zagadek sprawdzamy, która drużyna odgadła i prawidłowo zapisała wszystkie hasła.

### Zajęcia 3

#### Lokomotywa

##### Przygotuj

lokomotywę wykonaną ze sztywnej kartki A4, wólczka

##### Co mają przynieść dzieci

kartkę z bloku technicznego (jedna na grupę - może być kolorowa), papier kolorowy, nożyczki, klej, kredki

##### Rozgrzewka

Poznałście już wiersz J. Tuwima "Lokomotywa". Co mogło być w kolejnych wagonach?

#### Przebieg zajęć

##### Wspólny pociąg

Na dzisiejszych zajęciach stworzymy nasz klasowy pociąg. Lokomotywa już jest. Do Was będzie należało wykonanie kolejnych wagonów. Każda grupa stworzy wspólnie jeden wagon z kartki bloku technicznego.

##### Wagony

Swoj wagon możecie ozdobić w dowolny sposób. Pamiętajcie jednak, że powinniście mieć koła. Do swoich wagonów zapakujcie to, co chcielibyście zabrać w daleką podróż. Co to będzie?

##### Połączenie prac

Każda grupa podpisuje wagon imionami swoich członków. Następnie opowiada, co spakowała ze sobą w daleką podróż. Po prezentacji wszystkich wagonów łączymy je w jeden długi pociąg (np. za pomocą wólczki).

##### Odjeżdżamy!

Niech wszystkie dzieci zastanowią się, co trzeba by było zabrać w taką klasową podróż, aby wszyscy czuli się podczas niej dobrze. Zapiszcie propozycje na tablicy, następnie wybierzcie trzy i umieśćcie je na lokomotywie.

# Trening twórczości

## tydzień 19

### Zajęcia 1

## Układ Słoneczny

- Przygotuj** dla każdej drużyny: rysunek przedstawiający planety Układu Słonecznego z podpisami
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka** Z czym kojarzy Wam się planeta Ziemia?

### Przebieg zajęć

- Planety** Każda grupa otrzymuje rysunek przedstawiający planety Układu Słonecznego. Uczniowie czytają głośno ich nazwy. Używane są one w niemal całym zachodnim świecie (oprócz Grecji). Innych nazw używa się np. w języku chińskim.
- Nowe nazwy starych planet** Gdyby nazwanie wszystkich planet zależało od Was, jakie byłyby to nazwy? Zapiszcie swoje propozycje obok odpowiednich planet.
- Prezentacje** Dzieci pracują w grupach. Spośród wszystkich pomysłów wyłaniają te najciekawsze i najbardziej oryginalne i wspólnie zapisują je na kartkach a następnie przedstawiają członkom pozostałych drużyn.
- Moja wymarzona planeta** Uczniowie siedzą w kręgu. Poprosz ich o zamknięcie oczu i wyobrażenie sobie takiej planety, na której przyjemnie by się mieszkało. Jak ona wygląda, jak pachnie, co się na niej znajduje, a czego nie ma?

### Zajęcia 2

## Z obcej planety

- Przygotuj** dla każdej drużyny: identyczny zestaw kilku-kilkunastu figur geometrycznych wyciętych z papieru kolorowego
- Co mają przynieść dzieci** kartkę z bloku technicznego (jedna na każdą grupę)
- Rozgrzewka** Jak brzmiałoby Twoje kosmiczne imię?

### Przebieg zajęć

- Przybywanie na obcą planetę** Uczniowie siedzą w kręgu. Poprosz ich, aby wyobrazili sobie, że są astronautami, którzy właśnie dotarli do jakiejś obcej planety. Jakie byłyby ich pierwsze słowa skierowane do mieszkańców tego miejsca?
- Statek z figur** Mieszkańcy obcej planety okazali się przyjaźnie nastawieni. Postanowili oni nie tylko oprowadzić Was po swoim miejscu zamieszkania, ale także odwiedzić Ziemię. Jak mogłyby wyglądać ich statki kosmiczne?
- Statek z figur** Dzieci pracują w grupach. Z otrzymanych zestawów figur geometrycznych tworzą statki kosmiczne mieszkańców obcej planety. Zwróć uczniom uwagę na to, że mimo, iż otrzymali oni identyczne zestawy, każdy statek jest inny.
- Przybysze z kosmosu** A teraz poprosz uczniów, aby wyobrazili sobie, że przybysze z kosmosu pojawiają się na Ziemi. Co powiedzieliby o naszej planecie? Co mogłoby im się spodobać, a co nie?

### Zajęcia 3

## Globus

- Przygotuj** globus, stoper, butelki do wyznaczenia trasy ślalomu, piłka; dla grup: 3 kartki A4, rolka po ręczniku papierowym, taśma klejąca, siatka foliowa
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka** Co Ci przypomina globus?

### Przebieg zajęć

- Globus, czyli sto pytań do...** Dzieci zapewne widziały już globus, wiedzą więc czym on jest. Może mają jednak pytania dotyczące tego przedmiotu. Ich zadaniem będzie wymyślenie co najmniej 20 pytań dotyczących globusu.
- Pytania nieoczywiste** Na wiele z tych pytań będzie można odpowiedzieć podczas zajęć. Ale być może pojawią się problemy, na które odpowiedzi trzeba będzie szukać winnych źródeł. Gdzie można je znaleźć, skąd czerpać informacje?
- Pchnięcie kulą** Zadaniem grup jest stworzenie z otrzymanych materiałów narzędzia służącego do jak najszybszego przemieszczenia kuli (piłki) przez wyznaczony na podłodze ślalom. Na wykonanie narzędzia mają dokładnie 10 minut.
- Co by było gdyby...** Uczniowie siedzą w kręgu. Chętne dzieci udzielają odpowiedzi na pytania co by było, gdyby: Ziemia była płaska, Ziemia była trójkątna, nie było Słońca, nie było Księżycy, nie wymyślono nigdy rakiety?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 20

### Zajęcia 1

## Dwanaście

### Przygotuj

zegar; dla każdego zespołu: worek foliowy, mała butelka plastikowa, folia aluminiowa, plastikowy kubek, ołówek, dwie metalowe łyżeczki

### Co mają przynieść dzieci

### Rozgrzewka

Jakie znacie sposoby odmierzenia czasu?

### Przebieg zajęć

#### Ulubiona pora dnia

Nauczyciel przynosi do klasy zegar (taki, by można było ustawić dowolną godzinę). Dzieci po kolei podchodzą i ustawiają na zegarze swoją ulubioną porę, mówią, co to za godzina i wyjaśniają, co wtedy robią.

#### Zegarowe odgłosy

Jakie odgłosy wydają zegary? Zadaniem każdej drużyny jest stworzenie krótkiej prezentacji dźwiękowej przedstawiającej różne odgłosy zegarów. Takich odgłosów drużyna powinna wymyślić co najmniej tyle, ile członków grupy.

#### Prezentacje dźwiękowe

Do wykorzystania uczniowie będą mieli materiały przyniesione przez nauczyciela, ale także inne przedmioty znalezione w klasie, pod warunkiem, że nie zostaną one uszkodzone.

#### Co by było gdyby...

Uczniowie siedzą w kręgu. Chętne dzieci udzielają odpowiedzi na pytanie co by było, gdyby: na świecie nie było zegarów. Zachęć dzieci do wymyślenia jak największej ilości odpowiedzi.

### Zajęcia 2

## Pomieszane historie

### Przygotuj

co najmniej osiem obrazków przedstawiających, co robił dowolny bohater w ciągu dnia

### Co mają przynieść dzieci

### Rozgrzewka

Co każdy człowiek musi zrobić w ciągu dnia?

### Przebieg zajęć

#### Nasz bohater

Nauczyciel wiesza na tablicy wydarzenia z dnia bohatera w prawidłowej kolejności. Mówi dzieciom, że jest to bohater, który nazywa się ... i właśnie w taki sposób spędził swój dzień.

#### Co robi ... w ciągu dnia?

Zadaniem dzieci jest ułożenie krótkiego, spójnego opowiadania dotyczącego tego, jak bohater spędził dzień, rozpoczynającego się od słów "Pewnego dnia...". Nauczyciel zapisuje opowiadanie stworzone wspólnie przez dzieci.

#### Pomieszane opowiadanie

Następnie nauczyciel zdejmuje karty z tablicy i wiesza je w dowolnej, losowej kolejności. Uczniowie oceniają, które bardziej im się podoba, które jest ciekawsze, bardziej zaskakujące lub bardziej zrozumiałe.

#### Porównanie

Na koniec nauczyciel odczytuje obydwie opowiadania wymyślone przez dzieci. Uczniowie oceniają, które bardziej im się podoba, które jest ciekawsze, bardziej zaskakujące lub bardziej zrozumiałe.

### Zajęcia 3

## Jak w zegarku

### Przygotuj

dla każdej grupy: folia aluminiowa o długości 50cm, 1 kartka A4, rolka plasteliny, kawałek wstążki o długości 50cm, 4 małe kawałki papieru kolorowego

### Co mają przynieść dzieci

klej, nożyczki, pisaki

### Rozgrzewka

Jakie macie dobre rady dla kogoś, kto ciągle się spóźnia?

### Przebieg zajęć

#### Mamy czas, nie mamy czasu

Są pewne czynności, które możemy wykonywać szybko, ale i takie, przy których raczej nie warto się spieszyć. Chętne osoby wychodzą na środek sali i prezentują co wykonują szybko, a co powoli, starannie. O jaką czynność chodzi?

#### Przypomince

Uczniowie na wykonanie tego zadania będą mieli dokładnie 15 minut. Muszą w tym czasie naradzić się i wspólnie stworzyć pewien przedmiot, który przypomina wyjątkowo zapominalskiej osobie, o ważnych rzeczach.

#### Praca w grupach

Do dyspozycji drużyn są materiały przyniesione przez nauczyciela oraz dodatkowo nożyczki, klej i pisaki. Drużyny muszą pracować razem, a ich przedmiot powinien być nie tylko pomysłowy, ale również estetycznie wykonany.

#### Prezent dla zapominalskich

Grupy wymyślają także nazwę dla stworzonego przez siebie przedmiotu. Podczas prezentacji swojego dzieła muszą określić, czym jest dany przedmiot oraz dla kogo jest on przeznaczony i o czym przypomina?

# Trening twórczości tydzień 21

## Zajęcia 21.1

### Dziwne przyjęcie

#### Przygotuj

talerz, dezodorant, kawałek gazety, kredkę, śrubokręt, chochlę

#### Co mają przynieść dzieci

#### Rozgrzewka

Jakie przyjęcie można uznać za udane?

### Przebieg zajęć

#### Komentarze są wskazane

Uczniowie siedzą w kręgu. Na środku kładziemy "nietyczne nakrycie stołu". Zadaniem dzieci jest wyobrażenie sobie, że ktoś zaprosił je na przyjęcie i przygotował dla nich taką zastawę. Jak zareagują?

#### Nietyczne nakrycie stołu

Na przykład: talerz a obok niego dezodorant zamiast szklanki, kredka, śrubokręt i chochla zamiast sztućców, kawałek gazety zamiast serwetki (lub inne przedmioty wymyślone przez nauczyciela).

#### Podział na grupy

Dzielimy klasę (np. drogą losowania) na cztero- pięciosobowe grupy. Od tej pory aż do końca miesiąca dzieci będą pracować właśnie w tych zespołach (bez możliwości zamiany grup).

#### Życzenia dla gospodarza (w grupach)

Dzieci siadają w grupach. Wspólnie zastanawiają się, kto mógł przygotować dla nich takie dziwne nakrycie, a następnie wymyślają dla tej osoby nietyczne życzenia z okazji imienin.

## Zajęcia 21.2

### W ślimaczym tempie

#### Przygotuj

karteczki z nazwami czynności; dla każdej grupy kartkę A3 z narysowaną muszlą ślimaka

#### Co mają przynieść dzieci

#### Rozgrzewka

Co porusza się powoli?

### Przebieg zajęć

#### Kalambury w zwolnionym tempie

Przygotuj karteczki z nazwami czynności. Zadaniem dzieci będzie przedstawienie wylosowanych hasel pozostałym uczniom za pomocą pokazywania. Muszą oni jednak poruszać się bardzo powoli.

#### Powoli do celu

Poproś dzieci, aby usiadły w wylosowanych na poprzednich zajęciach grupach. Mają to jednak zrobić bardzo powoli, jak w poprzednim ćwiczeniu.

#### Wprowadzenie

Ślimaki wytwarzają różne muszle. Służą one do ochrony ich miękkich ciał. Wyobraźcie sobie, że w takiej muszli znajduje się małe mieszkanie ślimaka. Co mogłoby się w nim znaleźć?

#### Nowa muszla dla ślimaka (w grupach)

Zadanie dzieci polega na stworzeniu dla ślimaka muszli idealnej - takiej, w której mieszkałoby się mu wygodnie i bezpiecznie. Swoje pomysły zamieszczają na kartkach A3 z narysowanymi muszlami.

## Zajęcia 21.3

### Wielkie gady kontra owady

#### Przygotuj

dużą miskę, koc, wykałaczka

#### Co mają przynieść dzieci

#### Rozgrzewka

Dinozaury były bardzo dużymi stworzeniami. Co jest równie duże jak dinozaury?

### Przebieg zajęć

#### Różne zastosowania przedmiotów

Nauczyciel przygotowuje kilka przedmiotów (duża miska, koc, wykałaczka itp.). Uczniowie siedzą w kręgu. Ich zadaniem jest wymyślenie jak największej ilości zastosowań dla każdej z tych rzeczy.

#### Z innej perspektywy

Przedmioty pozostają te same, ale teraz dzieci wyobrażają sobie, że są małymi owadami lub wielkimi dinozaurami. Czym będą dla nich te obiekty widziane z innej perspektywy?

#### Powolna pogoń

Uczniowie wracają do swoich ławek w parach w następujący sposób: jedna osoba jest małym owadem a druga wielkim gadem. Owad ucieka przed gadem, ale dzieje się to w zwolnionym tempie.

#### Wielkie gady kontra owady

Nauczyciel zapisuje na tablicy zdania:  
1. Lepiej jest być wielkim gadem niż małym owadem; 2. Lepiej jest być małym owadem niż wielkim gadem. Każdy uczeń wybiera jedno ze zdań i uzasadnia swoją decyzję.

# Trening twórczości tydzień 22

Zajęcia 22.1

## Wskazówki w ciemności

- Przygotuj** { stoper, opaski na oczy (komplet dla jednej drużyny)}
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Co można zobaczyć na niebie? }

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Przeczytajcie wspólnie jeszcze raz czytankę ze str. 16-17 "Naszego Elementarza". Jak Piotrek dogaduje się z koniem? W jaki sposób wydaje mu komendy? }
- Ślalom w ciemności** { Układamy w klasie krótki ślalom. Członkowie poszczególnych grup będą musieli pokonać go z zamkniętymi oczami. Zadbaj o bezpieczeństwo dzieci w trakcie wykonywania ćwiczenia. }
- Z zakrytymi oczami** { Zespoły wybierają "podpowiadacza", który jako jedyny ma odkryte oczy i udziela pozostałym wskazówek. Ślalom dzieci pokonują pojedynczo, jednak możes zmierzyć drużynowy czas pokonania toru. }
- Omówienie ćwiczenia** { Jakie są odczucia dzieci po wykonaniu ćwiczenia? Czy łatwo było poruszać się z zamkniętymi oczami? Jakie wskazówki były najbardziej pomocne? Co było trudne? A co było trudne dla "podpowiadaczy"? }

Zajęcia 22.2

## Pomocni czworonożni

- Przygotuj** { }
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Pierwsza osoba podaje imię, druga nazwę zwierzęcia. Trzecia wymyśla zdanie zawierające obydwa te wyrazy itd. }

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Wiemy już, że ludzie pomagają zwierzętom, np. zimą budują karmniki dla ptaków. Ale zwierzęta pomagają też ludziom. Przykładem na to jest hipoterapia. W jaki jeszcze sposób czworonogi nas wspierają? }
- Mapa myśli** { Na jednej części tablicy zapisz wszystkie pomysły dzieci (jak w burzy mózgów), następnie spróbujcie wspólnie stworzyć na podstawie tych notatek mapę myśli. }
- Świec i przewodnik** { Dzieci dobierają się w pary. Jedna osoba zasłania sobie lub zamyka oczy, druga będzie za rękę oprawdzać ją przez 5 minut po np. boisku szkolnym. Po tym czasie następuje zamiana ról. }
- Budowa zaufania** { "Przewodnik" musi zadbać o to, by "niewidomy" bezpiecznie poznał napotkane elementy otoczenia, opowiada o tym, co znajduje się wokoło, zachęca do dotykania różnych rzeczy. }

Zajęcia 22.3

## Na marcową pogodę

- Przygotuj** { arkusze szarego papieru (po jednym dla każdej drużyny), stare gazety }
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Co może służyć do ochrony? (Uzupełnijcie zdanie "... chroni nas przed...") }

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Przyjrzyjcie się, jaką pogodę zaobserwowali w marcu bohaterowie "Naszego Elementarza" (str. 26). Co oznacza powiedzenie "W marcu jak w garncu"? Jak przygotować się na marcową pogodę. }
- Okrycie wielofunkcyjne** { Jak mogłoby wyglądać okrycie wierzchnie (kurtka, płaszcz) idealnie przystosowane do marcowej pogody? Z czego musiałyby być zrobione, jakie elementy powinno zawierać? }
- Praca w grupach** { Uczestnicy pracują w grupach. Najpierw podczas burzy mózgow wymyślają, jak powinno wyglądać idealne ubranie na marcową pogodę, następnie wybierają najlepsze pomysły. }
- Plan pracy na najbliższe zajęcia** { Do dyspozycji drużyn będą: arkusz szarego papieru oraz stare gazety. Pozostałe materiały dzieci będą musiały przynieść z domu, jednak lepiej, aby były to łatwo dostępne przedmioty np. puszki, kartony itd. }



# Trening twórczości tydzień 23

## Zajęcia 23.1

### To okrycie w marcu przyda ci się

#### Przygotuj

arkusze szarego papieru, stare gazety

#### Co mają przynieść dzieci

materiały potrzebne do wykonania okrycia wierzchnich na marcową pogodę

#### Rozgrzewka

### Przebieg zajęć

#### Okrycie wielofunkcyjne

Dzieci, pracując w grupach, tworzą okrycie wierzchnie idealnie przystosowane do marcowej pogody. Musi ono chronić przed deszczem, śniegiem, wiatrem, a także być dostosowane do różnej temperatury.

#### Praca w grupach

Obserwuj uważnie, jak dzieci współpracują ze sobą. Czy podzieliły się zadaniami, czy wszyscy mają coś do zrobienia, jak się do siebie zwracają? Staraj się nie udzielać gotowych odpowiedzi na pytania drużyny.

#### Nazwy

Oprócz samego ubrania, uczestnicy wymyślają też dla niego jakąś nazwę. Najlepiej, gdyby była ona nietypowa, oryginalna lub zabawna.

#### Prezentacje

Drużyny prezentują rozwiązania całej klasie. Zapytaj dzieci, jakie mocne strony mają wszystkie okrycia przedstawione przez zespoły. A co można było zrobić lepiej?

## Zajęcia 23.2

### Bocianie gniazdo

#### Przygotuj

dla każdej grupy: koło o średnicy 9 cm (z tektury) obciążone na środku jedną rolką plasteliny, materiały opisane w zadaniu

#### Co mają przynieść dzieci

każda drużyna: 1 rolka plasteliny, 1 wyłóczka od jajek, nie więcej niż dwie pary nożyczek na grupę

#### Rozgrzewka

Czy wiecie jak wygląda gniazdo bociana? Co wam ono przypomina lub do czego innego mogłoby służyć?

### Przebieg zajęć

#### Wprowadzenie

Czy wiecie gdzie bociany budują gniazda? W Polsce bociany zakładają gniazda głównie na słupach elektroenergetycznych, budynkach, drzewach, na kominach i innych wysokich, stabilnych obiektach.

#### Gniazdo na wysokości

Zadaniem drużyny jest zbudowanie w ciągu 10 minut jak najwyższej konstrukcji, która stabilnie utrzyma bocianie gniazdo (tekturowe koło obciążone plasteliną).

#### Materiały dla każdej drużyny

1 rolka plasteliny, 5 patyczków do szaszłyków, 2 kartki A4, 1 wyłóczka od jajek, 2 arkusze folii aluminiowej o długości 20 cm, 5 gumek recepturek oraz nie więcej niż 2 pary nożyczek.

#### Pomiar

Poinformuj grupy, gdy do końca czasu pozostanie 5, 2 i 1 minuta. Na koniec zmierzcie wspólnie każdą konstrukcję. Która jest najwyższa? Czy wszystkie stabilnie utrzymują bocianie gniazdo?

## Zajęcia 23.3

### Kamera, akcja, dykcja!

#### Przygotuj

kilka zdań, wierszyków ćwiczących dykcję, np. W czasie suszy szosa sucha, Włóż płaszcz w deszcz.

#### Co mają przynieść dzieci

Gimnastyka buzi i języka.

#### Rozgrzewka

### Przebieg zajęć

#### Wprowadzenie

Każdy aktor musi ćwiczyć sprawną wymowę. Czy znacie jakieś wierszyki ćwiczące dykcję? Powiedzcie wyraźnie np.: Czarny dzięcioł z chęcią pień ciął. Dromader z Durbanu turban pożarł panu.

#### Trudne słowa (burza mózgów)

Jakie słowa są trudne do wypowiedzenia? Nauczyciel zapisuje wszystkie propozycje dzieci na tablicy. Jeśli uczniowie nie mają pomysłu mogą posłużyć się wyrazami z rymowanek z poprzedniego ćwiczenia.

#### Przejście przez salę w roli

Dzieci ustawiają się z jednej strony sali. Będą przechodzić na drugą stronę klasy według wskazówek reżysera (nauczyciela lub jednego z uczniów), np. po wąskiej desce, stąpając między ślimakami itd.

#### Wierszyki łamiężyki

Dzieci w swoich zespołach wymyślają swoje własne wierszyki łamiężyki. Mogą posłużyć się wyrazami zapisanymi na tablicy. Na koniec cała klasa wypowiada wspólnie rymowanki poszczególnych grup.

# Trening twórczości tydzień 24

## Zajęcia 24.1

### Ćwiczymy rymy

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

Ćwiczenie dykcji - za pomocą wierszyków - łamijemy z poprzednich zajęć.

**Twoje zadanie - ułóż rym i zdanie!**

Dzieci siedzą w kręgu. Pierwsza osoba wymyśla dowolne słowo. Druga podaje rym do tego słowa. Trzecia układa zdanie z obydwoma słowami. Np.: 1. stoń, 2. dłoń, 3. Uczynny stoń poda ci pomocną dłoń.

**Jak najczęściej**

Uczniowie siadają w swoich grupach. Ich zadaniem jest znalezienie i zapisanie jak największej ilości słów rymujących się z podanym wyrazem (np. łąka, mama, rak). Która drużyna zapisała najczęściej rymów?

**Nietypowe zakończenia**

To zadanie trudniejsze, przeprowadzamy je więc z całą klasą. Polega ono na stworzeniu nowego zakończenia (drugiego członu) do podanych rymowanek, tak aby zmienić ich sens, stworzyć zabawną całość.

**Przykłady rymowanek**

CO TA MAŁA MUCHA szepnęła ci do ucha;  
POLECIAŁA BIEDRONKA wysoko do słonka;  
NALAŁA OLA MLECZKA do białego spodeczka;  
ZMIENNE CIĄGLE MIAŁ HUMORY, raz chciał ogórki a raz pomidory

Przebieg zajęć

## Zajęcia 24.2

### Różne minki wiosennej pacyнки

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

jedną niepotrzebną zimową rękawiczkę, kolorową bibułę, papier kolorowy, gęsty klej, nożyczki

Co wam przypomina lub do czego może służyć zimowa rękawiczka?

**Wiosenne skojarzenia (gwiazda)**

Z czym kojarzy się Wam wiosna? Nauczyciel zapisuje wszystkie skojarzenia dzieci na tablicy w formie gwiazdy skojarzeń (w centrum wyraz "wiosna", od którego odchodzą inne skojarzenia).

**Wiosenne pacyнки**

Dzieci pracują w grupach. Każdy uczestnik musi stworzyć pacynkę, która kojarzy się z wiosną, nie może to być jednak ani zwierzę, ani kwiat. Każda pacynka w grupie powinna przedstawiać coś innego.

**Różne minki**

Dodatkowo pacyнки powinny w jakiś sposób mieć dwie wersje, z dwoma różnymi minami (np. wesoła na jednym palcu, na drugim - smutna lub zdziwiona mina po obróceniu dłoni).

**Mini-scenki**

Za pomocą wykonanych przez uczestników pacynek, grupy zaprezentują klasie na kolejnych zajęciach krótkie scenki o wiosnie.

Przebieg zajęć

## Zajęcia 24.3

### Słucham i patrzę, bo jestem w teatrze

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

materiał do przykrycia ławki

Ćwiczenie dykcji - za pomocą wierszyków - łamijemy z poprzednich zajęć.

**Jak należy zachowywać się w teatrze?**

Wyobraźcie sobie, że wasz kolega po raz pierwszy wybiera się na wycieczkę do teatru. Jakie rady dacie mu odnośnie tego, jak należy zachowywać się w czasie przedstawienia?

**A jak w czasie prezentacji?**

Wasze prezentacje przygotowujemy w czasie lekcji to często właśnie małe przedstawienia. Czy takie same rady, jakie dacie swojemu koledze pasowałyby jako zasady zachowania podczas prezentacji?

**Dokończenie scenek**

Uczniowie w grupach przygotowują krótkie scenki o wiosnie z wykorzystaniem pacynek wykonanych na poprzednich zajęciach. Następnie prezentują scenki na forum klasy, pamiętając o wyraźnym mówieniu.

**Jak w teatrze**

Przygotuj uczniom miejsce prezentacji - przykryj ławkę materiałem, aby dzieci mogły schować się za nią w czasie mini-scenek.

Przebieg zajęć

# Trening twórczości

## tydzień 25

Zajęcia 25.1

### Zdania najeżone trudnościami

- Przygotuj** { karteczki z narysowanymi korpusami jeży (bez igieł) - na tyle duże, by zmieściło się w nich po jednym zdaniu
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Co może ukłuć? }

### Przebieg zajęć

- Wyrazy z trudnościami** { Jakie znacie wyrazy z trudnościami? Zapisujemy na tablicy wszystkie propozycje dzieci. Jako pomoc może służyć wierszyk i wyrazy zgromadzone w "Naszym Elementarzu" na str. 52-53.
- Podział na grupy** { Dzielimy klasę (np. drogą losowania) na cztero- pięciosobowe grupy. Od tej pory aż do końca miesiąca dzieci będą pracować właśnie w tych zespołach (bez możliwości zamiany grup).
- Najeżone zdania** { Zadaniem drużyn jest ułożenie zdań, zawierających jak najwięcej wyrazów z trudnością ortograficzną. Zdania te dzieci zapisują na kartkach w korpusach jeży. Dorysowują tyle igieł, ile trudnych wyrazów.
- Tylko poprawne zapisy** { Wygrywa drużyna, której uda się dorysować najwięcej igieł (użyć najwięcej trudnych wyrazów, pod warunkiem, że zapisano je poprawnie). Najciekawsze zdania można wykorzystać później podczas dyktanda.

Zajęcia 25.2

### Nieźle jaja

- Przygotuj** { dla każdej drużyny: foliowy worek, 10 cm kawałek sznurka, 1 kartkę A4, rolkę po papierze toaletowym, 4 gumki recepturki
- Co mają przynieść dzieci** { po 1 wydmuszcze na każdą drużynę, nie więcej niż dwie pary nożyczek na każdą drużynę
- Rozgrzewka** { Wymień rzeczy, które łatwo zniszczyć.

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Skorupki jajek są cienkie i dość delikatne. Kupując jajka w sklepie, dostajemy je w specjalnych wytłoczkach, by nie uszkodziły się w drodze do domu.
- Ochroniacze na wydmuszki - zadanie** { Waszym zadaniem będzie stworzenie z dostępnych materiałów struktury, która ochroni wydmuszkę przed stłuczeniem podczas upadku z wysokości najpierw 1 metra, a potem dwóch metrów.
- Praca w grupach** { Na wykonanie tego zadania macie dokładnie 7 minut. Kiedy skończy się czas, będziecie mogli zapakować Waszą wydmuszkę w ochroniacz, a następnie rzucić ją z wysokości 1m i 2m.
- Testowanie** { Testowanie odbywa się pod nadzorem nauczyciela. Przy ocenie rozwiązań należy zwrócić uwagę, w jaki sposób wykorzystano materiały oraz to, jak drużyna pracowała razem.

Zajęcia 25.3

### To nie przelewki!

- Przygotuj** { miska o pojemności co najmniej 2l, dwa różne przezroczyste pojemniki o pojemności co najmniej 1l, marker
- Co mają przynieść dzieci** { każda drużyna: 1 kubek plastikowy
- Rozgrzewka** { Z czym ci się kojarzy lub do czego może służyć plastikowa butelka po wodzie?

### Przebieg zajęć

- Przygotowanie ćwiczenia** { Oznacz markerem poziom 1l na jednym z przezroczystych pojemników, ale nie nalewaj do niego wody. Obok niego postaw drugi nieoznaczony pojemnik (również pusty), z boku miskę wypełnioną wodą.
- To nie przelewki - zadanie** { Zadaniem drużyn będzie napełnienie nieoznakowanego pojemnika dokładnie 1l wody. Dzieci muszą oszacować, ile kubeczków wody przelać do pojemnika, aby znalazł się w nim dokładnie 1 litr wody.
- Szacowanie** { Najpierw drużyny dostają 5 minut na przedyskutowanie problemu i wymyślenie jego rozwiązania. W tym czasie mogą podchodzić do pojemników i przymierzać do nich swoje kubeczki.
- Testowanie** { Kiedy dzieci napełnią nieoznakowany pojemnik wystarczającą wg nich ilością wody, nauczyciel przelewa ją do drugiego pojemnika i zaznacza markerem poziom cieczy. Kto najmniej się pomylił?

# Trening twórczości

## tydzień 26

### Zajęcia 26.1

#### Szumia, szumia słowa

- Przygotuj** dla każdej drużyny: worek foliowy, arkusz starej gazety, 2 papierki po cukierkach
- Co mają przynieść dzieci** każda drużyna: 1 kolorową kartkę A4
- Rozgrzewka** Wymieńcie rzeczy, które szumią.

#### Przebieg zajęć

- Szumy i szelesty** Jakie znacie szeleszczące słowa? Wymieńcie słowa, w których słychać głoskę "sz". Nauczyciel zapisuje na tablicy wszystkie propozycje dzieci.
- Spacer po lesie** Uczestnicy wyobrażają sobie, że są w lesie. Wsłuchują się w szum wiatru szybszy/szybszy. Głęboko oddychają - wciągają powietrze nosem, zatrzymują wdech i wypuszczają powietrze ustami.
- Szumiące zdania** Praca w grupach. Dzieci z wyrazów wypisanych na tablicy układają szumiące zdania, a następnie starannie zapisują je na swoich kolorowych kartkach A4. Każda grupa musi stworzyć co najmniej 4 zdania.
- Ilustracja** Zadaniem dzieci jest takie przeczytanie swoich zdań i wytworzenie takich dźwięków za pomocą materiałów przyniesionych przez nauczyciela, aby reszta klasy poczuła się jak w szumiącym lesie.

### Zajęcia 26.2

#### Wiosna!

- Przygotuj** kartki bloku technicznego A3 - po jednej dla każdej grupy
- Co mają przynieść dzieci** farby, czarne kredki
- Rozgrzewka** Co jest lub może być zielone?

#### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** Nauczyciel czyta dzieciom wiersz "Kiedy wiosną..." (Nasz Elementarz str. 66-67). Jakie kwiaty wyrosły na wiosennej łące, jak wyglądają? Kogo można tam spotkać? O jakim zielonym przybyszu jest tam mowa?
- Na całej kartce łąka (praca w grupach)** Dzieci siadają w swoich grupach tak, aby każdy miał dostęp do kartki. Na początku wyobrażają sobie, jak wygląda łąka wiosną. Ich zadaniem jest wspólne namalowanie na kartce wiosennej łąki.
- Żaba, ufoludek i inni zieloni goście** Oprócz kwiatów i traw na łące muszą znaleźć się jeszcze różni zieloni goście (nawet tacy, którzy tam nie pasują). To, jakie zielone obiekty znajdują się na obrazie zależy tylko od pomysłowości uczestników.
- Wydobywanie obiektów z tła** Cała kartka powinna zostać zapełniona. Kiedy prace wyschną, dzieci wybierają kilka kwiatów lub innych obiektów, które chcą wyróżnić na obrazie i obrysowują je czarną kredką. Prace wieszamy w klasie.

### Zajęcia 26.3

#### Sprawa najwyższej wagi

- Przygotuj** wagę kuchenną, 6 różnych przedmiotów różniących się wagą oraz 2 pary różnych przedmiotów o identycznej wadze
- Co mają przynieść dzieci**
- Rozgrzewka** Co jest tak ciężkie, że nie jesteście w stanie tego unieść?

#### Przebieg zajęć

- Sprawa najwyższej wagi** Każda grupa będzie miała kilka minut na rozwiązanie jednego z 5 zadań, które będą polegały na porównywaniu wagi. Podczas rozwiązywania problemu drużyna może brać do rąk wszystkie dostępne przedmioty.
- Zadania dla drużyn** Zadania: 1. Które z tych przedmiotów ważą po tyle samo? 2. Ustawcie przedmioty od najlżejszego do najcięższego, 3. Ustawcie przedmioty od najcięższego do najlżejszego 4. Które przedmioty ważą mniej niż ten?
- Porozumienie bez słów** 5. Które z tych przedmiotów ważą mniej niż ten? Dla każdej grupy wybierz zestaw 5 innych przedmiotów. Podczas zadania drużyny będą musiały porozumiewać się inaczej niż za pomocą słów.
- Wrażenia z ważenia** Na koniec ważymy wszystkie przedmioty na wadze kuchennej i sprawdzamy, która drużyna rozwiązała zadanie najlepiej. Kto najlepiej współpracował? Jak grupy oceniają zmagania innych zespołów?

# Trening twórczości tydzień 27

Zajęcia 27.1

## Strach ma wielkie oczy

- Przygotuj** { wykałaczkę, folię aluminiową, waciki, spinacze biurowe, słomki do napojów, jednorazowe widelce
- Co mają przynieść dzieci** { każda grupa: kartonowe pudełko, (takie, by można je było zamknąć, np. po butach), różne materiały plastyczne
- Rozgrzewka** { O kim można powiedzieć, że jest odważny?

### Przebieg zajęć

- Huk, harmider, straszny hałas** { Co jest bardzo hałaśliwe, ale wcale nie jest straszne? - swobodne wypowiedzi dzieci. Co oznacza przysłowie "Strach ma wielkie oczy?".
- Przerażające pudełko z miłą niespodzianką** { Każda grupa przygotowuje kartonowe pudełko. Przy pomocy nauczyciela wycina w nim otwór, przez który można włożyć do środka rękę. Drużyna musi sprawić, że pudełko z zewnątrz wygląda przerażająco.
- Pozory mylą** { Do wykorzystania dzieci mają dowolną ilość materiałów przyniesionych przez siebie i nauczyciela. W środku pudełka ma znaleźć się jakaś miła niespodzianka dla wszystkich kolegów z klasy.
- Miła niespodzianka** { To ważne, aby miłej niespodzianki starczyło dla wszystkich! Może to być np. karteczka z uśmiechniętą buzią lub napisem "lubię cię". Niespodzianki rozdawane będą kolejnego dnia, można więc przynieść coś z domu.

Zajęcia 27.2

## Pomocna dłoń

- Przygotuj** { dla każdej drużyny: 1 kartka A4 z dużym obrysem dłoni
- Co mają przynieść dzieci** { jeśli dzieci nie wykonały w klasie - miłe niespodzianki dla kolegów, które wkładają do swoich pudełek; kredki
- Rozgrzewka** { Co sprawia, że masz dobry humor?

### Przebieg zajęć

- Coś dobrego, coś miłego** { Dzieci siedzą w kręgu. Chętne osoby opowiadają o tym, co dobrego spotkało ich w minionym tygodniu w szkole. Następnie zespoły rozdają niespodzianki ze swoich "przerażających" pudełek.
- Pomagamy sobie w szkole** { Praca w grupach. Zespoły zastanawiają się nad tym, jak uczniowie mogą pomagać sobie nawzajem w szkole i przygotowują krótkie scenki na temat pomocy koleżeńskiej. Prezentują je na forum klasy.
- Jakie uczucia wzbudza pomoc** { Rozmowa z całą klasą. Czy przypomnienie sobie sytuacji, w której ktoś Wam bezinteresownie pomógł? W jaki sposób? Jak się wtedy czuliście, czy potraficie nazwać te uczucia?
- Pomocna dłoń** { Praca w grupach. Dzieci otrzymują kartkę z narysowaną dłonią. W każdy palec wpisują nazwy uczuć, które wzbudza w nich czyjaś bezinteresowna pomoc. Kolorują według uznania. Na środku piszą "pomocna dłoń".

Zajęcia 27.3

## Niezwykły koncert

- Przygotuj** { nagranie utworu "W grocie króla gór" E. Griega
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Jakie dźwięki kojarzą Ci się z odpoczynkiem, relaksem?

### Przebieg zajęć

- Ciało moim instrumentem** { Jakie różne dźwięki można wydobyć wyłącznie za pomocą części naszego ciała (dłoni, stóp, policzków, ust itd.)? Dzieci podają jak najwięcej propozycji.
- Dyrygujemy** { Uczniowie siadają w grupach. Umawiamy się, jaki rodzaj dźwięków wymyślonych przez klasę będzie generować każdy zespół. Następnie wybieramy osobę, która będzie dyrygować klasową orkiestrą.
- Sygnaly dyrygenta** { Należy także ustalić, jakie gesty ma do dyspozycji dyrygent. Chętne dziecko wychodzi na środek i pokazuje, które grupy w jakim momencie mają zacząć grać. Potem następuje zmiana dyrygenta.
- W towarzystwie muzyki** { Ćwiczenie to można wykonać też na tle muzyki, np. "W grocie króla gór" E. Griega. W tym przypadku najpierw wysłuchujemy z dziećmi całego utworu, a dopiero potem go wykonujemy pod kierunkiem dyrygenta.

# Trening twórczości tydzień 28

## Zajęcia 28.1

### Fabryka instrumentów

- Przygotuj** { różne gumki recepturki, kolorowe słomki do napojów, folię aluminiową, sznurek, ryż, kaszę, groch itp.
- Co mają przynieść dzieci** { materiały z odzysku: małe butelki szklane i plastikowe, puszki po konserwach, rolki po ręcznikach papierowych itp.
- Rozgrzewka** { Dlaczego słomka do napojów i puszka po konserwach są do siebie podobne?

**Przebieg zajęć**

- Targ materiałów** { Wszystkie przyniesione materiały gromadzimy w widocznym miejscu w klasie. Każda grupa będzie musiała wykonać co najmniej dwa instrumenty, które będą zarówno pomysłowe, jak i ładne.
- Narada** { Po obejrzeniu materiałów i zapoznaniu się z zadaniem, drużyny naradzają się, jakie wykonają instrumenty i jakich materiałów będą potrzebować. Zespoły zabierają z targu potrzebne rzeczy.
- Pomysłowe instrumenty** { Należy położyć szczególny nacisk na pomysłowość instrumentów. Zachęć dzieci do tworzenia instrumentów innych niż grzechotki.
- Ozdabianie** { Dodatkowo, do ozdobienia instrumentów można używać innych materiałów papierniczych, np. papieru kolorowego, dzieci mogą korzystać też ze swoich nożyczek, kredek, pisaków oraz kleju.

## Zajęcia 28.2

### Poradnik dżentelmena

- Przygotuj** { }
- Co mają przynieść dzieci** { }
- Rozgrzewka** { Dokończ zdanie: Kto ma dobre manieri ...

**Przebieg zajęć**

- Kto to jest dżentelmen?** { Dzieci siadają w kręgu. Kogo określa się mianem dżentelmena? Jakie cechy powinien posiadać dżentelmen? Czy znacie jakiegoś dżentelmena? Usiądźcie w swoich grupach tak, jakby zrobili to dżentelmeni.
- Przekorny poradnik** { Zadaniem dzieci jest wymyślenie i przedstawienie krótkiego humorystycznego poradnika "Jak dżentelmem nie być?".
- Jak nie być dżentelmem** { W scenie musi pojawić się co najmniej jeden prowadzący/narrator oraz osoby prezentujące sytuacje z życia obrazujące jak nie być dżentelmem.
- Nienaganne manieri** { Podczas prezentacji cała klasa musi zachowywać się jak na dżentelmenów przystało. Natomiast po wszystkich występach rozmawiamy z dziećmi o tym, który poradnik im się najbardziej podobał.

## Zajęcia 28.3

### Abecadło węża zjadło

- Przygotuj** { dziurkacz, długą kolorową wstążkę, kartki formatu A5 z bloku technicznego z zapisanymi ołówkiem literami alfabetu
- Co mają przynieść dzieci** { papier kolorowy, klej, nożyczki
- Rozgrzewka** { Jak wyglądałaby nauka w szkole, gdyby nie było alfabetu?

**Przebieg zajęć**

- Losowanie liter** { Zadanie: Na dzisiejszych zajęciach będziemy tworzyć alfabetycznego węża. Każdy z Was wylosuje jedną kartkę z literą, na której coś stworzy, a potem wszystkie kartki połączymy w jedną całość.
- Jaki jest wąż** { Na kartkach będziecie musieli napisać, jaki jest wąż, cecha ta musi zaczynać się na wylosowaną literę. Np. jeśli ktoś wylosował literę "m" może napisać "mądry", jeśli ktoś ma "y", wymyśla wyraz kończący się na "y".
- Bohaterem są litery** { Głównym bohaterem na kartce jest Wasza litera, to ona ma być najbardziej widoczna. Wasze wyrazy mają być starannie zapisane, a karteczki pięknie ozdobione, aby wąż mógł przystroić naszą salę.
- Alfabetyczny wąż** { Gdy wszystkie karteczki będą dokończone nauczyciel zadaje pytanie "Jaki jest alfabetyczny wąż?" a odpowiada mu osoba, która wylosowała "a", potem "b" itd. Kartki są po kolei nawlekane na wstążkę.

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Trening twórczości

## tydzień 29

### Zajęcia 29.1

#### Legendy

##### Przygotuj

karteczki z wymyślonymi herbami przedstawiającymi zwierzęta, np. żaba na fioletowym tle, sarna na żółtym tle itd.

##### Co mają przynieść dzieci

W czym orzeł jest podobny do śniegu?

##### Rozgrzewka

#### Przebieg zajęć

##### Wprowadzenie

Legenda, to opowieść, którą ludzie sobie przekazywali z pokolenia na pokolenie, dotycząca prawdziwego miejsca lub osoby. Legenda często opowiada o tym, jak powstało jakieś państwo, albo miasto.

##### Podział na grupy

Dzielimy klasę (np. drogą losowania) na cztero- pięciosobowe grupy. Od tej pory aż do końca miesiąca dzieci będą pracować właśnie w tych zespołach. Każda grupa losuje jedną karteczkę z herbem.

##### Legenda o założeniu miasta

Instrukcja dla drużyn: Wylosowaliście herb pewnego miasta. Waszym zadaniem jest wymyślenie nazwy dla tego miejsca oraz legendy o tym, jak ono powstało. Stwórzcie też obrazek ilustrujący to zdarzenie.

##### Snujemy opowieści

Drużyny po kolei prezentują godła swoich miast i ich nazwy. Opowiadają też klasie wymyśloną przez siebie legendę.

### Zajęcia 29.2

#### Z dwudziestu patyczków

##### Przygotuj

każda grupa: 20 wykałaczek, 1 rolkę plasteliny

##### Co mają przynieść dzieci

Co by było, gdyby drzewa wyglądały jak wielkie wykałaczki?

##### Rozgrzewka

#### Przebieg zajęć

##### Wykałaczkowe potyczki

Uczniowie pracują w grupach. Na tych zajęciach drużyny otrzymają trzy zadania. Każde zadanie musi zostać rozwiązane przy pomocy dokładnie 20 wykałaczek. Wykałaczek nie wolno łamać, ani niszczyć.

##### Zadanie 1

Ułóżcie wykałaczki na lawce tak, by przedstawiały pierwsze litery Waszych imion. Do wykonania tego zadania musicie użyć wszystkich 20 wykałaczek.

##### Zadanie 2

Ułóżcie wykałaczki tak, aby jak najbardziej wystawały ponad powierzchnię lawki (stwórzcie jak najwyższą konstrukcję). Musicie użyć wszystkich 20 wykałaczek. Możecie wykorzystać też pół rolki plasteliny.

##### Zadanie 3

Użyjcie 20 wykałaczek i rolki plasteliny, aby stworzyć zwierzę, w którego nazwie jest jakaś trudność ortograficzna.

### Zajęcia 29.3

#### Nie pękaj nam smoku!

##### Przygotuj

dla każdej drużyny: 1 balon

##### Co mają przynieść dzieci

kolorowy blok techniczny, papier kolorowy, taśmę klejącą, klej, nożyczki

##### Rozgrzewka

Dokończ zdanie: Chciałbym, być królem / królową, ponieważ...

#### Przebieg zajęć

##### Wprowadzenie

Uczniowie siadają w kręgu. Nauczyciel prosi, by jedna osoba opowiedziała własnymi słowami legendę o smoku wawelskim ("Nasz Elementarz" str. 13). Jaki on był, dlaczego chciano się go pozbyć?

##### Smok zrobiony w balona

Dzieci siadają w zespołach. Każda drużyna otrzymuje balon. Z tego balonu i różnych przyborów papierniczych ma stworzyć strasznego i przerażającego smoka wawelskiego.

##### Z efektem dźwiękowym

Gdy smoki będą gotowe, można zaproponować uczniom ponowne opowiedzenie legendy. Tym razem chętne zespoły mogą przebić swojego smoka w odpowiednim momencie opowieści.

##### Inne zakończenie

Niektóre grupy pewnie zdecydowały się oszczędzić swoje smoki. Co by było, gdyby w Krakowie nadal mieszkał smok wawelski? - swobodne wypowiedzi dzieci.

# Trening twórczości

## tydzień 30

### Zajęcia 30.1

#### Najwyższy budynek w Polsce

##### Przygotuj

ilustracje, zdjęcia przedstawiające Pałac Kultury i Nauki, arkusze szarego papieru, białe kartki A4

##### Co mają przynieść dzieci

klej, nożyczki, taśmę klejącą, czarne pisaki

##### Rozgrzewka

Z czym kojarzy Ci się Warszawa?

#### Przebieg zajęć

##### Wprowadzenie

Warszawa jest stolicą Polski. Jest to największe miasto w Polsce, mieszka tu też najwięcej ludzi. Czy wiecie, że w Warszawie znajduje się najwyższy budynek w Polsce? Jest to Pałac Kultury i Nauki.

##### Pałac Kultury i Nauki

Zobaczcie, jak wygląda Pałac Kultury. Spróbujcie własnymi słowami opisać jego wygląd. Waszym zadaniem będzie wyklejenie na szarym papierze budynku jak najbardziej podobnego do Pałacu Kultury.

##### Praca w grupach

Zespoły mają za zadanie wykleić budynek jak najbardziej podobny do Pałacu Kultury, a jednocześnie jak najwyższy. Do dyspozycji mają 10 kartek A4. Kartki i szary papier mogą być dowolnie rozcinane, darte.

##### Porównanie

Drużyny mogą używać też czarnych pisaków, ale jedynie do ozdabiania prac, rysowania konturów, okien itd. Na koniec wieszamy wszystkie budynki na tablicy i porównujemy ich wygląd i wielkość.

### Zajęcia 30.2

#### Nasze herby

##### Przygotuj

dla każdej drużyny: kartki z obrysem tarczy herbowej

##### Co mają przynieść dzieci

Jakie znacze wyrazy rozpoczynające się na literę "h"?

##### Rozgrzewka

Jakie znacze wyrazy rozpoczynające się na literę "h"?

#### Przebieg zajęć

##### Wprowadzenie

Herb, to charakterystyczny znak, który świadczy o przynależności do danego rodu i wyróżniający jego członków z innej grupy. Znacze już herb Polski oraz herb Warszawy. Dzisiaj stworzycie swoje drużynowe herby.

##### Jacy jesteście, co nas wyróżnia?

Zastanówcie się co macie ze sobą wspólnego jako drużyna. Może jest coś, co wszyscy lubicie robić lub jeść? Może wszyscy lubicie najbardziej to samo zwierzę?

##### Herb drużynowy

Narysujcie na kartkach swoje drużynowe herby. Wymyślcie też nazwę dla Waszej drużyny związaną z tym co znajduje się na Waszych ilustracjach.

##### Przedstawiamy się

Na koniec przedstawicie się całej klasie swoją nową nazwą. Opowiecie o tym, co znajduje się na Waszym herbie i dlaczego.

### Zajęcia 30.3

#### Mordercy pomysłów

##### Przygotuj

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

W czym naukowiec jest podobny do kucharza?

#### Przebieg zajęć

##### Obserwatorzy

Zaprosz po jednym dziecku z każdej drużyny. Wyjdź z ochotnikami na chwilę z klasy i tam wyjaśnij im w sekrecie, że ich zadaniem będzie obserwowanie tego co będzie działać się w ich grupie. Będą Obserwatorami.

##### Mordercy pomysłów

Po powrocie do klasy zaprosz po jednej innej osobie z każdej drużyny za drzwi. Będą one Mordercami Pomysłów - będą musiały zachowaniem i wypowiedziami "mordować" pomysły kolegów (np. "to bez sensu").

##### Zadanie dla drużyny

W klasie daj drużynom do rozwiązania problem: "Wkrótce imieniny obchodzi Wasza koleżanka, która lubi niepospolite niespodzianki, wymyślcie dla niej jakiś oryginalny i niezwykły prezent".

##### Na zakończenie

Daj drużynom kilka minut na dyskusję. Potem poprosz Obserwatorów o powiedzenie, jakie stwierdzenia skutecznie mordowały nowe pomysły. Możecie je zapisać na dużej kartce i powiesić w klasie.



# Trening twórczości tydzień 31

## Zajęcia 31.1

### Proszę wsiadać, na pokład, start!

#### Przygotuj

ilustracje i zdjęcia przedstawiające dawne i obecne środki transportu (wodne, lądowe i powietrzne)

#### Co mają przynieść dzieci

#### Rozgrzewka

Co ma kola?

### Przebieg zajęć

#### Jakie są rodzaje pojazdów

Zajęcia te poświęcamy na stworzenie krok po kroku wspólnej mapy myśli o pojazdach. Grupy otrzymują kilka ilustracji z pojazdami. Dzieci zastanawiają się na jakie główne kategorie (rodzaje) można podzielić pojazdy

#### Pojazdy - mapa myśli

W centralnym miejscu na tablicy zapisujemy temat planowanych działań - POJAZDY, następnie prosimy dzieci o podanie skojarzeń do tego tematu.

#### Podział na kategorie

Tworzymy główne kategorie - odgałęzienia, np. wodne, lądowe, powietrzne (o ile dzieci nie wymyślą innych). Pytamy uczniów, czy daloby się dodać do nich jeszcze jakieś gałęzie.

#### Uzupełnianie mapy myśli

Następnie dzieci uzupełniają mapę myśli ilustracjami oraz własnymi pomysłami (może znają jakieś inne pojazdy, które nie pojawiły się na obrazkach?). Czy gałęzie można jeszcze jakoś rozbudować?

## Zajęcia 31.2

### Kto to spakował?

#### Przygotuj

walizkę pełną różnych przedmiotów (im dziwniejsze, tym lepiej) oraz pocztówek z polskich i europejskich miast

#### Co mają przynieść dzieci

kartki do malowania, farby

#### Rozgrzewka

Co zabrałbyś ze sobą w daleką podróż?

### Przebieg zajęć

#### Opisujemy walizkę

Uczniowie siedzą w kręgu. Nauczyciel przynosi na zajęcia walizkę wypełnioną różnymi dziwnymi przedmiotami. Uczniowie opisują, jak wygląda walizka z zewnątrz.

#### Kto to spakował?

Otwieramy walizkę i po kolei wyjmujemy z niej jej zawartość. Uczniowie nazywają i opisują wyciągane przedmioty. Jak myślicie, kim jest właściciel tej walizki, jakie miejsca ostatnio odwiedził?

#### 20 pytań

Prosimy dzieci, aby zastanowiły się, o co chcieliby zapytać właściciela walizki. Każdy wymyśla co najmniej jedno pytanie. Pytania nie mogą się powtarzać.

#### Malujemy

Następnie uczniowie siadają w swoich ławkach. Ich zadaniem będzie namalowanie właściciela walizki (tak jak go sobie wyobrażają) w jednym z miejsc, które odwiedził (praca indywidualna).

## Zajęcia 31.3

### Na dworze klasa integrować się może

#### Przygotuj

krede, po jednym piórku dla każdej drużyny

#### Co mają przynieść dzieci

#### Rozgrzewka

Klasowy okrzyk - wymyślamy jakiś wspólny okrzyk, którym przywitamy się na zajęciach.

### Przebieg zajęć

#### NIGDY - CZĘSTO - ZAWSZE

Zapisujemy kredą na boisku wyrazy "nigdy", "często" i "zawsze" w odległości ok. 3m. Następnie podajemy nazwy nietypowych czynności, a dzieci ustawiają się zgodnie z tym jak często daną czynność wykonują.

#### Drużynowy podmuch

Dzielimy klasę na grupy po 3-4 osoby. Każdej z drużyn dajemy piórko. Wygrywa zespół, który najdłużej utrzyma piórko w powietrzu jedynie dmuchaniem go w górę.

#### Zakłóccze

Dzielimy klasę na trzy grupy: Nadawców, Zakłócczy i Odbiorców. Grupy stają w odł. 5m od siebie (Zakłóccze w środku). Nadawcy muszą przekazać Odbiorcom proste hasło. Zakłóccze im przeszkadzają.

#### Ludzie do ludzi

Dzieci dobierają się w pary. Muszą one dotknąć się częściami ciała, które poda prowadzący, np. "głowa do głowy", "łokieć do kolana". Na hasło "ludzie do ludzi" uczestnicy muszą znaleźć sobie nową parę.

# Trening twórczości tydzień 32

Zajęcia 32.1

## Autoportrety ze starej gazety

- Przygotuj** { reprodukcje dzieł Giuseppe Arcimboldo, np. "Lato", "Bibliotekarz", "Wiosna", "Powietrze"; lustro
- Co mają przynieść dzieci** { nożyczki, kartkę z bloku technicznego lub tekturę, kolorowe czasopisma, klej do papieru, farby
- Rozgrzewka** { Co by było, gdyby wszyscy ludzie wyglądali tak samo?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Portrety można wykonywać nie tylko za pomocą ołówka, pędzla, czy kredki. Przyjrzyjcie się uważnie pracom pewnego artysty. Z czego wykonane są te portrety? Czy potraficie nadać im nazwy?
- Instrukcja dla dzieci** { Waszym zadaniem będzie stworzenie niezwykłych autoportretów. Wykorzystajcie przyniesione gazety. Wybierzcie różne wycinki, z których ułożycie potem swoją twarz.
- Z gazet i farb** { Dzieci wyszukują w gazetach ilustracje, które im się podobają, następnie wycinają je lub wydzierają, układają z nich swój portret (mogą korzystać z lustra). Oprócz wycinków mogą także używać farb.
- Galeria prac** { Wszystkie prace dzieci wieszamy w klasie. Jakie są wrażenia uczniów po wykonaniu autoportretów. Co było dla nich trudne, a co interesujące? Które prace podobają im się najbardziej?

Zajęcia 32.2

## Organizujemy rodzinny piknik

- Przygotuj** { kolorowe kartki A3
- Co mają przynieść dzieci** { pisaki
- Rozgrzewka** { Z czym Ci się kojarzy lub do czego może służyć hula-hop?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Czy lubicie spędzać czas z całą rodziną? Czy chcielibyście, żeby w szkole organizowany był rodzinny piknik z różnymi zabawami i konkurencjami? Jak mogłaby nazywać się taka impreza?
- Zadanie dla drużyny** { W waszej szkole będzie odbywać się niebawem piknik rodzinny. Waszym zadaniem jest wymyślenie czterech oryginalnych i pomysłowych konkurencji dla dzieci i ich rodziców.
- Burza mózgów** { Uczniowie siadają w swoich grupach. Zapisują na kartkach jak najczęściej swoich pomysłów. Im bardziej nietypowe i zabawne konkurencje, tym lepiej! Następnie zespoły wybierają cztery najlepsze pomysły.
- Wykonanie plakatu** { Pomysły na konkurencje są, pozostaje tylko wykonać plakat - zaproszenie na festyn. Każda drużyna tworzy plakat, na którym opisuje wymyślone przez siebie atrakcje.

Zajęcia 32.3

## Huśtawka do bujania w obłokach

- Przygotuj** { dziurkacz, sznurek
- Co mają przynieść dzieci** { wate, kartonowe pudełko po butach, kolorową krepę, klej, nożyczki, sznurek lub wstążki
- Rozgrzewka** { Dokończ zdanie: "Marzenia są..."

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { "Bujac w obłokach", czyli myśleć o rzeczach nierealnych, marzyć, fantazjować, śnić. Czy próbowaliście sobie kiedyś wyobrazić, że ktoś kto marzy huśta się wśród chmur? Jak mogłaby wyglądać taka huśtawka?
- Instrukcja dla drużyny** { Waszym zadaniem będzie stworzenie z dostępnych materiałów huśtawki służącej do bujania w obłokach. Na koniec przebijecie dziurkaczem huśtawki i przywiążecie do nich sznurki.
- Praca w grupach** { Niech dzieci na początku zastanowią się jak powinna wyglądać taka huśtawka, jakie ma mieć kolory, czy powinna być miękka, czy twarda itd. Duże znaczenie obok pomysłowości ma także estetyka prac!
- Wystawa huśtawek** { Nauczyciel rozciąga w klasie sznurek, na którym będzie można zawiesić wszystkie huśtawki do bujania w obłokach.

# Trening twórczości tydzień 33

## Zajęcia 33.1

### Drogocenny transport

- Przygotuj** { dwa stoiki jednakowej wielkości, marker, taśmę klejącą, 15 monet (prawdziwych lub zabawkowych), taśmę malarską
- Co mają przynieść dzieci** { każda drużyna: 2 kubki styropianowe, 1 rolkę od ręcznika papierowego, 8 gumek recepturek, kawałek kartonu o dł. 30cm
- Rozgrzewka** { Co poradzisz komuś, kto ciągle gubi "drobniaki"?

### Przebieg zajęć

- Podział na grupy/ instrukcja** { Dzielimy klasę na cztero- pięciosobowe grupy. Instrukcja: "Waszym zadaniem będzie stworzenie narzędzia, którym przetransportujecie monety z wyznaczonej linii do jednego z dwóch stoików".
- Przyrząd do przeniesienia pieniędzy** { Do dyspozycji macie 10 min. i przyniesione materiały, dwie pary nożyczek oraz taśmę klejącą. Przed wyznaczoną linią możecie dotykać monet rękami, za linią musicie używać już wyłącznie swojego narzędzia.
- Aranżacja przestrzeni** { Wyklej na ławce linię wzdłuż krótszego boku, w odległości 15 cm od krawędzi. Na środku ławki postaw stoik z napisem 1 punkt. Drugi stoik z napisem 5 punktów ustaw przy przeciwnym do linii boku ławki
- Testowanie rozwiązań** { Uczniowie ustawiają się przy ławce tam, gdzie znajduje się linia. Przy nich położone są monety. Za pomocą narzędzia dzieci wrzucają monety do jednego z dwóch stoików. Kto zdobędzie więcej punktów?

## Zajęcia 33.2

### Rozmówki na łące

- Przygotuj** { karteczki z różnymi wyrazami nie związanymi z łąką (przynajmniej 4 na każdą grupę)
- Co mają przynieść dzieci** { długopisy, kartki
- Rozgrzewka** { W czym łąka jest podobna do kanapy?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Zmieniając nieco znany Wam wiersz: "A na łące, w dzień czerwcowy, takie słyszy się rozmowy...". Jakich znacie mieszkańców łąki? O czym mogliby ze sobą rozmawiać, gdyby udało nam się ich podsłuchać?
- Zadanie dla drużyn** { Wasze zadanie polega na ułożeniu krótkiego dialogu między mieszkańcami łąki. W ten dialog będziecie musieli wpleść wylosowane za chwilę słowa. Nie mówcie ich nikomu, to ma być niespodzianka!
- Losowanie słów** { Uczniowie losują karteczki ze słowami przygotowane przez nauczyciela. Następnie siadają w grupach, by wspólnie wymyślić krótkie dialogi. Stworzone rozmowy zapisują na kartkach.
- Które to słowa?** { Na koniec drużyny prezentują swoje dialogi całej klasie. Pozostali uczniowie próbują zgadnąć, które słowa zostały wylosowane przez grupę.

## Zajęcia 33.3

### Kolorowe stacje

- Przygotuj** { kartki A4 - 2 niebieskie, 1 czerwona i 2 różowe z zapisanymi zadaniami od mieszkańców łąki (1 kartka=1zadanie)
- Co mają przynieść dzieci** { długopisy lub ołówki
- Rozgrzewka** {

### Przebieg zajęć

- Pisemna burza mózgów** { Dzieci w grupach odwiedzają kolorowe stacje. Na kartkach z zadaniami zapisują swoje odpowiedzi. Odpowiedzi nie mogą się powtarzać - każdy zespół musi przeczytać, co napisali jego poprzednicy.
- 1. Stacja niebieska (2 zadania)** { Zadania od niezapominajki: 1. CO ZROBIĆ, ŻEBY NIE ZAPOMINAĆ O WAŻNYCH SPRAWACH? 2. CO BY BYŁO, GDYBYŚMY NIE MIELI PAMIĘCI?
- 2. Stacja czerwona** { Zadanie od biedronki: CO CI TO PRZYPOMINA, CO TO MOŻE BYĆ: (a w tym miejscu narysowana jedna czarna kropka) ?
- 3. Stacja różowa (2 zadania)** { Zadanie od koniczyzny: 1. CO DAJE NAM SZCZĘŚCIE? 2. DOKOŃCZ ZDANIE: WOLAŁBYM BYĆ RÓŻOWY NIŻ ZIELONY, BO... lub WOLAŁBYM BYĆ ZIELONY NIŻ RÓŻOWY, BO...

# Trening twórczości

## tydzień 34

### Zajęcia 34.1

#### Tygodniowy zavrót głowy

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

długopisy, kartki

Dokończ zdanie: "Chciałbym, żeby tydzień miał mniej/więcej niż 7 dni, ponieważ..."

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

Tydzień ma siedem dni. W pierwszej klasie już sporo się o tym dowiedzieliście. Może znacie jakieś wierszyki lub powiedzenia o dniach tygodnia?

Zadanie dla drużyn

Waszym zadaniem jest stworzenie kilku krótkich rymowanek na temat dni tygodnia (np. "Lubię sobotę, wtedy na zabawę mam czas i ochotę").

Na karteczkach

Ułożone rymowanki drużyny zapisują na karteczkach. Nauczyciel rysuje na tablicy tabelkę z dniami tygodnia. Uczniowie przyczepiają swoje karteczki w odpowiednich miejscach w tabelce.

Brakujące rymowanki

Czy o jakimś dniu jest więcej wierszyków, niż o innych? A może jakiś dzień został w ogóle przez uczniów pominięty. Dlaczego? Spróbujcie całą klasą wymyślić brakujące rymowanki.

### Zajęcia 34.2

#### Parasolki

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

kartki A3 z narysowanym konturem parasolki

farby, pisaki, kartki, długopisy

Co by było gdyby nigdy nie padał deszcz?

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

Deszcz ma wiele pozytywnych (Jak mówi piosenka: "Z deszczu jest grzybek i woda jest dla rybek. Zeń – owoc dla drzewek i groszek dla marchewek."), ale niektórych i tak wpędza w ponury nastrój.

Skuteczna ochrona przed złym humorem

Uczniowie pracują w grupach. Starają się odpowiedzieć na pytanie: jak można ochronić się przed złym humorem? Wszystkie propozycje zapisują na kartkach.

Parasolki

Zespoły otrzymują arkusze z konturem parasola. Zadaniem dzieci jest takie pomalowanie parasolki, aby chroniła ona nie tylko przed deszczem, ale także przed ponurym nastrojem.

Na dobry nastrój

Kiedy parasolki wyschną, uczniowie zapisują na nich czarnym pisakiem najlepsze, według nich, sposoby na ochronę przed złym humorem. Prace wieszamy w klasie.

### Zajęcia 34.3

#### Notatki o miesiącach

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

kartki, długopisy, kredki

Jaki jest Twój ulubiony miesiąc? Dlaczego?

Przebieg zajęć

Mapy myśli

Przypomnij dzieciom, jak tworzyliście razem notatkę o pojazdach. Powiedz jeszcze raz jakie są zasady sporządzania mapy myśli (temat na środku, odchodzące od niego gałęzie z hasłami, dużo rysunków, kolorów).

Notatka o miesiącu

Zadaniem drużyn będzie stworzenie mapy myśli na temat wybranego przez nich miesiąca. Niech dzieci zastanowią się, co im się kojarzy z danym miesiącem, czy coś ważnego się wtedy dzieje.

Wyzwanie

Samodzielne stworzenie mapy myśli będzie trudnym zadaniem dla pierwszoklasistów, dlatego nauczyciel musi cały czas nadzorować pracę zespołów i pomagać im, gdy mają wątpliwości.

Symbole, rysunki, kolory

Zachęć dzieci do tego, aby ich mapy myśli miały dużo rysunków, symboli i kolorów, które ułatwiają zapamiętywanie opracowywanego tematu. Na zakończenie urządzić wystawę map myśli.

# Trening twórczości tydzień 35

## Zajęcia 35.1

### Instytut Twórczego Myślenia

- Przygotuj** { po jednej kartce A3 (najlepiej z bloku technicznego) dla każdej drużyny
- Co mają przynieść dzieci** { kredki, pisaki, papier kolorowy, klej, nożyczki
- Rozgrzewka** { Co najbardziej zapamiętasz z tego roku szkolnego?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Na lekcjach rozwiązywaliście już zadania w ramach Instytutu Logicznego Myślenia, Instytutu Miar i Wag, Instytutu Kształtów i Barw oraz Czasu i Pogody. Czas na Instytut Kreatywnego Myślenia!
- Instrukcja dla drużyny** { Wasze zadanie polega na wymyśleniu... zadań sprawdzających pomysłowość i poczucie humoru Waszych kolegów. Ułóżcie 4 zadania (pytania, problemy) i zapiszcie je na otrzymanej kartce.
- Pomysłowość i poczucie humoru** { Ozdóbcie swoje kartki tak, aby rozwiązywanie zadań było dla Waszych kolegów przyjemnością. Możecie dodać też rysunki, symbole. Wasza kartka z zadaniami ma być ładna!
- Upominek** { Przygotujcie też dla swoich kolegów drobny upominek (choćby karteczkę z uśmiechniętą buźką), żeby docenić trud jaki włożyli w zmagania z Waszymi zadaniami.

## Zajęcia 35.2

### Instytut Twórczego Myślenia c.d.

- Przygotuj** { }
- Co mają przynieść dzieci** { arkusze z przygotowanymi zadaniami, drobne upominki dla wszystkich uczestników
- Rozgrzewka** { (w kręgu) Co dobrego możesz powiedzieć koleżce, który siedzi po Twojej prawej stronie?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Na poprzednich zajęciach przygotowaliście dla swoich kolegów zadania w ramach Instytutu Kreatywnego Myślenia. Czas się z nimi zmierzyć! Zobaczcie, co wymyśliły dla Was pozostałe drużyny...
- Praca w stacjach badawczych** { Drużyny pracują w stacjach badawczych rozwiązując zadania przygotowane przez kolegów z pozostałych zespołów.
- Sprawdzenie wykonania zadań** { Grupy sprawdzają, jak pozostali uczestnicy poradzili sobie z ich zadaniami. Wybierają najciekawsze pomysły, odpowiedzi i przedstawiają je całej klasie. Które zadanie dzieci oceniają jako najbardziej twórcze?
- Rozdanie upominków** { Po ciężkiej pracy nadszedł czas na upominki i nagrody. Każda drużyna rozdaje pozostałym uczestnikom upominki za trud włożony w rozwiązywanie zadań.

## Zajęcia 35.3

### Na pożegnanie

- Przygotuj** { drobny upominek dla każdego uczestnika Treningu Twórczości
- Co mają przynieść dzieci** { kartki, długopisy
- Rozgrzewka** { Co skłoniłoby Cię do tego, aby przyjść do szkoły w wakacje?

### Przebieg zajęć

- Wprowadzenie** { Pewnie każdy z Was chciałby, żeby nadchodzące wakacje były jak najlepsze. I pewnie już się cieszyacie na tyle wolnego... Możecie naprawdę ciekawie spędzić czas, wszystko zależy od nastawienia...
- Co zrobić, aby mieć najgorsze wakacje?** { Stwórzcie w grupach mały humorystyczny poradnik o tym, co zrobić, aby mieć najgorsze wakacje. Zapiszcie swoje rady na kartkach a następnie przeczytajcie klasie. Które rady były najzabawniejsze?
- Jak zachować wspomnienia z wakacji?** { Uczniowie siedzą w kręgu. Wspólnie zastanawiają się nad tym, co można zrobić, aby wspomnienia z wakacji zbyt szybko im nie uleciały. Jak zachować te chwile w pamięci? Zapisujemy pomysły na tablicy.
- Życzenia na wakacje** { Uczniowie siedzą w kręgu. Wszyscy po kolei mówią, czego życzą swoim kolegom z klasy na nadchodzące wakacje. Życzenia nie mogą się powtarzać! Za udział w zajęciach dzieci otrzymują drobne upominki

klasa II

## Zadanie

Za nami wakacje, podczas których odwiedziliście różne miejsca w Polsce, kąpiąc się, spacerując lub po prostu leniuchując... Waszym zadaniem będzie stworzenie pamiątkowego UJĘCIA, przedstawiającego nietypowy sposób wspólnego spędzania czasu na wakacjach. Na sygnał ("akcja!") stworzycie nieruchomą scenkę - ustawicie się jak do fotografii, a nauczyciel zrobi wam zdjęcie.

Stworzycie też SCENOGRAFIĘ, która będzie odzwierciedleniem wylosowanego przez Was KRAJOBRAZU. Uwiecznione przez Was na fotografii miejsce zaznaczycie w odpowiednim miejscu na mapie Polski zaprojektowaną przez Was POCZTÓWKĄ. Pozując do zdjęcia będziecie musieli w jakiś nietypowy sposób wykorzystać przyniesione na zajęcia wakacyjne rekwizyty.

## Przygotuj

okulary przeciwsłoneczne, stoper, kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, mapę Polski, kartoniki z nazwami miejscowości znajdujących się w różnych regionach Polski, odpowiadających różnym krajobrazom (np. Wisła, Mikołajki, Chalupy), aparat fotograficzny

## Co mają przynieść dzieci

po dwa elementy garderoby kojarzące się z wakacjami (zwane dalej rekwizytami), arkusz szarego papieru, stare gazety, farby, klej, taśma klejąca, zszywacz

## Okulary

Na początku każdego zajęcia przeprowadź rozgrzewkę pobudzającą dzieci do kreatywnego myślenia.

1. Pokaż dzieciom przyniesione przez Ciebie okulary przeciwsłoneczne. Poproś o wymyślenie jak największej liczby odpowiedzi na podane zadania. Zachęcaj dzieci do wykorzystywania okularów jako rekwizytu podczas prezentowania swoich pomysłów.
  - Kiedy słyszę "okulary przeciwsłoneczne", myślę o...
  - Jakie zalety może mieć noszenie okularów przeciwsłonecznych?
2. Jak powinna wyglądać praca w grupach? - przypomnienie najważniejszych zasad.

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 2

### I właśnie w tym momencie ktoś Wam zrobił zdjęcie!

## Prezentacje

Przez większą część zajęć uczniowie pracują w grupach. Obserwuj uważnie, jak przebiega ta współpraca. Gdy czas przygotowań dobiegnie końca, zaprosz po kolei wszystkie grupy na środek sali. Najpierw dzieci umieszczają w odpowiednim miejscu na mapie swoją pocztówkę, a następnie na hasło "akcja!" prezentują swoje ujęcie. Zrób zdjęcie każdej grupie. Można będzie je potem umieścić w klasie jako żartobliwą wystawę "nasze wspomnienia z wakacji". Na koniec zapytaj dzieci, jak oceniają pracę innych, jakie były mocne strony każdego rozwiązania, a co można by było poprawić. Przyznaj drużynom punkty, podkreśl jednak, że doceniasz wysiłek wszystkich zespołów.

## W grupie siła!

1. Każde dziecko zapisuje na kartce jak najwięcej odpowiedzi na pytanie "Do czego podobne są okulary przeciwsłoneczne?". Na zadanie to przeznacz dokładnie 7 minut. Po upływie tego czasu każdy podlicza, ile odpowiedzi udało mu się wymyślić.
2. Następnie poinformuj uczniów, że praca na zajęciach będzie zawsze odbywała się w grupach (i zawsze w innych). Podziel uczestników na grupy drogą losowania lub inną przyjętą przez siebie metodą.
3. Dzieci siadają w swoich grupach, zabierając ze sobą swoje kartki z odpowiedziami. Każdy zespół zlicza (niepowtarzając się) odpowiedzi wszystkich członków grupy - czy razem mają więcej odpowiedzi?

## Poznajemy problemy

Rozdaj dzieciom opisy zadania wraz z punktacją. Za każdym razem zadanie będzie składać się z tych samych elementów - wprowadzenia, opisu i punktacji. Przeczytajcie wspólnie treść zadania, niech dzieci określą, co jest do zrobienia. Wyjaśnij wszystkie trudne pojęcia i wytłumacz niejasności. Zwróć uwagę uczniów na punktację! To tam znajdują się najważniejsze wskazówki, dotyczące tego na czym należy się skupić. Na wykonanie zadania dzieci będą miały ograniczony czas - rozwiązanie zaprezentują jeszcze tego samego dnia. Do realizacji swojego rozwiązania dzieci będą mogły wykorzystywać przyniesiony przez siebie szary papier i stare gazety oraz farby, klej, taśmę klejącą i zszywacz.

## STOP - klatka

1. WAKACYJNE ZAJĘCIA - improwizacja ruchowa. Każda grupa przygotowuje i prezentuje dwie scenki pokazujące, jak można spędzać czas w wakacje. Jakie czynności się powtarzały?
2. NIETYPOWY SPOSÓB SPĘDZANIA WAKACYJNEGO CZASU - ODWRÓCENIE PROBLEMU. Grupy przy pomocy burzy mózgów ustalają, co będzie przedstawiać ich ujęcie. Ma to być nietypowy sposób spędzania wakacyjnego czasu - nie powinny się tam zatem znajdować czynności z poprzedniego ćwiczenia. Niech tematem burzy mózgów będzie zatem "Czego NIE chciałbym robić podczas wakacji?". Uczestnicy wymyślają jak największą liczbę odpowiedzi i wybierają najciekawsze rozwiązania.

## Góry, czy może morze

1. LOSOWANIE KRAJOBRAZÓW - przedstawiciele grup losują karteczki z nazwami miejscowości. Umieszczają je w odpowiednim miejscu na mapie i starają się określić, jaki to krajobraz (górski, morski itd.). Dzieci wymieniają cechy charakterystyczne tego krajobrazu, w razie potrzeby oglądają zgromadzone wcześniej ilustracje i zdjęcia.
2. PODZIAŁ ZADAŃ - lista kontrolna. Zadaj dzieciom pytania pomocnicze, które pozwolą im uporządkować i zaplanować pracę w zespole. Czy wiecie już co będzie na Waszym ujęciu? W jaki nietypowy sposób użyjecie swoich rekwizytów? Co będzie przedstawiać scenografia? Kto jest odpowiedzialny za jej wykonanie? Co będzie przedstawiać pocztówka? Kto ją wykona?

## Punktacja:

pomysłowość wakacyjnej sceny	1 - 10p.
scenografia odzwierciedla	0 lub 10
wylosowany krajobraz	1 - 10p.
pomysłowość użycia rekwizytów	1 - 10p.
jakość artystyczna pocztówki	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Kiedy myślimy o jesieni w głowie pojawiają nam się obrazy pełne kolorowych liści... Liście mają wiele różnych funkcji (np. pobieranie dwutlenku węgla i wydzielanie tlenu). A ile zastosowań liści Wy potrafilibyście wymienić?

Waszym zadaniem jest wymyślenie jak największej liczby zastosowań liści (DO CZEGO MOGĄ SŁUŻYĆ LIŚCIE?). Zastosowania te powinny

być jak najbardziej oryginalne. Wszystkie swoje pomysły zamieście na PLAKACIE, do wykonania którego użyjecie przyniesionych przez siebie liści oraz materiałów plastycznych. Stwórzcie też swój WŁASNY ORYGINALNY LIŚĆ i wymyślcie nazwę drzewa, z którego on pochodzi. Swój liść użyjecie, by zaprezentować jedno z zastosowań na plakacie. Powodzenia!

## Przygotuj

kasztan  
nagranie utworu "Cztery pory roku; Jesień"  
A. Vivaldiego,  
kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją

## Co mają przynieść dzieci

(wszystkie te materiały mogą zostać użyte do stworzenia rozwiązania)  
po 1 arkuszu brystolu na każdą grupę,  
dużą ilość wysuszonych kolorowych liści  
czarny flamaster, kredki, farby  
folię aluminiową,  
jednorazowe siatki na zakupy,  
klej, nożyczki

## Rozgrzewka

1. Ułóż zdanie lub wierszyk wykorzystując wyrazy "wrzesień" i "jesień".
2. W czym podobne do siebie są drzewo i człowiek? Wskażcie jak największą podobieństw.
3. Czym różni się od siebie kasztan i globus? Wskażcie jak największej różnic.
4. Gdzie wolałbyś wybrać się na wycieczkę - do lasu, czy na łąkę? Uzasadnij swój wybór.

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 4 .....  
Liście jesienne liście

## Prezentacje

Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. Niech każdy zespół opowie krótko o swoim rozwiązaniu. Za każde zastosowanie liści przedstawione na plakacie przyznaj drużynie 1 punkt. Za każde zastosowanie liści, które nie powtórzyło się u żadnej innej grupy przyznaj (dodatkowo) 5 punktów. Zwróć uwagę na to, jak został wykonany plakat, czy jest estetyczny i staranny. Jakimi środkami plastycznymi posłużyły się dzieci aby stworzyć oryginalny liść? Chociaż zajęcia mają formę mini-konkursu, staraj się zwracać uwagę na to, że nie liczy się wygrana, ale to, że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel.

## Kasztany, kasztany...

Umiejętnościami ważnymi w procesie twórczego rozwiązywania problemów, które można i należy rozwijać u dzieci są umiejętności przekształcania i dokonywania skojarzeń. Przynies na zajęcia kasztan i zapytaj uczniów: Co on Wam przypomina, do czego jest podobny? Do czego można by go było użyć? A gdy pomysły się wyczerpią, zadaj dodatkowe pytania: A co, gdyby go zmniejszyć, powiększyć? Czym mógłby być dla słońca, mrówki, kucharza? Wyobraź sobie, że jest ich bardzo dużo, do czego mogłyby służyć razem? Z czym możnaby go połączyć, aby stworzyć nową całość? A co by było, gdyby go rozciąć, zdepnąć, zmienić w jakiś sposób jego kształt?

## Liściem być...

1. Podziel dzieci na grupy. Możesz to zrobić np. poprzez losowanie liści o różnych kształtach.
2. Oglądanie przyniesionych liści. Przyjrzyjcie się wspólnie liściom przyniesionym przez dzieci do klasy. Z jakich drzew one pochodzą, jak te drzewa wyglądają, jakie są ich cechy charakterystyczne? Czy dają jakieś owoce?
3. JAK LIŚĆ - improwizacje ruchowe przy muzyce. Poproś dzieci, aby wyobraziły sobie, że są liśćmi i zachowywały się tak, jak liście wiszące na drzewach, spadające na ziemię, targane podmuchami wiatru lub leżące spokojnie na ziemi.
4. Swobodne odpowiedzi dzieci na pytanie: Co by było, gdyby drzewa nie miały liści?

## W różnych odślonach

Przeczytajcie wspólnie zadanie "Liście jesienne liście". Wyjaśnij dzieciom wszystkie niezrozumiałe słowa, odpowiedz na wszystkie pytania. Zwróć ich uwagę szczególnie na punktację, w której znajdują się wskazówki, na czym najbardziej należy się skupić. Dzieci siadają w wylosowanych wcześniej grupach. Każdy zespół na kartce papieru zapisuje wszystkie pomysły na zastosowanie liści (burza mózgów). Przypomnij dzieciom ćwiczenie dotyczące kasztana. Niech spróbują w wyobraźni powiększyć lub pomniejszyć liść, zmienić jego kształt, spojrzeć na niego z perspektywy kogoś innego. Ponieważ miejsce na plakacie jest ograniczone, drużyny będą jeszcze musiały dokonać selekcji pomysłów.

## Całkiem nowy liść

1. Jednym z elementów zadania jest stworzenie całkiem nowego, oryginalnego liścia. Liść ten powinien jednak składać się z tych samych elementów, co inne liście. Niech dzieci położą przed sobą różne rodzaje liści. Co mają one ze sobą wspólnego? Z jakich elementów składa się każdy liść? Opisywanie budowy liścia (blaszka liścia, brzeg liścia, ogonek, nerw główny, nerwy boczne).
  2. Wymyślanie oryginalnego liścia i nazwy drzewa, z którego pochodzi.
  3. Podział zadań i planowanie pracy.
- Kto będzie odpowiedzialny za poszczególne elementy rozwiązania?  
- Czego użyjecie do wykonania Waszego rozwiązania?

## Punktacja:

za każde zastosowanie liścia	1p.
za każde zastosowanie liścia, które nie pojawiło się u żadnej innej grupy	5p.
pomysłowość oryginalnego liścia	1 - 10p.
jakość artystyczna plakatu	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.



## Zadanie

Muzyka maluje nastroje. Dlatego trudno wyobrazić sobie film lub bajkę bez muzyki. Muzyka może też zmienić sens historii prezentowanej na ekranie lub w teatrze...

Waszym zadaniem jest stworzenie krótkiego oryginalnego przedstawienia, które zawierać będzie wylosowane przez Was WYRAZY. Przedstawienie to powinno pokazywać, dlaczego hałas

jest szkodliwy dla zdrowia. Podczas prezentacji wykorzystacie wybrane DWA FRAGMENTY istniejących UTWORÓW muzycznych. Stworzycie też INSTRUMENTY, za pomocą których wyczarujecie TRZECI PODKŁAD MUZYCZNY do Waszego przedstawienia. Pamiętajcie o tym, by Wasze przedstawienie było dobrze słyszalne i zrozumiałe dla publiczności. Powodzenia!

## Przygotuj

nagrania utworów: "Preludium deszczowe" F. Chopina, "Humoreska" A. Dworzaka oraz "W grocie króla gór" E. Griega,  
4 małe kartoniki dla każdego dziecka,  
fragmenty wybranego filmu ze ścieżką dźwiękową i bez niej oraz fragmenty wybranego filmu z różnymi rodzajami ścieżki dźwiękowej (smutną, wesołą, pełną grozy itd.), niewielki karton (np. po butach), kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją

## Co mają przynieść dzieci

różne materiały, które przydadzą się do tworzenia instrumentów muzycznych, klej, nożyczki, kredki

## Rozgrzewka

## 1. BARWY MUZYKI

Każde dziecko otrzymuje trzy małe kartoniki. Zaprezentuj uczestnikom po kolei przygotowane utwory. Po każdym fragmencie poproś dzieci o zakolorowanie kartonika na taki kolor, z jakim kojarzy im się wysłuchana muzyka.

## 2. LISTA ATRYBUTÓW

Ponownie zaprezentuj dzieciom fragmenty utworów, tym razem jednak poproś ich o podanie jak największej liczby przymiotników określających wysłuchaną muzykę.

## 3. PODZIAŁ NA GRUPY

Podziel klasę na 4-5-osobowe grupy drogą losowania lub inną przyjętą metodą.

## Przebieg zajęć

Trening twórczości ? .....  
Muzyczne historie o hałasie

## Prezentacje

Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. W trakcie poszczególnych występów bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre, a to, co najbardziej się Tobie podobało zapisz sobie na kartce, aby przekazać to potem drużynie. Po obejrzeniu prezentacji zachęć dzieci, by wypowiedziały się na temat rozwiązań innych grup - co było dobre w danym przedstawieniu, a co następnym razem zrobiłyby inaczej, żeby ich przedstawienie było jeszcze lepsze. Chociaż zajęcia mają formę mini-konkursu, staraj się zwracać uwagę na to, że nie liczy się wygrana, ale to, że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel.

## Muzyka nadaje sens

1. FILM BEZ MUZYKI? Oglądanie fragmentu wybranego filmu w dwóch wersjach - z podkładem muzycznym i bez. Dyskusja na temat: "Co wnosi ścieżka dźwiękowa do filmu. Co by było, gdyby w filmach nie było muzyki?"
2. CAŁKIEM INNA HISTORIA  
Oglądanie tego samego fragmentu filmu z różnymi podkładami muzycznymi (np. smutnym, pełnym grozy, wesołym) - jaki wpływ na odbiór filmu miała zmiana podkładu muzycznego?
3. Przeczytanie i wyjaśnienie zadania.
4. Ponowne wysłuchanie utworów, oznaczenie ich numerami. Zapisanie na tablicy tytułów utworów wraz odpowiadającymi im numerami i nazwiskami kompozytorów.

## Wyrazy i historie

1. Każda drużyna otrzymuje tyle małych karteczek, ile jest członków grupy. Na każdym kawałku papieru uczestnicy zapisują po jednym wyrazie. Może to być dowolny wyraz, który dzieciom przyjdzie do głowy, jednak wymyślone słowa w obrębie grupy nie powinny się powtarzać. Następnie wszystkie wyrazy wrzucamy do jednego pudełka, a każde dziecko losuje nowy wyraz. Wylosowane słowa będą musiały zostać użyte przez drużyny w czasie przedstawienia, powinny one zostać wplecione w wymyśloną przez grupę historię.
2. Pracę nad wymyśleniem historii grupy rozpoczynają od burzy mózgów: "Dlaczego hałas jest szkodliwy dla zdrowia?". Dzieci ustalają też o czym będzie ich przedstawienie

## Instrumenty

1. Podkład muzyczny wymyślonego przez dzieci przedstawienia będzie składał się z dwóch wybranych przez drużyny utworów istniejących oraz z fragmentu stworzonego przez uczniów. Grupy zastanawiają się i decydują, które utwory będą najlepiej pasowały do ich przedstawienia i w których momentach powinny one zabrzmieć. Należy pamiętać o tym, aby wyznaczyć jedną osobę odpowiedzialną za uruchamianie ścieżki dźwiękowej.
2. Z przyniesionych do szkoły materiałów zespoły tworzą instrumenty. Uwaga! Uczniowie mogą dowolnie używać swoich materiałów, powinni jednak pamiętać o tym, że wygląd jednego z instrumentów będzie podlegał ocenie.

## Łączymy w całość

Przez resztę zajęć dzieci dopracowują instrumenty, historie i robią próby swoich przedstawień.  
Obserwuj uważnie pracę drużyn oraz to, jak dzieci współpracują ze sobą. Porozmawiaj z każdą grupą o ich przedstawieniu. Aby pomóc im uporządkować pracę nad rozwiązaniem, zadawaj pytania pomocnicze i kontrolne.  
O czym będzie Wasza historia? Jakie utwory wybraлиście? Czy utwory będą oddawać nastroj poszczególnych fragmentów historii? Kto jest za co odpowiedzialny? Jak powinno wyglądać przedstawienie, aby było zrozumiałe dla odbiorców? Kto jest odpowiedzialny za wykonie instrumentu? itd.

## Punktacja:

pomysłowość historii	1 - 10p.
jakość przedstawienia	1 - 5p.
jak dobrze muzyka oddaje nastroj	
poszczególnych scen	1 - 15p.
jakość art. jednego z instrumentów	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Dzięki zmysłom poznajemy świat. To one sprawiają, że widzimy, słyszymy, czujemy, smakujemy i wachamy. Ale czy zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda jeden dzień z życia oka, ucha lub nosa?

Waszym zadaniem będzie stworzenie KOMIKSU ilustrującego ORYGINALNĄ HISTORIĘ o tym, jak wyglądał JEDEN DZIEŃ Z ŻYCIA oka, ucha, nosa, palców/dłoni lub

języka (czyli narządów zmysłów). W waszą historię wpleciecie jak największą liczbę POWIĘDZEŃ związanych z tymi CZĘŚCIAMI CIAŁA (np. rzucić okiem, utrzczyć komuś nosa itd.).

Do stworzenia komiksu użyjecie tylko i wyłącznie materiałów z poniższej listy: folia aluminiowa, sznurek, zszywacz, taśma klejąca, dziurkacz, czarny pisak, białe kartki A4, krepa, folia spożywcza.

## Przygotuj

karteczki z narysowanymi częściami ciała (oko, ucho, nos, dłoń, język (do losowania grup), dla każdej grupy: kartkę z wypisanymi związkami frazeologicznymi dotyczącymi wylosowanej części ciała, kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją

## Co mają przynieść dzieci

folię aluminiową, sznurek, zszywacz, taśmę klejącą, dziurkacz, czarny pisak, białe kartki A4, krepe, folię spożywczą

## Rozgrzewka

- RYMUJEMY  
Wymyślcie jak najwięcej rymów do wyrazów: oko (oczy), ucho (uszy), język, palec, ręka, nos.
- Ułożcie krótką rymowanąkę z tymi częściami ciała.
- Co by było, gdyby ludzie nie mieli wachu?

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 10  
Mam oko  
na jeden dzień z uchem

## Prezentacje

Niech każda drużyna wyjdzie na środek i zaprezentuje swój komiks. Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. W trakcie poszczególnych występów bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre, a to, co najbardziej się Tobie podobało zapisz sobie na kartce, aby przekazać to potem drużynie. Dowiedz się, kto był odpowiedzialny za jaką część zadania, w jaki sposób drużyny poradziły sobie z ograniczonym czasem. Choć zajęcia mają formę mini-konkursu, staraj się zwracać uwagę na to, że nie liczy się wygrana, ale to, że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel.

## Losowanie

- Przygotuj kartoniki z rysunkami przedstawiającymi narządy zmysłów. Uczniowie losują kartoniki i dzięki temu ustalony jest podział na grupy.
- Uczniowie siadają w swoich zespołach. Przekaż każdej drużynie krótką listę związków frazeologicznych związanych z jej zmysłem (np. rozmawiać w cztery oczy, strach ma wielkie oczy, rzucić okiem, utrzczyć komuś nosa, dać komuś przyczekę na nos, zagrać komuś na nosie, mieć swoje za uszami, słoń nadepnął komuś na ucho, nadstawiać uszu, jeść aż się uszy trzęsą, mieć coś na końcu języka, ciągnąć kogoś za język, mieć dwie lewe ręce, paluszek i główka to szkolna wymówka itd.).

## Ożywianie związków

- Wyjaśnij dzieciom, że wyrażań wypisanych na kartkach nie należy rozumieć dosłownie. Są to związki frazeologiczne, czyli utrwalone w użyciu z ustalonym znaczeniem połączenie dwóch lub więcej wyrazów. Zespoły czytają po cichu swoje wyrażenia i ustalają wspólnie ich znaczenie. Podejdź do każdej grupy i wyjaśnij wyrażenia, których nie rozumieją.
- Poproś drużyny, aby wykonały rysunek wybranego wyrażenia, ale oddały jego znaczenie w sposób dosłowny. Następnie zespoły pokazują swoje prace klasie, a pozostali uczniowie zgadują, o jaki związek frazeologiczny chodzi.
- Zapytaj uczniów, jakie inne powiedzenia z tymi częściami ciała przychodzą im do głowy?

## Kula śniegowa

- Przeczytajcie wspólnie treść zadania i punktację. Wyjaśnijcie dokładnie wszystkie pojęcia, szczególnie te napisane wielkimi literami. Poinformuj grupy, że mogą opisać dzień z życia innej części ciała, niż wcześniej wylosowali, a jeżeli chcą, mogą wykorzystać stworzony przed chwilą rysunek jako jedną z kart ich komiksu.
- KULA ŚNIEGOWA. Decyżę, jaki zmysł wybrać, drużyny mogą podjąć wykorzystując technikę Kuli śniegowej. Na początku każdy członek zespołu rysuje część ciała, o której chciałby stworzyć historię. Następnie dzieci (w ramach grupy) dobierają się w pary, w których mają przedyskutować swoje wybory i ustalić jedną wspólną wersję. Na koniec cały zespół podejmuje wspólną decyzję.

## Personifikacja

Wszystkie wymienione wcześniej związki frazeologiczne możesz zapisać na tablicy, aby dzieci mogły w każdej chwili się do nich odwołać.  
Zanim drużyny zabiorą się za wymyślanie historii, ich zadaniem będzie nadanie wybranej części ciała jak największej liczby cech ludzkich, wyobrażenie sobie, jaką byłaby ona osobą. Jakie są typowe dla niej zachowania, jakie ma wady, zalety, jakie są jej typowe zajęcia, obowiązki, sposób spędzania wolnego czasu itd. Gdzie mieszka, jakimi przedmiotami jest otoczona itp.  
Po dyskusji i nadaniu cech swoim postaciom, gdy części ciała są już całkowicie ludzkie, drużyny zabierają się za wykonanie komiksu. Wymyślają historię i dzielą się zadaniami.

## Punktacja:

pomysłowość historii	1 - 10p.
jakość artystyczna komiksu	1 - 10p.
pomysłowość użycia materiałów	1 - 10p.
za każde powiedzenie	
wplecione w historię	5p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Czy mieliście kiedyś okazję kopać dołek prawdziwą łopatą? To naprawdę ciężkie zajęcie... Co można by było zrobić, by ułatwić ludziom korzystanie z tego narzędzia?  
Waszym zadaniem będzie ZAPROJEKTOWANIE i wykonanie PROTOTYPU UDOSKONALONEJ ŁOPATY. Ma to być taka łopata, dzięki której praca w ogrodzie lub na budowie stanie się prawdziwą

przyjemnością. Dodatkowo, stworzycie KRÓTKĄ REKLAMĘ tego narzędzia, zachęcającą do używania Waszego produktu.  
Do wykonania zadania będziecie mogli użyć tylko następujących materiałów: 1 kartonik po butach, 2 puste plastikowe butelki po wodzie mineralnej 1,5l, folia spożywcza, folia, aluminiowa, 20 słomek, 10 kartek A4, stare gazety, sznurek, 1 arkusz brystolu.

## Przygotuj

łopatę, (dla każdej drużyny) po jednej kartce z narysowanymi 9 łopatami, Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją

## Co mają przynieść dzieci

(każda drużyna) 1 kartonik po butach, 2 puste plastikowe butelki po wodzie mineralnej 1,5l, folia spożywcza, folia, aluminiowa, 20 słomek, 10 kartek A4, stare gazety, sznurek, 1 arkusz brystolu

## Rozgrzewka

1. Co może znajdować się pod ziemią?
  2. Wymień jak najwięcej rzeczy czarnych jak węgiel.
  3. Co może być skarbem?
4. PODZIAŁ NA GRUPY  
Podziel dzieci na 4-5-osobowe zespoły poprzez losowanie lub inną przyjętą metodą.
5. ZADANIE  
Przeczytajcie wspólnie treść zadania i punktację. Wyjaśnijcie dokładnie wszystkie pojęcia, szczególnie te napisane wielkimi literami.

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 12.....

### Kopie łopata niczym armata, czyli udoskonalamy narzędzia

## Prezentacje

Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. W trakcie poszczególnych wystąpień bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre, a to, co najbardziej się Tobie podobało zapisz sobie na kartce, aby przekazać to potem drużynie. Dowiedz się, kto był odpowiedzialny za jaką część zadania, w jaki sposób drużyny poradziły sobie z ograniczonym czasem. Choć zajęcia mają formę mini-konkursu, staraj się zwracać uwagę na to, że nie liczy się wygrana, ale to, że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel.

## Gwiazda skojarzeń

1. Przynieś do klasy łopatę. Pozwól każdemu uczestnikowi podejść do niej, dotknąć, przyręczyć się jej z bliska.
2. Dzieci siadają w swoich grupach. Każdy zespół pisze na środku zwykłej kartki A4 hasło ŁOPATA, a następnie uczestnicy wypisują skojarzenia do tego wyrazu, tworząc gwiazdę skojarzeń. Następnie prezentują rezultaty swojej pracy pozostałym grupom.
3. Najlepiej byłoby, gdyby dzieci miały okazję zapoznać się z użytkowaniem łopaty "w terenie". Nie każdy na pewno miał wcześniej taką możliwość.

## Analogie

1. Po powrocie do klasy grupy siadają razem i wypisują wszystkie wady oraz zalety używania łopaty. Co można by było zmienić w łopacie, aby praca była przyjemniejsza?
2. ANALOGIE  
Jak sprawić, by praca w ogrodzie, kopanie łopatą bardziej przypominała czynności, które uczniowie LUBIĄ wykonywać na co dzień? Najpierw zespoły wypisują swoje wszystkie ulubione czynności, a następnie starają się tak zmienić wygląd lub funkcje łopaty, by praca chociaż trochę przypominała wypisane przez nich zajęcia.

## Typowe i nietypowe

1. Uczniowie znają już zalety i wady pracy łopatą. Starali też wyobrazić sobie, jak można by było ulepszyć łopatę. Czas przejść do projektowania. Każdy zespół otrzymuje kartkę z narysowanymi dziewięcioma łopatami i poleceniem: "Podaj kilka sposobów na udoskonalenie łopaty". Następnie dyskutują na temat wszystkich zaproponowanych rozwiązań i wybierają najlepsze z nich. Planują też, w jaki sposób wykorzystają dostępne materiały do stworzenia prototypu.
2. Jednym z punktowanych elementów w zadaniu jest nietypowe użycie materiałów. Zwróć na to uwagę drużyn. Poproś, aby uczniowie zastanowili się, jak w sposób nietypowy stworzyć z nich prototyp łopaty.

## Przerwa na reklamę

Czas na wykonanie zadania jest ograniczony, dlatego niezbędny jest odpowiedni podział zadań. Część uczniów będzie zajmowało się wykonywaniem prototypu łopaty, a część wymyśleniem reklamy. Przy tworzeniu reklamy drużyny powinny pamiętać, aby dopasować ją do odbiorców, podkreślić w niej wszystkie zalety produktu. Ale przede wszystkim reklama powinna się wyróżniać.  
Informuj uczestników o upływie czasu. Kiedy pozostanie go już niewiele, zadaj zespołom pytania kontrolne, które ułatwią uporządkować im pracę na finiszu. Czy w jakiś nietypowy sposób użyliście materiałów do stworzenia prototypu łopaty? Co sprawia, że Wasza reklama jest oryginalna, pomysłowa? Co zostało Wam jeszcze do zrobienia?

## Punktacja:

innowacyjność projektu	1 - 10p.
wygląd zewnętrzny prototypu	5p.
nietypowe użycie materiałów	1 - 15p.
pomysłowość reklamy	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

Człowiek - najlepsza inwestycja

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

## Zadanie

Zbliżają się święta, a święta to czas obdarowywania się prezentami. Wręczanie upominków może być bardzo miłe, szczególnie, jeśli trafimy w gust osoby, której chcemy sprawić przyjemność. Zróbcie więc przyjemność sobie i innym, i obdarujcie się prezentami!

Waszym zadaniem jest wymyślenie i wykonanie (lub opisanie) PREZENTU DLA WASZEJ KLASY.

Prezent może być cokolwiek chcecie. Puśćcie wodze fantazji! Wasz prezent (lub jego opis) powinien być PIĘKNIE ZAPAKOWANY. Powinien być też do niego dołączony BILECIK lub KARTKA Z ŻYCZENIAMI dla całej Waszej klasy. Do wykonania prezentów możecie (ale nie musicie) użyć przygotowanych przez nauczyciela materiałów, jednak ich liczba jest ograniczona!

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, materiały do wykonania prezentów (łącznie dla wszystkich drużyn do wyboru): dwa kartoniki po butach, folia aluminiowa, słomki do napojów, rolki po papierze toaletowym, sznurek, puste plastikowe butelki, białe kartki A4

## Co mają przynieść dzieci

papiery do pakowania, wstążki i kokardki oraz inne akcesoria potrzebne do pakowania prezentów, klej i nożyczki, coś do pisania

## Rozgrzewka

Dzieci siadają w kręgu. W środku znajduje się jedna osoba, która zamyka oczy. Pozostali podają sobie jakiś niewielki przedmiot. W pewnym momencie osoba siedząca w środku mówi STOP i rozpoczyna w myślach wymieniać litery alfabetu. Dziecko, które aktualnie trzyma przedmiot, hasłem STOP przerywa wymianie liter i dowiaduje się na jakiej literze zatrzymała się osoba w środku. Zadaniem osoby trzymającej przedmiot będzie teraz wymyślenie, jakie prezenty chciałaby otrzymać na tę literę i podaje przedmiot dalej. Jeżeli przedmiot wróci do niej zanim wymieni co najmniej 5 rzeczowników, siada w kole.

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 14  
Najlepszy prezent dla  
naszej klasy

## Prezentacja prezentu

Ta wyjątkowa przedświąteczna prezentacja rozwiązań powinna odbyć się w szczególnie miłej atmosferze, jako element integrujący zespół klasowy. Dlatego zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. Drużyna obdarowująca klasę prezentem będzie mogła wybrać jedną osobę, która go odpakuje (oczywiście po zaprezentowaniu opakowania). Poproś pozostałych uczestników o ocenę pomysłowości prezentu i życzeń. Prezenty możecie otworzyć od razu lub na klasowym spotkaniu świątecznym.

## Łożysko kulkowe

Podziel dzieci na dwie równoliczne grupy, które siadają na dywanie tworząc dwa kręgi (jedna grupa, to krąg wewnętrzny, druga - krąg zewnętrzny) zwrócone buziami do siebie. Każde dziecko musi mieć swoją parę. Podaj uczestnikom temat do dyskusji "Co najbardziej lubię w naszej grupie?". Jako pierwsze wypowiadają się osoby z kręgu wewnętrznego, w tym czasie ich partnerzy z kręgu zewnętrznego uważnie słuchają. Po ok. minucie role się odwracają. Kiedy dzieci wymienią się poglądami następuje przesunięcie łożyska - dzieci z kola zewnętrznego przesuwają się o określoną liczbę miejsc. Teraz uczniowie mają nowych partnerów, z którymi wymieniają poglądy itd.

## Aktywne słuchanie

Uczestnicy dobierają się w pary. Będą teraz przeprowadzali ze sobą wywiady. Podaj dzieciom temat rozmowy: "Z czego jesteś najbardziej dumny?". Najpierw pierwsze dziecko z pary pyta drugie o jego sukces, uważnie słucha odpowiedzi i dopytuje, aby uzyskać jak najwięcej informacji. Stara się też zapamiętać jak najwięcej wiadomości. Potem role się odwracają. Następnie dzieci prezentują sukcesy na forum grupy, nie opowiadają jednak o swoich dokonaniach, ale o sukcesach partnera. Pozostali uczestnicy nagradzają brawami osobę, o której była mowa. Zarówno to jak i poprzednie ćwiczenie rozwijają umiejętność aktywnego słuchania partnera i doskonałą umiejętność formułowania własnej opinii.

## Prezent dla klasy

Podziel uczestników na zespoły drogą losowania lub inną przyjętą przez siebie metodą. Przeczytajcie wspólnie zadanie "Najlepszy prezent dla naszej klasy". Wyjaśnij dzieciom niezrozumiałe słowa, odpowiedź na wszystkie pytania. Zwróć ich uwagę szczególnie na punktację, w której znajdują się wskazówki, dotyczące tego, na czym najbardziej należy się skupić rozwiązując problem. Uczestnicy siadają w swoich grupach i podczas burzy mózgów generują jak największą liczbę pomysłów na prezent dla klasy. Następnie dyskutują na temat swoich propozycji i wybierają najlepsze rozwiązanie. Decydują również o tym, czy będą wykonywać, czy opisywać prezent i jakich będą potrzebować materiałów.

## Proszę to zapakować

Równie ważnym elementem rozwiązania jest sam sposób zapakowania prezentów. Dzieci mają do dyspozycji typowe akcesoria do pakowania prezentów, ale powinny wykorzystać je w sposób jak najbardziej nietypowy, zaskakujący oraz skupić się na tym, by prezent wyglądał wyjątkowo ładnie i efektownie.

## Punktacja:

pomysłowość prezentu	1 - 10p.
pomysłowość życzeń	1 - 10p.
jakość artystyczna opakowania	1 - 10p.
do prezentu dołączono bilecik	0 lub 10
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Pewnego razu była sobie dziewczynka, którą nazywano Czerwonym Kapturkiem... A gdyby ta historia potoczyła się całkiem inaczej...

Waszym zadaniem jest stworzenie **ORYGINALNEGO PRZEDSTAWIENIA** na podstawie bajki o Czerwonym Kapturku. W przedstawienie to zostanie

wpleciona wymyślona przez Was **PIOSENKA**. Nadacie też swojej bajce **ORYGINALNY TYTUŁ**. Jedną z postaci w przedstawieniu będzie ubrana w specjalnie zaprojektowany przez Was **KOSTIUM**. Pamiętajcie też o ruchu scenicznym oraz o tym, żeby Wasze przedstawienie było zrozumiałe dla odbiorców.

## Przygotuj

do wykonania kostiumów (dla każdej drużyny): osiem worków na śmieci (w różnych kolorach, różnych rozmiarów), dwie torebki foliowe, kawałek wstążki, stara gazeta, kartki z nazwami operacji myślowych składającymi się na technikę SCAMPER (dla każdej drużyny), kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją

## Co mają przynieść dzieci

## Rozgrzewka

1. Co może być czerwone?
2. Z czym kojarzy Wam się kolor czerwony?
3. Co by było, gdyby nie było koloru czerwonego?

4. Podziel uczestników na zespoły drogą losowania lub inną przyjętą przez siebie metodą. Przeczytajcie wspólnie zadanie "Czerwony, czy może Fioletowy Kapturek?". Wyjaśnij dzieciom niezrozumiałe słowa, odpowiedz na wszystkie pytania. Zwróć ich uwagę szczególnie na punktację, w której znajdują się wskazówki, na czym najbardziej należy się skupić rozwiązując problem.

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 16

### Czerwony, czy może Fioletowy Kapturek?

## Prezentacje

Przez większą część zajęć uczniowie pracują w grupach. Obserwuj uważnie, jak przebiega ta współpraca. Gdy czas przygotowań dobiegnie końca, zaprosz po kolei wszystkie grupy na środek sali. Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas przedstawień. Na koniec zapytaj dzieci, jak oceniają pracę innych, jakie były mocne strony każdego rozwiązania, a co można by było poprawić. Przyznaj drużynom punkty i wioń zwycięzców. Podkreśl jednak, że doceniasz wysiłek wszystkich zespołów.

## SCAMPER

Jedną z kluczowych umiejętności niezbędnych do twórczego rozwiązywania problemów jest zdolność dokonywania przekształceń (modyfikacji) otaczającej rzeczywistości. Technika SCAMPER, jest narzędziem, które ułatwia taką twórczą modyfikację pomysłów. Składa się na nią siedem operacji myślowych, które opisują, jak możemy zmienić rozwiązanie, nad którym pracujemy w coś zupełnie nowego.

Możesz zilustrować zastosowanie techniki SCAMPER na przykładzie jakiejś innej bajki, np. o Królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach.

## SCAMPER c.d.

1. ZASTĄP (ang. Substitute) - zastąpcie jeden istotny element czymś innym (zatrute jabłko - pyszna babeczka)
2. DOŁĄCZ (ang. Combine) - dołączcie do historii jakiś element (domek z piernika)
3. ZAADAPTUJ (ang. Adapt) - zaadaptujcie do nowego otoczenia (na pustyni)
4. ZMIEN (ang. Modify) - zmieńcie np. kształt, wielkość lub kolor (krasnoludki - złe olbrzymy)
5. ZNAJDŹ INNE ZASTOSOWANIE (ang. Put in other uses) jakiegoś elementu (zwierciadło - obraza każdego, kto do niego podejrze)
6. ODEJMIJ (ang. Eliminate) - odejmijcie jakiś element (księcia)
7. ODWRÓĆ (ang. Reverse) - kolejność, na lewą stronę, tyłem naprzód, do góry nogami (królewna jest zła, a macocha dobra)

## Przekształcanie

Rozdaj zespołom kartki z nazwami operacji myślowych składającymi się na technikę SCAMPER. Drużyny dokonują kolejnych przekształceń historii o Czerwonym Kapturku otrzymując całkiem nowe i zaskakujące bajki. Teraz zadaniem dzieci będzie ich dopracowanie i stworzenie na ich podstawie krótkiego przedstawienia.

Rozdaj grupom materiały potrzebne do wykonania kostiumu jednej z postaci. Mogą je wykorzystać do stworzenia rekwizytów lub elementów scenografii, jednak nie będą one oceniane.

## Prezentacja sceniczna

Okolo pół godziny przed prezentacjami poprosz dzieci, by na chwilę przerwały pracę i wykonały kilka ćwiczeń, dzięki którym rozgrzeją swój aparat mowy i rozruszają ciało.

1. GIMNASTYKA: Krążenie głową w obie strony, wolno i dokładnie, skłony głowy w dół i w górę, krążenie ramionami w przód i w tył, ściskanie i rozwieranie pięści, krążenie biodrami, skłony itd.
2. PRZEMARSZ - przechodzenie poszczególnych grup z jednego końca sali na drugi w określony sposób (np. w wysokiej trawie).
3. LUSTRO - dzieci stają w parach naprzeciw siebie. Pierwsza osoba wykonuje jakieś ruchy, a druga stara się je naśladować niczym lustro.
4. MÓWIENIE Z KORKIEM - dzieci z korkiem w ustach starają się jak najwyraźniej powiedzieć znany wierszyk

## Punktacja:

jakość przedstawienia	1 - 10p.
pomysłowość historii	1 - 10p.
jakość art. wybranego kostiumu	1 - 10p.
przedstawienie zawiera piosenkę	0 lub 5
tytuł bajki jest stale widoczny	0 lub 5
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Gotowi? Do startu! Start!

Waszym zadaniem jest zorganizowanie **KLASOWYCH IGRZYSK OLIMPIJSKICH**. Każda drużyna wymyśli **ORYGINALNĄ KONKURENCJĘ** z wykorzystaniem **WYŁOSOWANEGO PRZEDMIOTU** oraz innych wybranych materiałów. Zespół przygotowuje **STANOWISKO** do przeprowadzenia konkursu, w

którym wezmą udział przedstawiciele pozostałych grup. Przy ocenianiu zawodników będziecie mogli korzystać z różnych przyborów pomiarowych (miarka, linijka, waga, stoper). Pamiętajcie o tym, by wystarczyło Wam materiałów do przeprowadzenia konkursu dla wszystkich drużyn w klasie! Dla zwycięzców swojej konkurencji przygotowujecie pamiątkowe **MEDALE**.

## Przygotuj

Kopie zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, opisy scenek do odegrania, stoper, miarkę, wagę kuchenną, materiały do wylosowania: chochła, plastikowa butelka po wodzie mineralnej, paczka plasteliny, plastikowe wiaderko po serze, blaszka do ciasta materiały dodatkowe (do wyboru): wykałaczki, plastikowe kubeczki, papierowe talerzyki, sznurek plastikowe sztucze, słomki, kartonowe rolki

## Co mają przynieść dzieci

materiały do wykonania medali: kolorowy papier do pakowania, kartka z bloku technicznego, kolorowe wstążki  
stoper, miarki, linijki

## Rozgrzewka

1. IGRZYSKA OLIMPIJSKIE  
Zapisz na tablicy "IGRZYSKA OLIMPIJSKIE". Uczniowie na swoich kartkach wypisują jak najwięcej wyrazów utworzonych z liter powyższych słów (praca indywidualna).
2. PODZIAŁ NA DRUŻYNY  
Podziel klasę na drużyny np. poprzez losowanie karteczek z obręczami w kolorach niebieskim, czarnym, czerwonym, żółtym i zielonym (jak na flagie olimpijskiej).
3. PRZEKSZTAŁCENIA  
Rozdaj drużynom kartki przedstawiające flagę olimpijską. Zadaniem dzieci będzie stworzenie na jej podstawie jakiegoś obrazka (zachęć dzieci do obracania kartek).

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 18

### Drużyny wymyślają dyscypliny

## Na medal

Na zakończenie zajęć zapytaj wszystkie drużyny o wrażenia z konkursu. Która dyscyplina podobala im się najbardziej? Co można by było ulepszyć w każdej z konkurencji? Urządźcie też uroczystą ceremonię wręczenia medali. Uhonorujcie wszystkich zawodników brawami. Następnie ogłoś swoją punktację - kto zwyciężył w zadaniu "Drużyny wymyślają dyscypliny"? Możesz również przygotować medale dla zwycięskiego zespołu.

## Klasowe igrzyska

1. Rozdaj dzieciom kopie zadań wraz z punktacją. Przeczytajcie wspólnie zadanie i wyjaśnijcie wszystkie niejasności.
2. Rozłóż w widocznym miejscu przedmioty, które można wylosować do stworzenia dyscypliny. Ponumeruj je od 1 do 5. Kartoniki z cyframi 1 do 5 wrzuć do woreczka. Przedstawiciele drużyn podchodzą po kolei i losują numery, zabierają ze stolika odpowiednie przybory.
3. Rozłóż w widocznym miejscu pozostałe materiały, których dzieci mogą używać. Zaznacz jednak, że wszystkie przedmioty należy szanować i nie zabierać ich pochopnie, żeby się nie zmartowały. Obserwuj też jak drużyny dogadują się z innymi zespołami.

## FAIR PLAY

Poproś grupy o odegranie następujących scenek, a następnie stwórzcie klasowy kodeks zasad FAIR PLAY.  
1) Przegraliście, ale nie zgadzacie się z decyzją sędziego, dlatego obrażacie się na niego, 2) Wasza drużyna rozwiązuje zadanie na czas. Bardzo chcecie wygrać, więc nie pozwalacie nic robić jednemu z członków zespołu, który, według was, wszystko robi zbyt wolno, 3) Po przegranej konkurencji idziecie na przerwę, ale ponieważ nie pogodziliście się z przegraną, nadal kłócicie się o to, kto zawinił, 4) W czasie zawodów sędzia pomylił się na waszą korzyść, ale wy przyznajecie się do tego, 5) W czasie gdy wasi przeciwnicy rozwiązują zadanie głośno krzyczycie, żeby ich rozproszyć.

## 60 minut

Wyznacz dzieciom dokładnie 60 minut na wykonanie zadania. W tym czasie drużyny będą musiały:  
- zdecydować, na czym będzie polegała ich konkurencja,  
- zebrać wszystkie potrzebne materiały i przybory,  
- przygotować stanowisko do przeprowadzenia konkurencji,  
- wyznaczyć osoby biorące udział w konkurencjach i osoby obsługujące stanowisko  
- ustalić sposób oceniania wyników,  
- przygotować medale dla wygranej drużyny (mimo, że w konkurencji bierze udział przedstawiciel lub przedstawiciele danej grupy, medale otrzymują wszyscy jej członkowie).

## Czas na konkurencje

Podczas ostatniej godziny zajęć zorganizujcie Klasowe Igrzyska. Dzieci będą brały udział w konkurencjach w obwodzie stacjonarnym. Część członków każdego zespołu pozostanie na przygotowanym stanowisku, aby przeprowadzić swój konkurs, reszta odwiedzi stanowiska innych drużyn. Poproś dzieci, aby zapisywały wyniki poszczególnych drużyn, żeby nie było wątpliwości, kto zwyciężył w danej konkurencji.  
Na koniec daj czas drużynom na podliczenie wyników oraz posprzątanie swoich stanowisk.

## Punktacja:

pomysłowość konkurencji	1 - 10p.
jakość artystyczna medali	1 - 5p.
jak dobrze wykorzystano materiały do stworzenia konkurencji	1 - 15p.
przestrzeganie zasad fair play	1 - 10p.
współpraca i przestrzeganie zasad	1 - 10p.

## Zadanie

Pantofelki, kalosze, sandały, klapki, kozaki, mokusy, baletki, trampki, adidasy, japonki, chodaki, espadryle... Buty to jeden z najbardziej istotnych elementów ubioru ludzkiego. Stare, znoszone lądują w koszu lub na dnie szafy. Czy zastanawialiście się kiedyś, co dzieje się z zapomnianymi butami?

Wasze zadanie polega na stworzeniu WSPÓLNEJ WYSTAWY

do MUZEUM ZAPOMNIANYCH BUTÓW. Każdy z Was wykona przynajmniej jeden EKSPONAT, do którego dołączycie ETYKIETĘ oraz OPIS. Etykieta powinna zawierać tytuł dzieła, jego autora, technikę i rok powstania. Swojej wystawie nadacie oryginalny TYTUŁ, który umieścicie w miejscu widocznym dla zwiedzających.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, kartę pracy z narysowanymi czterema butami, przykłady podpisów różnych dzieł sztuki, np. w albumach o sztuce lub na przygotowanych przez Ciebie kartonkach

## Co mają przynieść dzieci

co najmniej jeden stary lub nieużywany but (taki, który można zniszczyć), aby zmienić wygląd butów, uczestnicy mogą korzystać z najróżniejszych materiałów, takich jak: guziki, skrawki materiału, wstążki, papier kolorowy, bibuła, flamastry, agrafki, papier do pakowania prezentów, szary papier itd. nożyczki, klej, zszywacz, kartki z kolorowego bloku technicznego

## Rozgrzewka

- DZIURA W BUCIE**  
Przynieś na zajęcia stary, dziurawy but i zapytaj: "Jak myślicie, skąd wzięła się dziura w tym bucie?"
- IMPROWIZACJE Z BUTEM**  
Dzieci siedzą w kręgu. Chętna osoba bierze do ręki but z poprzedniego ćwiczenia i obchodzi się z nim tak, jakby był jakimś innym obiektem (np. piłką, tacą, kapeluszem, kotem). Pozostali uczestnicy odgadują, o jaki obiekt chodzi.
- PODZIAŁ NA GRUPY**  
Podziel dzieci na 4-5-osobowe zespoły poprzez losowanie lub inną przyjętą metodą.

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 20.....

### W muzeum zapomnianych butów

## W muzeum butów

Poproś drużyny, aby stanęły przy swoich wystawach. Teraz możesz poczuć się jak w muzeum! Podejdź do każdego zespołu, przeczytaj opisy i przyjrzyj się wszystkim eksponatom. Zaprosz dzieci do zabawy "Wizyta w muzeum zapomnianych butów". Poprosz uczestników, aby uważnie obejrzały wystawę, zachowując się przy tym tak, jakby byli w prawdziwym muzeum. Na zakończenie poprosz dzieci o podzielenie się refleksjami, zarówno tymi dotyczącymi pracy nad zadaniem, jak i rozwiązań innych grup.

## Alternatywne tytuły

Uczestnicy najpierw pracują w parach lub trójkach (w ramach swojej grupy). Dla każdej takiej podgrupy przygotowuj trzy lub cztery nieoczywiste, inspirowane obrazy np. M. C. Eschera (można je znaleźć w internecie). Każda podgrupa ma za zadanie wymyślić jak najwięcej tytułów zaprezentowanych im obrazów. Następnie dla każdego dzieła wybierają jeden, najlepszy ich zdaniem tytuł. Potem cała drużyna wybiera najlepszy, najbardziej oryginalny i trafny tytuł spośród wszystkich wyselekcjonowanych przez podgrupy. Kiedy uda się już to zrobić, zespoły prezentują swoje propozycje całej klasie. Uczniowie dyskutują i ustalają jeden najlepszy tytuł dla każdego dzieła.

## Stare, zapomniane

Przeczytajcie wspólnie treść zadania i punktację. Wyjaśnijcie dokładnie wszystkie niezrozumiałe pojęcia. Poproś drużyny, aby położyły przed sobą wszystkie zgromadzone przez nich buty. Następnie każdy uczestnik bierze do ręki jeden but (nie musi to być ten przyniesiony przez niego) i dokładnie mu się przygląda. Poproś dzieci, by zamknęły oczy i wyobraziły sobie, co przeżył trzymany przez nich but, jakich sytuacji był świadkiem, z kim i gdzie chodził, biegał, wędrował, tańczył. Następnie dzieci na otrzymanych kartach pracy szkicują, jak można zmienić wygląd butów, by pokazać te historie. Aby zrealizować swój projekt, uczestnicy mogą ciąć buty, dekorować je, szarpać, zmieniać ich kształt, kolor i rozmiar.

## Etykiety

Kiedy praca nad butami zostanie zakończona, drużyny mogą zabrać się za tworzenie etykiet do poszczególnych eksponatów. Każda etykieta powinna zawierać autora, tytuł dzieła, technikę oraz rok jego powstania. Aby dzieci zapoznały się ze sposobem podpisywania dzieł sztuki, możesz przeczytać im przykładowe podpisy z albumów o sztuce lub samodzielnie przygotować kartonki z takimi podpisami. Zwróćcie uwagę na różne techniki plastyczne, jakimi wykonywane są prace. Dzieci mogą spróbować określić swoją technikę w sposób żartobliwy (np. krepa na bucie gumowym itp.). Do stworzenia etykiet dzieci mogą wykorzystywać te same materiały, których używały do przerabiania butów.

## Tworzenie ekspozycji

Do każdego eksponatu uczestnicy powinni dołączyć krótki opis. Możesz ułatwić im pracę zapisując na tablicy kilka pytań: Co przedstawia Twoje dzieło? Jak wygląda Twój but? Jaka jest historia Twojego buta? Jaki był Twój but? Jaki jest teraz? Co Cię zainspirowało? Kiedy wszystkie elementy wystawy będą gotowe, drużyna ustawia je na jednej lawce. Dzieci starają się rozmieścić swoje eksponaty tak, aby wystawa była ciekawa dla zwiedzającego. Drużyny przyglądają się swoim eksponatom, próbują odnaleźć jak najwięcej cech wspólnych. Na tej podstawie tworzą różne propozycje tytułów wystawy i wybierają najlepszą z nich.

## Punktacja:

pomysłowość wybranego eksponatu	1 - 10p.
jakość artystyczna wybranego buta	1 - 10p.
staranność wykonania etykiet	1 - 10p.
tytuł jest widoczny dla zwiedzających wystawę	0 lub 10
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Szkola jest miejscem, gdzie spędzamy bardzo wiele czasu. Niestety nie zawsze wygląda ona tak, jakbyśmy sobie tego życzyli. A gdybyście mieli możliwość puścić wodze fantazji i wyczarować Waszą wymarzoną klasę (salę lekcyjną), to jak by ona wyglądała?

Waszym zadaniem jest stworzenie MAKIETY waszej wymarzonej sali

lekcyjnej. Do wykonania makiety otrzymacie KARTONOWE PUDEŁKO oraz inne materiały. Pudełko powinno zostać ozdobione zarówno OD WEWNĄTRZ, jak i OD ZEWNĄTRZ. Może się w nim znaleźć wszystko, czego zapragniecie. Makieta powinna zawierać też przynajmniej jedną RZECZ, która RZECZYWIŚCIE ZNAJDUJE SIĘ W WASZEJ SALI (a właściwie jej miniaturkę). Powodzenia!

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, kartę pracy - kartkę z narysowanymi sześcioma krzesłami oraz poleceniem "Podaj kilka sposobów na udoskonalenie krzesła."

## Co mają przynieść dzieci

plastelinę, farby, wykałaczki, słomki do napojów, kubeczki plastikowe, papier kolorowy oraz kolorowe kartki z bloku technicznego, małe pudeleczka i kartoniki (np. od kremu do twarzy), (dla każdej drużyny) dość duży, ale niezbyt głęboki karton (np. o wymiarach ok 40cmx50cm - dokładna wielkość ani kształt nie mają znaczenia)

## Rozgrzewka

Uczestnicy, siedząc w kręgu, odpowiadają po kolei na pytania nauczyciela.

1. Gdzie czujesz się najlepiej?
2. Co sprawia, że gdzieś czujemy się dobrze?
3. Dokończ zdanie: "Lubię, kiedy..."
4. Wymyślcie jak najwięcej sposobów na wykorzystanie kartonowego pudełka.

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 22  
Nie ma jak w... szkole

## Trochę lepsze krzesło

1. Podziel klasę na 4-5-osobowe zespoły drogą losowania lub inną przyjętą przez siebie metodą.
2. Rozdaj uczestnikom karty pracy (po jednej na grupę) "Podaj kilka osób na udoskonalenie krzesła". Odmierz dokładnie 5 minut na wykonanie zadania. Po upływie tego czasu, grupy prezentują wyniki swojej pracy na forum klasy.
3. Rozdaj dzieciom kopie zadań wraz z punktacją. Przeczytajcie je wspólnie i wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe fragmenty.

## Klasa w pudełku

**ANALIZA SYTUACJI ZASTANEJ**  
Przed zabraniem się do projektowania wymarzonej sali lekcyjnej, uczniowie powinni krytycznym okiem przyjrzeć się swojemu otoczeniu.  
Każdy zespół bierze kartkę papieru i dzieli ją na dwie części. Z jednej strony uczestnicy zapisują, co im się podoba w ich sali, a z drugiej strony, co im się nie podoba.  
Następnie każde dziecko ma możliwość narysowania serduszka przy swoim ulubionym elemencie sali. Pozycja, która będzie miała najwięcej serduszek, może zostać włączona do makiety jako miniaturka.

## Moja wymarzona sala

1. Metoda projektowania idealnego  
Metoda ta polega na wymyśleniu idealnego rozwiązania problemu bez zważania na jego nierealność i jakiegokolwiek ograniczenia. Dzieci mogą zatem puścić wodze fantazji. Poproś uczniów o wykonanie projektu rozkładu pomieszczenia na kartce. Pomoże im to uporządkować pracę - będą wiedziały co muszą zrobić i łatwo będą mogły podzielić się pracą (ktoś ozdabia karton, a inni wykonują meble i sprzęt).
2. Miniaturka  
Makiety powinny także zawierać miniaturkę (przynajmniej) jednej rzeczy znajdującej się w sali. Zapytaj drużyny, co najbardziej podoba im się w sali, może będzie to jakiś sprzęt, albo ozdoba, a może wspólne zdjęcie?

## Metoda ZWI

Czasami grupa nie może dojść do porozumienia, który pomysł jest najlepszy. Jedną z metod, która może pomóc im podjąć decyzję jest analiza ZWI (Zalety - Wady - Interesujące). Potrzebne będą kartka i długopis. Uczestnicy dzielą kartkę na cztery rubryki. W pierwszej rubryce zapisują swoje pomysły, w drugiej zalety tego rozwiązania, w trzeciej - wady, a w czwartej zamieszczają to, co może nie jest do końca zaletą, ale po pewnych modyfikacjach może okazać się wartościowe. Po uzupełnieniu wszystkich rubryk drużyna dokonuje selekcji najlepszych pomysłów. Jeśli nadal nie uda się podjąć decyzji, uczestnicy mogą przyznać pomysłowi 2 punkty za każdą zaletę, 1p. za to co interesujące, a odjąć 2 p. za każdą wadę.

## Prezentacje

Kiedy czas na pracę dobiegnie końca, poproś drużyny o prezentację swoich pomysłów na forum klasy. W trakcie poszczególnych wystąpień bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre, a to, co najbardziej się Tobie podobało zapisz sobie na kartce, aby przekazać to potem drużynie. Na zakończenie porozmawiaj z dziećmi o rozwiązaniach poszczególnych grup. Co najbardziej im się podobało? Może niektóre z tych rozwiązań uda się wprowadzić w życie? A może, jeśli pomysły były zbyt fantastyczne, uda się jej jakoś dostosować do rzeczywistości, aby udoskonalić Waszą salę?

## Punktacja:

pomysłowość aranżacji klasy	1 - 15p.
wygląd zewnętrzny pudełka	5p.
staranność wykonania makiety	1 - 10p.
dokładność odwzorowania	
jednego z elementów wyposażenia	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.



## Zadanie

Przysłowie mówi "W marcu jak w garncu". Marzec jest miesiącem w którym możemy spodziewać się każdej pogody. Czasem świeci słońce, czasem pada deszcz, a innym razem sypie śnieg...

Waszym zadaniem jest stworzenie KRÓTKIEGO PRZEDSTAWIENIA, którego bohaterami będą ELEMENTY MARCOWEJ POGODY

(np. słońce, deszcz, śnieg, wiatr itd.).

Wasze przedstawienie powinno zawierać między innymi SCENĘ KLÓTNI pomiędzy co najmniej dwoma bohaterami.

W waszej prezentacji pojawi się też TERMOMETR, który w dwóch momentach wskaże jakąś temperaturę.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, (do wykonania termometru, dla każdej drużyny) dwie białe kartki A4 z bloku technicznego, 1 czerwona kartka A5, jedna niebieska kartka A5, kawałek sznurka o dł. 20cm, 5 spinaczy do papieru, 1foliowa koszulka, czarny flamaster, 2 wykałaczki, pięć kawałków taśmy klejącej o dł. 4cm (drużyny mogą również używać nożyczek)

## Co mają przynieść dzieci

(do wykonania kostiumów i scenografii) 1 brystol, chusteczki higieniczne, farby, pastele, klej nożyczki, taśma klejąca, zszywacz, folia aluminiowa

## Rozgrzewka

1. Co Wam przypomina lub do czego może służyć garnec? To ćwiczenie jest dobrą okazją do powtórzenia techniki twórczego myślenia SCAMPER, opisującej operacje myślowe, dzięki którym możemy przekształcić jedną rzecz w coś zupełnie innego. Przyda się do tego plansza wyjaśniająca akronim SCAMPER. Czym mógłby być graneł, gdyby go zmniejszyły, odwrócić, dodać do niego coś innego?
2. Podziel klasę na 4-5-os. zespoły. Rozdaj dzieciom kopie zadań wraz z punktacją. Przeczytajcie je wspólnie i wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe fragmenty.

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 24

### W dzień marcowy takie słyszy się rozmowy

## Przedstawienia

Każda drużyna wychodzi na środek i prezentuje swoje przedstawienie. Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. W trakcie poszczególnych występów bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre, a to, co najbardziej się Tobie podobało zapisz sobie na kartce, aby przekazać to potem drużynie. Dowiedz się, kto był odpowiedzialny za jaką część zadania, w jaki sposób drużyny poradziły sobie z ograniczonym czasem. Choć zajęcia mają formę mini-konkursu, staraj się zwracać uwagę na to, że nie liczy się wygrana, ale to, że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel.

## Kłótnia

1. Jednym z elementów przedstawienia ma być kłótnia pomiędzy bohaterami. O co mogą pokłócić się słońce, śnieg i wiatr? Paradoksalna burza mózgow (zwana też odwrotną) polega na przedstawieniu problemu w odwrotnej sposób, z drugiej strony. Dzięki temu pozbywamy się utrwalaonych, starych wzorców myślenia. Poproś dzieci, aby w czasie burzy mózgow wymyśliły jak najwięcej odpowiedzi na temat "O co NIE mogłyby się pokłócić elementy marcowej pogody?". Uczniowie zapisują wszystkie swoje pomysły, a następnie wybierają najciekawszy z nich.
2. Na podstawie ustalonej tematyki kłótni dzieci wymyślają, o czym będzie całe ich przedstawienie.

## Termometry

Rozdaj zespołom materiały potrzebne do skonstruowania termometru. Zadaniem dzieci jest zaplanowanie, jak będzie wyglądać i w jaki sposób będzie działał ich przyrząd pomiarowy.

- z czego wykonacie swój termometr?
- w jaki sposób będzie pokazywał temperaturę?
- kto będzie odpowiedzialny za obsługiwanie termometru?
- czy termometr będzie wystarczająco dobrze widoczny dla publiczności?
- jaką temperaturę może pokazywać termometr w marcu?

Zespoły szkicują na kartkach projekty termometru.

## Wolny wybór

1. Jedna z pozycji w punktacji zatytułowana jest "wolny wybór drużyny". Oznacza to, że zespoły same podejmują decyzję, co ma zostać ocenione. Może to być jakościowo artystyczna jedno z kostiumów lub scenografii, wygląd zewnętrzny jakiegoś bohatera, pomysłowość słów piosenki wplecionej w przedstawienie. Uczestnicy powinni zastanowić się, jakie są ich mocne strony. Może w ich drużynie jest ktoś szczególnie uzdolniony plastycznie, albo ktoś ma wyjątkowy talent do układania rymów? Dzieci muszą pamiętać, aby poinformować Cię o swoim wyborze jeszcze PRZED przedstawieniem.
2. Uczestnicy dzielą się zadaniami i zabierają się do pracy nad swoim wystąpieniem.

## Dykcja i ruch

Okolo pół godziny przed prezentacjami poprosz dzieci, by na chwilę przerwały pracę i wykonały kilka ćwiczeń, dzięki którym rozgrzeją swój aparat mowy i rozruszają ciało.

1. GIMNASTYKA (patrz scenariusz II.16 TT).
2. Przejdźcie przez salę w roli: np. po wąskiej desce, po rozpalonych kamieniach itd.,
3. Improwizacja ruchowa (może być przy muzyce). Dzieci stają w sali tak, aby każde z nich miało dla siebie dosyć dużo miejsca. Poprosz uczestników, aby wyobrazili sobie, że są śniegiem. Najpierw była noc i było bardzo zimno. Powoli jednak zaczyna ogrzewać ich słońce. Jak czuje się roztopiający się śnieg?
4. Ćwiczenia na dykcję - wierszyki lamijęzki i mówienie z korkiem w buzi.

## Punktacja:

pomysłowość całości prezentacji	1 - 10p.
humor w scenie kłótni	1 - 5p.
pomysłowość działania termometru	1 - 10p.
termometr dwa razy wskazuje temp.	0 lub 5
współpraca w grupie	1 - 10p.
wolny wybór drużyny	1 - 10p.

## Zadanie

Czy wiecie, że patrząc w niebo widzimy zawsze tylko jedną stronę Księżycy? Dzieje się tak dlatego, że obraca się on wokół własnej osi z taką samą prędkością, z jaką okrąża Ziemię. Czasami tę drugą część Księżycy nazywa się jego ciemną stroną.

Waszym zadaniem jest stworzenie krótkiego przedstawienia, w którym

pewien DETEKTYW będzie próbował ROZWIĄKAĆ ZAGADKĘ ciemnej strony księżycy (CO ZNAJDUJE SIĘ PO DRUGIEJ STRONIE KSIĘŻYCA). Podczas swojego śledztwa detektyw spotka TRZY OSOBY, które udzielą mu pewnych WSKAZÓWEK. Wasze przedstawienie nie może być dłuższe niż 7 minut.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, kartki ze schematycznymi rysunkami księżycy w poszczególnych fazach,

## Co mają przynieść dzieci

(każda drużyna) szary papier, flamastry, sznurek, szalik, durszlak, chochlę, dwa identyczne worki na śmieci o pojemności 60l, starą gazetę, jedną rolkę bibuły, folię malarską

## Rozgrzewka

1. O czym śni Księżyc?
2. Pokaż dzieciom kartki ze schematycznymi rysunkami księżycy w poszczególnych fazach.  
Z czym kojarzą Wam się lub czym mogłyby być te kształty?
3. PODZIAŁ NA GRUPY  
Podziel dzieci na 4-5-osobowe zespoły poprzez losowanie lub inną przyjętą metodą. Rozdaj im kopie problemu wraz z punktacją, wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe terminy. Zwracaj zawsze uwagę na to, że punktacją jest równie ważnym źródłem informacji o zadaniu, co jego treść!

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 26  
Tajemnica Księżycy

## Przedstawienia

Przygotuj stoper i odmierz dokładnie czas występu każdej drużyny. Zapytaj każdy zespół, w jaki sposób da Ci znać, że ich przedstawienie się skończyło, abyś mógł/mogła wyłączyć stoper. Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. W trakcie poszczególnych występów bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre. Choć zajęcia mają formę mini-konkursu, staraj się zwracać uwagę na to, że nie liczy się wygrana, ale to, że uczestnicy ciężko pracowali, żeby osiągnąć wspólny cel. Na koniec zachęć dzieci do podzielenia się wrażeniami na temat obejrzanych przedstawień i swojej pracy.

## Analiza zadania

1. Rozwiązywanie każdego zadania powinno składać się z kilku kroków: 1) analiza zadania, 2) wymyślenie rozwiązań, 3) ocena propozycji i wybór pomysłów do realizacji oraz 4) udoskonalanie i wypróbowywanie rozwiązań.  
Na początku drużyny powinny bardzo dokładnie przeczytać i przedyskutować treść zadania.
2. Drużyny dzielą kartkę A4 na cztery rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

## Propozycje rozwiązań

Kiedy drużyna rozbije już zadanie na czynniki pierwsze, uczestnicy biorą na warsztat poszczególne elementy zadania i wymyślają jak najwięcej możliwych rozwiązań.  
W przypadku tego zadania dzieci będą musiały określić 1) kim/czym jest detektyw, 2) co znajduje się po drugiej stronie księżycy, 3) kim są trzy osoby udzielające mu wskazówek. Poszukiwanie i generowanie rozwiązań można przeprowadzić stosując poznane wcześniej techniki twórczego myślenia.  
1) BURZA MÓZGÓW  
Za pomocą burzy mózgów drużyna określa, kim może być detektyw. Dzieci generują najpierw jak największą liczbę pomysłów, a następnie wybierają najciekawszy z nich.

## Rozwiązania c.d.

- 2) MAPA MYŚLI. Zespoły rysują mapę myśli do hasła "księżyc". Od centralnego hasła odprowadzają skojarzenia w formie gałęzi, grupując je tematycznie. Następnie wymyślają jak najwięcej skojarzeń do skojarzeń, jeszcze bardziej rozbudowując swoje drzewko. Kiedy skojarzenia zajmą już całą kartkę, uczestnicy zastanawiają się, w jaki sposób bardziej odległe skojarzenia mogą stać się inspiracją do rozwiązania problemu. Czasami zestawienie dwóch przeciwieństw lub przypadkowych wątków pozwala dostrzec jakiś nieoczywisty związek, który stawia problem w nowym świetle.
- 3) Każde dziecko zapisuje na kartce trzy pierwsze osoby, które przychodzą mu do głowy, następnie drużyna czyta wszystkie propozycje i wybiera najciekawsze z nich.

## Doskonalenie i próby

Po stworzeniu szkieletu całości przedstawienia, uczestnicy powinni rozdzielić między siebie zadania do wykonania. Choć stworzenie pomysłów i oryginalnych rozwiązań to połowa sukcesu, drużyny muszą pamiętać o przećwiczeniu swoich przedstawień. Po pierwsze dlatego, że muszą liczyć się z ograniczeniem czasu (za przekroczenie limitu przyznawane są punkty karne), a po drugie przedstawienie powinno być zrozumiałe. Drużyny powinny zaplanować, kto gdzie będzie stał, jak się poruszał. Powinny zadbać też o wyraźne i głośne mówienie, tak, aby treść ich przedstawienia dotarła do publiczności.

## Punktacja:

jakość przedstawienia	1 - 15p.
wygląd zewnętrzny detektywa	1 - 10p.
pomysłowość rozwiązania zagadki	1 - 10p.
trzy osoby udzielają wskazówek	0 lub 5
współpraca w grupie	1 - 10p.
przekroczenie limitu czasu	-5p.

## Zadanie

Każdego dnia - nie zdając sobie z tego sprawy - przyczyniamy się do produkowania śmieci. A śmieci te burzą naturalną harmonię środowiska i krajobrazu. Czy można wykorzystać kłopotliwe odpady w twórczy sposób?

Waszym zadaniem jest stworzenie NIEWYKŁĘGEGO PRZEDMIOTU, który zbudowany będzie z materiałów

recyklingowych, czyli mówiąc prościej - ŚMIECI. Waszemu nietypowemu przedmiotowi nadacie również NIETYPOWĄ NAZWĘ. Wszystko to przedstawicie klasie podczas wymyślonej przez Was REKLAMY, w którą wpleciecie co najmniej TRZY ZALETY Waszego produktu. Pamiętajcie jednak, by Wasza reklama nie trwała dłużej niż 5 minut.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, stoper

## Co mają przynieść dzieci

różnego rodzaju OCZYSZCZONE(!) materiały recyklingowe: plastikowe butelki, kubeczki po jogurtach, plastikowe pojemniki, stare gazety, kartony, pudełeczka, siatki foliowe, słoiki, szklane butelki itp., farby, nożyczki, pisaki

## Rozgrzewka

## PODOBIEŃSTWA

Uczestnicy siedzą w kole. Podaj nazwy jakichś dwóch przedmiotów. Zadaniem grupy będzie wymyślenie, co mają one ze sobą wspólnego. Wszyscy odpowiadają po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli jakaś osoba nie będzie w stanie wymyślić podobieństwa – odpada. Wygrywa ten, kto pozostanie sam na „polu walki”. Przykład: Co mają ze sobą wspólnego moneta i zapalka? - obie są małe i lekkie, - obie są ciałem stałym, - obie podgrzewają - pieniądze emocje, zapalka powietrze, obie można użyć w losowaniu, moneta (orzeł i reszka), zapalka (w którą stronę zegniesz się po spaleniu).

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 28  
Drugie życie przedmiotów

## Prezentacje

Przygotuj stoper i odmierz dokładnie czas występu każdej drużyny. Zwróć uwagę na pomysłowość wykorzystania materiałów, czy zmieniono ich formę, czy wykorzystano elementy przedmiotu do stworzenia innej całości. Zapytaj drużynę, jakich dokładnie materiałów użyła do stworzenia projektu i jaką funkcję pełnią one w konstrukcji. Pomysłowe wykorzystanie materiałów, to np. użycie pociętej torebki foliowej jako sznurka, rozcięcie kartonika po soku i wykorzystanie jego wewnętrznej metalicznej strony itd. Po wszystkich prezentacjach, zapytaj uczniów, która reklama była wg nich najlepsza, który przedmiot najbardziej pomysłowy, a która nazwa najciekawsza.

## Materiały z odzysku

1. Zbieranie materiałów do tego zadania możecie rozpocząć tydzień lub dwa tygodnie wcześniej, gromadząc różnego rodzaju materiały recyklingowe. Przygotuj pojemniki w odpowiednich kolorach. Do jednego dzieci będą wrzucały tworzywa sztuczne, do drugiego szkło, a do trzeciego makulaturę. Pamiętajcie o tym, aby wszystkie śmieci były dokładnie oczyszczone, by nie zostały w nich żadne resztki jedzenia!  
Po rozwiązaniu zadania, dzieci posegregują niewykorzystane materiały, które możecie potem wspólnie wynieść do odpowiednich kontenerów.

2. Podziel dzieci na 4-5-osobowe zespoły poprzez losowanie lub inną przyjętą metodą.

## Super - bohaterowie

1. Technika "Super - Bohaterowie", której autorem jest Arthur B. Van Gundy pozwala spojrzeć na problem z nowej perspektywy oraz ułatwia poszukiwanie nietypowych i abstrakcyjnych rozwiązań problemu. Polega ona na tym, że do rozwiązania problemu zatrudniamy różnych Super - Bohaterów (zaproporowanych przez dzieci). Dzięki ich super-zdolnościom, elementy problemu, które nam sprawiały trudność, nie są już przeszkodą.

2. Co zrobić ze zbyt dużą ilością odpadów? My segregujemy śmieci, a jak z tym problemem poradziłby sobie różni Super-Bohaterowie? Dzieci notują swoje pomysły i prezentują na forum klasy.

## Łączymy w pary

1. Rozdaj zespołom kopie problemu wraz z punktacją, wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe terminy. Zwracaj zawsze uwagę na to, że punktacją jest również ważnym źródłem informacji o zadaniu, co jego treść. Zadawaj dzieciom pytania kontrolne, aby upewnić się, że wszyscy zrozumieli sens zadania i punktację.

2. DZIWNNE PARY  
Zapisać na tablicy 6 dowolnych rzeczowników podanych przez uczniów (np. książka, lampa, but, wieloryb itd.) i oznacz je cyframi 1 - 6. Następnie każda grupa dwukrotnie rzuca kostką (tak by wyniki losowania były różne) i stara się połączyć ze sobą "na siłę" wylosowane wyrazy. W ten sposób powstaną takie przedmioty, jak "książkolampa", "lampobut" itd.

## Reklama

Nadszedł czas, aby dziwne zlepek dwóch wyrazów zamienić w niezwykły przedmiot o nowych właściwościach (jeżeli jakaś drużyna jest niezadowolona z wyniku, może losować jeszcze raz).

1. Uczestnicy rysują na kartkach wstępny szkic - jak może wyglądać dziwny przedmiot i tworzą mapę myśli. Odprowadzają od niego gałęzie, takie jak: wady, zalety, właściwości, cechy, funkcje, kto będzie tego używał itd.  
2. Zespół rozdziela zadania i przystępuje do pracy. Część dzieci wymyśla reklamę, część zajmuje się wykonaniem przedmiotu, a ktoś inny opracowuje nazwę. Bez podziału zadań uczniowie nie dadzą rady ukończyć zadania na czas!

## Punktacja:

pomysłowość wykorzystania materiałów recyklingowych	1 - 15p.
innowacyjność przedmiotu	1 - 10p.
skuteczność reklamy	1 - 10p.
pomysłowość nazwy	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Wybierając się w nowe miejsce, korzystamy z przewodników, by dowiedzieć się, co ciekawego można tam zobaczyć.

Waszym zadaniem jest stworzenie książki - PRZEWODNIKA PO DWÓCH POLSKICH MIASTACH. Miasta te możecie wybrać z następującej listy: Kraków, Warszawa, Poznań, Gdańsk. W przewodniku powinny się znaleźć opisy dwóch zabytków rzeczywiście

istniejących w każdym z tych miast oraz po jednym całkowicie przez Was wymyślonym. ILUSTRACJE do zabytków wymyślonych stworzycie samodzielnie, natomiast, aby zilustrować zabytki istniejące, możecie posłużyć się zdjęciami, pocztówkami lub wycinkami z gazet. Wasz przewodnik powinien mieć ponadto oryginalny TYTUŁ zapisany na stworzonej przez Was, pomysłowej OKŁADCE.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, przewodniki turystyczne po polskich miastach, szczerze po Krakowie, Warszawie, Poznaniu, Gdańsku, kserokopie różnych zabytków tych miast

## Co mają przynieść dzieci

(do wykonania przewodnika) zdjęcia, pocztówki z omawianych wcześniej na lekcjach miast, rolki po papierze toaletowym, tektury różnej wielkości, bloki techniczne z kolorowymi kartkami, sznurek, wstążki, spinacze biurowe do papieru, zszywacz, klej, nożyczki, kredki, farby, plastikowe sztucze jednorazowe, wykalczki

## Rozgrzewka

1. Ułóżcie jak najwięcej wyrazów z liter składających się na wyraz "przewodnik".
2. Kto/co to jest przewodnik? Kto/co jeszcze może nim być? Dzieci próbują podać własne definicje słowa "przewodnik". Wymieniają jak największą liczbę znanych im przewodników (np. człowiek, który oprowadza po jakimś zabytku, muzeum, książka opisująca ciekawe miejsca w jakimś mieście lub kraju, pies przewodnik, przewodnik elektryczny). Następnie próbują znaleźć znaczenie metaforyczne tego pojęcia. Przewodnikiem może być ktoś, kto kogoś prowadzi lub czemuś przewodzi (np. nauczyciel oprowadza uczniów po tajnikach wiedzy).

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 30  
Przewodnik niecodzienny

## Prezentacje

Na koniec wszystkie drużyny prezentują swoje przewodniki całej klasie. Opowiadają, jaki był ich pomysł na innowacyjny przewodnik, czytają opisy poszczególnych zabytków i pokazują ilustracje. Po obejrzeniu wszystkich prezentacji zachęć dzieci do podzielenia się wrażeniami na temat obejrzanych wystąpień i swojej pracy. Zapytaj, co każda drużyna mogłaby zrobić inaczej, aby ich rozwiązanie było jeszcze lepsze. Z czego są najbardziej dumni, a co jeszcze by dopracowali, zmienili.

## Co już wiemy

1. PODZIAŁ NA GRUPY. Podziel dzieci na 4-5-osobowe zespoły dowolną metodą. Rozdaj im kopie problemu wraz z punktacją, wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe terminy. Zwracaj zawsze uwagę na to, że punktacją jest również ważnym źródłem informacji o zadaniu, co jego treść. Drużyny siadają razem. Na początku decydują, jakie miasta wybierają do swojego przewodnika.
2. MAPY MYŚLI. Uczniowie wykonują dwie mapy myśli. Zapisują w nich wszystko, co wiedzą o wybranych miastach. Następnie każde dziecko zakreśla na mapie najbardziej interesującą wg niego rzecz. Z każdej mapy myśli zespół wybiera dwie. Może też wybrać zabytki wg określonego klucza, np. tylko zamki

## Zabytki

1. Uczniowie wybrali już po dwa istniejące w ich miastach zabytki. Teraz ich zadaniem jest wymyślić po jednym zabytku oryginalnym, nie istniejącym. Aby wyzbyc się schematycznego myślenia (że zabytek, to kościół lub zamek), zachęć ich do skorzystania z poznanych wcześniej technik, np. odwrócenie problemu (co Nie może być zabytkiem?) lub przypadkowe słowo.
2. Następnie uczniowie starają się nadać swoim zabytkom jakieś znaczenie. Ułatwi im to późniejsze wykonanie opisu. Jakie jest to miejsce? Czemu jest wyjątkowe? Co się tutaj wydarzyło? Czy jest wyjątkowo piękne? Czy właśnie jest mało atrakcyjne wizualnie, ale ma interesującą historię lub niezwykle właściwości? Dlaczego warto je zwiedzić?

## Projektujemy

Uczestnicy gromadzą wszystkie dostępne do realizacji ich projektu materiały w jednym miejscu. Przyglądają się im i zastanawiają, jak można wykorzystać je do stworzenia oryginalnego przewodnika. Zespoły oglądają również przyniesione do szkoły przewodniki. Wskazują jak najwięcej ich zalet i wad (zapisują je na kartce). Następnie projektują swój wymarzony, innowacyjny przewodnik. Pytania do uczniów: Jak udoskonalić przewodnik? Jak powinien wyglądać przewodnik, żeby nie był nudny? Z jakiego przewodnika Ty chciałbyś korzystać? Jak można wykorzystać te materiały do stworzenia Waszego wymarzonego przewodnika? Okładka - jak może zachęcić do sięgnięcia po właśnie Wasz przewodnik?

## Tytuł i opisy

1. TYTUŁ. Wymyślając tytuł, dzieci muszą pamiętać o tym, że powinien on pasować w jakiś sposób do treści przewodnika, ale musi on być jednocześnie oryginalny i pomysłowy (np. "Tam, gdzie mieszkają duchy - przewodnik po najstraszniejszych miejscach w Polsce).
2. OPISY. Przy tworzeniu opisów zabytków istniejących uczestnicy mogą korzystać z podręczników, notatek w zeszytach, przewodników lub innych źródeł informacji. Zachęć ich do tworzenia własnych opisów - niech spróbują ułożyć notatkę, na bazie tego co przeczytali, własnymi słowami. Ucz ich już od początku, że przepisywanie tekstów "słowo na słowo" jest plagiatem.

## Punktacja:

innowacyjność przewodnika	1 - 10p.
przewodnik opisuje 2 miasta z listy	0 lub 5
jakość artystyczna ilustracji	1 - 10p.
pomysłowość 2 nowych zabytków	1 - 10p.
dopasowanie tytułu do treści	1 - 5p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

## Zadanie

Wiosenne ogrody zachwycają nas swym pięknem i różnorodnością.

Waszym zadaniem jest stworzenie KRÓTKIEGO PRZEDSTAWIENIA, kukielkowego którego akcja dzieje się w wiosennym ogrodzie. Wasze przedstawienie odegracie przy pomocy SYLWET. W swoje przedstawienie MUSICIE WPLEŚĆ PIĘĆ SŁÓW, które wylosujecie ze

słownika. Za każdym razem, gdy któreś z tych słów pojawi się w przedstawieniu, dacie widowni SYGNAŁ DŹWIĘKOWY (wymyślony przez Was). Stworzycie też TŁO z jak największą liczbą gatunków kwiatów. Każdy rodzaj kwiatu musi zostać PODPISANY (inaczej nie będzie punktowany). Wasze przedstawienie nie może być dłuższe niż 7 minut.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją, słownik języka polskiego, przewodniki przyrodnicze, albumy o kwiatach, stoper

## Co mają przynieść dzieci

(każda drużyna - do wykonania tła) brystol, farby, różne kolorowe serwetki papierowe, flamastry, cienkopisy, (każda drużyna - do wykonania sylwet) patyczki od szaszłyków, czarne kartki z bloku technicznego, korki od butelek

## Rozgrzewka

1. O czym śnią drzewa?
2. Gdybyś mógł/mogła dodać jedną postać do bajki o Kubusiu Puchatku, kto by to był? Jak by się zachowywał? Jaki miałby przydomek?
3. JAK KWIATEK DO KOŻUCHA  
Co oznacza powiedzenie "Pasować jak kwiatek do kożucha"? dzieci własnymi słowami próbują wyjaśnić wyrażenie.  
Co może pasować do siebie jak kwiatek do kożucha?

## Przebieg zajęć

Trening twórczości 32  
Jak kwiatek do kożucha

## Przedstawienie

Przygotuj miejsce prezentacji. Postaw w widocznym miejscu ławkę i przykryj ją materiałem. Za ławką powinna wisieć tablica lub gazetka, tak aby drużyny mogły na nich powiesić swoje tło. Przygotuj stoper i odmierź dokładnie czas występu każdej drużyny. Zapytaj każdy zespół, jaki sygnał dźwiękowy będzie informował publiczność o pojawieniu się wylosowanego ze słownika wyrazu. Zadbaj o pozytywną atmosferę podczas prezentacji. W trakcie poszczególnych występów bardzo uważnie obserwuj każdy detal. Skup się na tym co dobre. Sprawdź dokładnie, ile gatunków kwiatów znajduje się na przygotowanych tłach, przyznawaj jednak punkty tylko za te podpisane.

## Analiza zadania

1. Podziel klasę na 4-5-osobowe grupy drogą losowania lub inną przyjętą metodą. Rozdaj im kopie problemu wraz z punktacją, wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe terminy. Zwracaj zawsze uwagę na to, że punktacją jest równie ważnym źródłem informacji o zadaniu, co jego treść.
2. Drużyny dzielą kartkę A4 na cztery rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

## Losowanie słów

Każdy zespół podchodzi do słownika, dzieci otwierają go na dowolnej stronie i czytają pierwszy rzeczownik, który zobaczą (czynność tę powtarzają pięć razy). W tym wypadku tytuł nawiązuje właśnie do tych pięciu przypadkowych słów. W jaki sposób wpleść je w przedstawienie, aby tam "pasowały", żeby nie było wrażenia, że znajdują się tam one przypadkowo? Jednocześnie wykorzystanie przypadkowych słów zmusi uczestników do odejścia od schematu, sprawi także, że historie będą miały różną tematykę. Wyjaśnij drużynom, że to w ich interesie leży sygnalizowanie wymyślonym dźwiękiem pojawiającego się słowa - aby ocenić, jak dobrze są wplecione w sztukę, musisz wiedzieć, kiedy występują.

## Na tle ogrodu

1. Drużyny rozpoczynają pracę nad zadaniem od wymyślenia historii, ponieważ bez tego, nie będą mogły przejść do wykonywania poszczególnych elementów.
2. SYLWETY  
Przypomnij drużynom, że przedstawienia kukielkowe mogą być odgrywane przy pomocy marionetek, kukielek, pacynek lub sylwet. Wyjaśnij im, jak powinny wyglądać sylwety.
3. TŁO  
Jest to najbardziej czasochłonny element przedstawienia. W czasie jego wykonywania dzieci będą mogły korzystać z podręczników, albumów i atlasów przyrodniczych.
4. PODZIAŁ ZADAŃ  
Uczestnicy muszą podzielić się zadaniami, inaczej nie uda im się skrócić na czas.

## Aparat mowy

Informuj stale zespoły o upływie czasu. Około pół godziny przed prezentacjami poprosz dzieci, by zaczęły sprzątać i robić próby swoich przedstawień (jeśli jakaś grupa nie zaczęła jeszcze tego robić). Dodatkowo, możesz przeprowadzić z nimi krótkie ćwiczenia na rozruszanie aparatu mowy, dzięki czemu prezentacje będą lepiej słyszalne i bardziej zrozumiałe.

1. ĆWICZENIA ODDECHOWE
2. GIMNASTYKA BUZI I JĘZYKA
3. MÓWIENIE Z KORKIEM - dzieci z korkiem w ustach starają się jak najwyraźniej powiedzieć znany wierszyk
4. WIERSZYKI ŁAMIJĘZYKI

## Punktacja:

pomysłowość przedstawienia	1 - 10p.
jak dobrze wpleciono słowa	1 - 10p.
za każdy podpisany gatunek kwiatu	2p.
ilość artystyczna tła	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.
przekroczenie limitu czasu	-5p.

## Zadanie

"Wsi spokojna, wsi wesola" napisał kiedyś J. Kochanowski. A co by było, gdyby pewnego dnia spokój wsi zakłócił jakiś hałaśliwy tramwaj? Waszym zadaniem jest napisanie humorystycznego OPOWIADANIA ROZPOCZYNAJĄCEGO SIĘ OD SŁÓW "Pewnego dnia (imię bohatera) poczuł się bardzo dziwnie, ale nie wiedział dlaczego...". Akcja Waszego opowiadania będzie rozgrywać się NA WSI lub

W MIEŚCIE (wybór należy do Was). W opowiadaniu tym pewne (co najmniej trzy) rzeczy związane z życiem na wsi wkładną się jakimś magicznym sposobem do życia w mieście lub odwrotnie (elementy życia w mieście zostaną przeniesione do życia na wsi). GŁÓWNY BOHATER będzie miał przez to różne przygody. Do swego opowiadania dołączycie też co najmniej DWIE ILUSTRACJE.

## Przygotuj

Kopię zadania dla każdej drużyny wraz z punktacją

## Co mają przynieść dzieci

(do rozwiązania całości zadania): papier pakowy, stare gazety, magazyny, kolorowa krepa, plastelina, tektury różnej wielkości, białe kartki A4, kredki, farby, Klej, nożyczki

## Rozgrzewka

1. Uczestnicy siadają w kole. Ich zadaniem jest odpowiadanie na pytanie, do czego może służyć łyżeczka. Chodzą oczywiście o to, by odpowiedzi były jak najbardziej kreatywne. Członkowie drużyny podają sobie przy tym łyżeczkę. Odpowiada osoba, która trzyma ją aktualnie w ręce.

2. Podziel klasę na 4-5-osobowe grupy drogą losowania lub inną przyjętą metodą. Rozdaj im kopie problemu wraz z punktacją, wyjaśnijcie wszystkie niezrozumiałe terminy. Zwracaj zawsze uwagę na to, że punktacja jest równie ważnym źródłem informacji o zadaniu, co jego treść.

## Przebieg zajęć

## Trening twórczości 34

### Wieśko-miejskie zamieszanie, czyli piszemy opowiadanie

## Refleksje

Nauka w klasie drugiej powoli dobiega końca. Są to ostatnie zajęcia Treningu Twórczości w tym roku szkolnym. Na zakończenie zapytaj więc dzieci o ich wrażenia z tych lekcji. Co im się podobało najbardziej? Co im się nie podobało? Co by zmienili w tych zajęciach? Czy jakieś zadanie szczególnie utkwiło im w pamięci? Czego się nauczyli? Czy potrafili nazwać lub opisać którąś z technik wykorzystywanych na lekcjach? Pogratuluj wszystkim dzieciom, ponieważ praca na zajęciach wymagała od nich dużego wysiłku i walki ze swoimi słabościami. Możesz przygotować też odznaki lub dyplomy dla wszystkich uczestników zajęć.

## Mapy myśli

Zespoły na dużych kartkach tworzą dwie mapy myśli. Na jednej pojęciem centralnym jest "miasto", na drugiej - "wieś". Wypisują wszystko, co kojarzy im się z tymi pojęciami, grupując skojarzenia w większe kategorie. Gdy uczestnicy uznają, że wyczerpali już wszystkie swoje pomysły biorą trzecią kartkę i dzielą ją na dwie części. W pierwszej kolumnie każdy członek grupy zapisuje jedną rzecz, którą chciałby przenieść ze wsi do miasta, a w drugą kolumnę wpisuje jeden element życia miejskiego, który przeniósłby na wieś. Następnie drużyna decyduje, które zestawienie może okazać się ciekawsze. Kolejnym krokiem jest ustalenie, kim będzie główny bohater.

## Pisemna burza

Każdy członek grupy zapisuje na kartce trzy pomysły na głównego bohatera. Na sygnał nauczyciela wszyscy podają kartki sąsiadom z prawej. Czytają pomysły sąsiada z lewej i dopisują do nich swoje trzy propozycje (mogą one być rozwinięciem tego, co na kartce). I znowu, wszyscy podają kartki w prawo i dopisują trzy pomysły na kartce, którą otrzymali. Następnie podają kartkę w prawo i spośród 9 propozycji podkreślają 3 pomysły, które najbardziej im się podobają. Ponownie podają kartkę w prawo i zakreślają 1 z 3 wybranych przez sąsiada pomysłów. Pozostaje więc tyle najciekawszych pomysłów, ilu członków grupy. Na koniec drużyna decyduje wspólnie, który pomysł z zakreślonych (lub podkreślonych) wybiera.

## Plan wydarzeń

Następnym krokiem do stworzenia opowiadania jest napisanie planu wydarzeń. Każde wymyślone przez uczestników wydarzenie drużyna zapisuje na osobnym kartoniku. Następnie wszystkie kartoniki zbiera razem i tasuje. Potasowane karty dzieci kładą na środku ławki (zapisaną stroną do dołu). Teraz członkowie grupy po kolei podnoszą po jednym kartoniku i starają się tak opowiadać historię, aby nie można było się zorientować, że kolejność wydarzeń została zmieniona. Być może dzięki temu ćwiczeniu drużyna uwolni się od schematycznego toku myślenia, a przypadkowości zestawień uda się osiągnąć efekt humorystyczny? Oczywiście decyzja dotycząca ostatecznego planu wydarzeń opowiadania należy do drużyny.

## Opowiadania

Zwykle opowiadania, które tworzą uczniowie są zapisywane w zeszytach lub na kartce papieru. Tym razem także forma opowiadania powinna być oryginalna. Swoje opowiadania uczestnicy mogą spiąć w książkę o kształcie np. traktora, mogą je złożyć w harmonijkę lub zapisać ją np. na kartonie. Wszystko zależy od pomysłowości drużyny. Na koniec, zespoły po kolei odczytują swoje historie na forum klasy oraz prezentują wykonane ilustracje.

## Punktacja:

pomysłowość opowiadania	1 - 20p.
staranność zapisu opowiadania	1 - 5p.
jakość artystyczna ilustracji	1 - 5p.
niezastosowanie się do instrukcji	- 5p.
pomysłowość formy opowiadania	1 - 10p.
współpraca w grupie	1 - 10p.

**klasa III**

Problem miesiąca  
**1. Pomocy, mamy problem!**

**Wprowadzenie**

"Dawno temu w trawie" oraz "Mrówka Z", to jedne z wielu filmów opowiadających o małych mieszkańcach łąki. Nic dziwnego, obserwacja owadów lub małych zwierząt może być bardzo interesująca. Czy zainspiruje Was do wymyślenia ciekawego przedstawienia?

**Zadanie**

Zadaniem drużyny będzie stworzenie oryginalnego przedstawienia, w którym główny bohater wyruszy w podróż do odległej części Polski, aby pomóc pewnemu mieszkańcowi łąki lub pola. O jego problemie przeczyta w liście, który przypadkowo wpadnie w jego ręce. Podczas przedstawienia bohater będzie wyglądał, jakby faktycznie podróżował, dowie się trzech ciekawych rzeczy, które potem umożliwią mu rozwiązanie problemu. Część przedstawienia rozegra się na łące lub na polu. Za pomoc w rozwiązaniu problemu bohater otrzyma pewien bardzo przydatny prezent.

**Szczegóły****Bohater**

Może być czymkolwiek, nie musi być odgrywany przez członków drużyny. Przypadkiem przeczyta list opisujący problem pewnego mieszkańca łąki/pola. Wyruszy w podróż do odległego miejsca Polski, aby pomóc autorowi listu. W podróży dowie się trzech ciekawych rzeczy, dzięki którym rozwiąże jego problem

**Mieszkaniec łąki/pola**

Może być dowolnym owadem lub zwierzęciem zamieszkującym łąkę lub pole. Musi być odgrywany przez członka drużyny. Poprosi w liście o pomoc w rozwiązaniu pewnego problemu. Za otrzymaną pomoc obdaruje bohatera przydatnym dla niego prezentem.

**Podróż**

Trasę podróży drużyna musi zaznaczyć na mapie Polski w dowolnym momencie przedstawienia. Wrażenie podróżowania może zostać osiągnięte w dowolny sposób, musi jednak przedstawiać bohatera w podróży do lub z miejsca, w którym mieszka autor listu.

**Prezent**

Zostanie ofiarowany przez mieszkańca łąki/pola w zamian za pomoc udzieloną mu przez bohatera. Może być czymkolwiek, powinno być to jednak coś, co będzie przydatne dla bohatera.

**Limit czasu**

Limit czasu prezentacji rozwiązania tego zadania wynosi 8 minut. Oprócz prezentacji rozwiązania, powinno się w nich zawrzeć także ustawienie rekwizytów.

**Punktacja**

Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność).....	1 - 15p.
Jakość przedstawienia (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna).....	1 - 10p.
List znajdujący się w prawidłowo zaadresowanej kopercie.....	0 lub 5p.
Pomysłowość problemu mieszkańca łąki/pola.....	1 - 10p.
Pomysłowość sposobu, w jaki uzyskano wrażenie faktycznej podróży.....	1 - 10p.
Trasa podróży została zaznaczona na mapie Polski .....	0 lub 10p.
Jak dobrze trzy ciekawostki są wplecione w przedstawienie.....	1 - 10p.
Wygląd zewnętrzny mieszkańca łąki/pola .....	1 - 10p.
Pomysłowość prezentu ofiarowanego bohaterowi.....	1 - 10p.
Jak dobrze drużyna pracowała razem.....	1 - 10p.
Maksymalna liczba punktów.....	100



# Trening twórczości

## tydzień 1/1

### Zajęcia 1...

#### Wspólne pocztówki

##### Przygotuj

szary papier, kartony lub kartki A3 (po jednej dla każdej drużyny)

##### Co mają przynieść dzieci

farby

##### Rozgrzewka

Uczestnicy siadają w kręgu i po kolei lub na ochotnika odpowiadają na pytania:  
- Z czego dzisiaj najbardziej się cieszę?  
- W czym rok szkolny jest podobny do wakacji?

#### Przebieg zajęć

##### Nie zabijaj mnie spojrzeniem

Dzieci stoją w kręgu. Jedna osoba wychodzi z klasy. Spośród pozostałych wybieramy jedną, która za pomocą mrugnienia oczami będzie eliminować pozostałych uczniów (wielominowani kucają lub osuwają się na ziemię). Osoba, która wyszła, wraca, staje w środku koła i musi zgadnąć, kto jest "mordercą".

##### Podział na grupy

Praca na zajęciach Treningu Twórczości będzie odbywała się przede wszystkim w grupach. Uczestnicy podzieleni na drużyny będą rozwiązywali problemy miesiąca. Ważne, aby dzieci miały możliwość współpracy z różnymi osobami. Zastanów się więc w jaki sposób będziesz dzielić klasę (drogą losowania, czy w inny sposób).

##### Zasady współpracy

Zadaniem każdej grupy jest spisanie najważniejszych zasad współpracy w grupie. Mogą one mieć różną formę (np. rymowanki, czy humorystycznych wskazówek), pod warunkiem, że będą sformułowane w sposób pozytywny (bez użycia "nie"). Na koniec wybiercie najlepszy kodeks, udoskonalcie go i zawieście w klasie.

##### Wspólna pocztówka

Zasady współpracy zostały przypomniane, można więc zabrać się do pracy. Zadaniem każdej drużyny jest przygotowanie wspólnej pocztówki z wakacji. Dzieci wypisują najpierw wszystkie miejsca odwiedzone w czasie wakacji przez wszystkich członków grupy.

##### Wystawa

Następnie na kartonie lub kartce A3 tworzą ilustrację zawierającą charakterystyczne elementy tych miejsc połączone ze sobą w spójną całość. Na drugiej stronie wpisują poprawnie adres szkoły. Pocztówki wieszamy w klasie jako wystawę zatytułowaną "Tam byliśmy".

### Zajęcia 2...

#### Problem miesiąca: wrzesień

##### Przygotuj

dla każdej grupy - opis problemu miesiąca, szary papier

##### Co mają przynieść dzieci

kartki, długopisy

##### Rozgrzewka

O kim mowa? - Uczestnicy siadają w kręgu. Zastanawiają się przez chwilę, którą osobę z klasy chcieliby opisać. Następnie każde dziecko opowiada o jakimś koleźce lub koleżance, a pozostali zgadują, o kogo chodzi.

#### Przebieg zajęć

##### Problem miesiąca

Wyłumacz uczniom, że co miesiąc będą pracowali w grupach nad stworzeniem rozwiązania pewnego problemu. Prezentacja rozwiązania będzie miała zazwyczaj formę krótkiego przedstawienia stworzonego przez drużynę, spełniającego kryteria opisane w treści zadania i punktacji. Rozdaj drużynom opisy problemu miesiąca.

##### Analiza problemu

Rozwiązywanie każdego zadania powinno składać się z kilku kroków: 1) analiza zadania, 2) wymyślenie rozwiązań, 3) ocena propozycji i wybór pomysłów do realizacji oraz 4) udoskonalanie i wypróbowywanie rozwiązań. Na początku drużyny powinny bardzo dokładnie przeczytać i przedyskutować treść zadania.

##### Analiza problemu c.d.

Drużyny dzielą kartkę A4 na cztery rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

##### Kto, co, kiedy

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

##### Problem w problemie

Paradoksalna burza mózgów (zwana też odwrotną) polega na przedstawieniu problemu w odwrotny sposób. Dzięki temu pozbywamy się utrwalonych, starych wzorców myślenia. Poproś dzieci, aby w czasie burzy mózgów wymyśliły jak najwięcej odpowiedzi na temat "Co NIE mogłoby być problemem mieszkańca łąki"

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 1/2

### Zajęcia 1...

#### Co nas ciekawi?

##### Przygotuj

szary papier

##### Co mają przynieść dzieci

rolkę plasteliny, materiały potrzebne do wykonania kostiumu mieszkańca łąki oraz innych elementów przedstawienia

##### Rozgrzewka

Każdy ze swojej rolki plasteliny tworzy 4 waleczki. Następnie przekształca je w dowolną rzecz, starając się, by było to coś, czego nie wymyślił nikt inny. Na koniec wybiera swój najlepszy pomysł i prezentuje klasie. Które pomysły się nie powtórzyły?

#### Przebieg zajęć

##### Mieszkaniec łąki/pola

Drużyna w centralnym punkcie kartki rysuje wybranego przez siebie mieszkańca łąki/pola. Następnie, tak jak w mapie myśli, odprowadza od niego gałęzie, starając się nadać mu jak najwięcej cech ludzkich (personifikacja). Dzięki temu łatwiej będzie wymyślić jego kostium, problem oraz list, który napisał.

##### Wrażenie podróży

W jaki sposób osiągnąć w przedstawieniu wrażenie podróży? Drużyny wypisują jak najwięcej odpowiedzi na pytanie "Co się dzieje w czasie podróży?" (np. przesuwa się krajobraz, obracają się koła samochodu, wiatr rozwiewa nam włosy). Które odpowiedzi są najbardziej oryginalne i interesujące, czy/jak można je zrealizować?

##### Co jest ciekawe?

W czasie podróży bohater ma dowiedzieć się trzech ciekawych rzeczy, które pomogą mu rozwiązać problem mieszkańca łąki/pola. Uczestnicy zastanawiają się, czego ciekawego dowiedzieli się podczas wakacji. Czy poznali jakieś ciekawostki dotyczące miejsc, które odwiedzili?

##### Lista kontrolna

Przypomnij drużynom, że opis problemu nie jest jedynym źródłem informacji o zadaniu, równie ważna jest punktacja. Niech punktacja stanowi zawsze listę kontrolną - czy na pewno drużyna zadbała o wszystkie elementy?

##### Podział zadań

Aby zdążyć z przygotowaniem przedstawienia, drużyna MUSI podzielić się zadaniami. Część dekoracji i kostiumów może powstać także w domu, przypomnij jednak dzieciom, że nawet wtedy muszą wykonywać je SAMODZIELNIE. Na koniec dzieci powinny przećwiczyć wymyślone przedstawienie.

### Zajęcia 2...

#### Podróże małe i duże

##### Przygotuj

stoper, miejsce występu, mapę Polski, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

##### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

##### Rozgrzewka

Ćwiczenia gimnastyczne - pomogą dzieciom swobodniej poczuć się w czasie prezentowania rozwiązań.  
Ćwiczenia na dykcję - sprawią, że przedstawienia będą bardziej zrozumiałe.

#### Przebieg zajęć

##### Ostatnie próby

Przez konkurs daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie przedstawienia. Zapytaj także uczniów, w jaki sposób powinni zachowywać się na scenie, aby ich przedstawienie było zrozumiałe/efektywne? Przygotuj miejsce występu - rozsuń ławki tak, by utworzyć niewielką scenę.

##### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

##### Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

##### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

##### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**2. Kto tak ryczy  
w leśnej dzicy?**

**Wprowadzenie**

Pewnego razu w lesie pojawiło się bardzo tajemnicze zwierzę. Choć nikt go nigdzie nie widział, wszyscy mieszkańcy czuli jego obecność. W końcu leśniczy postanowił wziąć sprawy w swoje ręce... A jak dalej potoczy się ta historia, zależy tylko od Was!

**Zadanie**

Waszym zadaniem jest stworzenie oryginalnego przedstawienia opowiadającego o tym, jak pewien leśniczy tropi bardzo tajemnicze zwierzę. Leśniczy będzie szukał zwierzęcia, które pozostawi jakieś ślady swojej obecności na każdym piętrze lasu. Tajemnicze zwierzę zostanie całkowicie wymyślone przez drużynę i będzie musiało wziąć udział w układzie choreograficznym wplecionym w przedstawienie. Podczas swojego śledztwa leśniczy "odwiedzi" wszystkie piętra lasu i skorzysta ze wskazówek ich przedstawicieli. Na koniec niezależnie od tego, czy zostanie znalezione, czy nie, tajemnicze zwierzę zrobi coś bardzo śmiesznego. Limit czasu prezentacji rozwiązania tego zadania wynosi 8 minut. Powinno się w nich zawrzeć także ustawienie rekwizytów.

**Szczegóły****Leśniczy**

Musi tropić pewne tajemnicze zwierzę.  
Musi być odgrywany przez jednego lub więcej członków drużyny.  
Powinien wyglądać oryginalnie i nietypowo, a także mieć pomysły kostiumu.  
Musi mieć zdolność rozmawiania z roślinami. Nie może rozumieć mowy zwierząt

**Tajemnicze zwierzę**

Może być cokolwiek, ale musi być całkowicie wymyślone i stworzone przez drużynę. Nie może być odgrywane przez żadnego członka zespołu.  
Zostawi po sobie ślady na każdym piętrze lasu. Musi wziąć udział w układzie choreograficznym. Na koniec powinno zrobić coś bardzo śmiesznego.

**Ślady obecności**

Tajemnicze zwierzę musi pozostawić posobie ślady obecności na każdym piętrze lasu.  
Ślady obecności mogą być czymś materialnym lub niematerialnym, powinny one jednak być oryginalne i pomysłowe.

**Pozostali bohaterowie**

Pozostali bohaterowie - rośliny i zwierzęta - muszą być rzeczywistymi przedstawicielami poszczególnych pięter lasu. Będą udzielać wskazówek leśniczemu, tak, by odnalazł tajemnicze zwierzę.

**Układ choreograficzny**

W dowolnym momencie przedstawienia musi pojawić się jakiś układ choreograficzny (układ ruchów tanecznych lub ruchów walki). W wykonywaniu układu choreograficznego musi wziąć udział m.in. tajemnicze zwierzę.

**Punktacja**

Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność).....	1 - 15p.
Jakość przedstawienia (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna).....	1 - 10p.
Wygląd zewnętrzny leśniczego.....	1 - 10p.
Pomysłowość tajemniczego zwierzęcia.....	1 - 10p.
Jakość artystyczna tajemniczego zwierzęcia.....	1 - 10p.
Ślady obecności zostały zostawione na wszystkich piętrach lasu.....	0 lub 5p.
Pomysłowość wybranego przez drużynę śladu obecności.....	1 - 5p.
Bohaterowie są rzeczywistymi przedstawicielami poszczególnych pięter lasu... 0 lub 10p.	
Jak dobrze drużyna pracowała razem.....	1 - 10p.
Jak dobrze układ choreograficzny wpleciony jest w przedstawienie.....	1 - 5p.
Jak dobrze drużyna pracowała razem.....	1 - 10p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 2/1

### Zajęcia 1...

#### Problem miesiąca: październik

##### Przygotuj

planszę do uzupełniania "Techniki twórczego myślenia" do powieszenia w klasie,

##### Co mają przynieść dzieci

kartki, długopisy, pisaki, kredki

##### Rozgrzewka

Łańcuch skojarzeń - każde dziecko podaje skojarzenie do słowa swojego poprzednika. Pierwsze słowo, to las. Na koniec bierzemy ostatnie oraz pierwsze słowo łańcucha (las) i prosimy dzieci, by wymyśliły jak najwięcej podobieństw między tymi obiektami.

#### Przebieg zajęć

##### Techniki twórczego myślenia

Przygotuj planszę zatytułowaną "Techniki twórczego myślenia". Zapiszcie na niej wszystkie techniki, które dzieci pamiętają z treningów twórczości. Uzupełniajcie planszę zawsze kiedy stosujecie jakąś technikę. Będzie to "ściągawka", z której uczestnicy będą mogli skorzystać zawsze gdy skończą im się pomysły.

##### Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

##### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

##### Praca leśniczego

Uczestnicy zbierają jak najwięcej informacji o pracy leśniczego. Skąd można czerpać takie wiadomości? Sprawdzają, jak wygląda leśniczy, czym się zajmuje. Następnie drużyny "projektują" swojego bohatera: szkicują, jak będzie wyglądał i wpisują wszystkie jego cechy. Co będzie potrzebne do stworzenia jego kostiumu?

##### Piętra lasu

Poprosz uczestników, aby przedstawili piętra lasu jako piętra budynku mieszkalnego. Grupy na kartkach rysują domy, zapisują nazwy poszczególnych poziomów. Korzystając z dowolnych źródeł informacji wypisują (lub rysują) jak największą liczbę przedstawicieli danego piętra. Prace prezentują na forum grupy.

### Zajęcia 2...

#### Tajemnicze zwierzę

##### Przygotuj

dwie różne karty pracy (dla każdej pary): kartka wielkości A5 z narysowanymi na niej różnymi kształtami (kwadraty, koła, strzałki, serca itd.), nagrania różnych leśnych zwierząt

##### Co mają przynieść dzieci

kartki, kredki

##### Rozgrzewka

Dzieci, siedząc w kręgu odpowiadają po kolei na pytanie "Czego można się przestraszyć?".

#### Przebieg zajęć

##### Przekaz obrazkowy

Jedno dziecko w parze jest mówcą, drugie - rysownikiem. Uczniowie siadają plecami do siebie. Mówca otrzymuje kartę pracy nr 1, a rysownik - pustą kartkę i coś do pisania. Mówca musi opowiedzieć, jak wygląda obrazek, rysownik - narysować go na podst. instrukcji partnera. Rysownik nie może się odzywać!

##### Przekaz obrazkowy c.d.

Po 10 min. zbierz karty pracy nr 1 oraz rysunki i poprosz dzieci, by nie komentowały jeszcze ćwiczenia. Rozdaj im karty pracy nr 2 - zadanie jest takie samo jak w poprzednim ćwiczeniu, jednak tym razem rysownik może swobodnie rozmawiać z mówcą, może dopytywać lub dowolnie komentować wypowiedzi partnera.

##### Dyskusja

Zaproś grupę do dyskusji. Kiedy łatwiej było rysować obrazek? Które wypowiedzi mówców najbardziej pomogły odbiorcom rysować obrazek, a które nie były pomocne? Czy wypowiedzi rysowników pomogły mówcom? Pomóż dzieciom wyciągnąć wnioski dotyczące znaczenia informacji zwrotnej i precyzji wypowiedzi.

##### Dziwne odgłosy

Przygotuj nagranie pięciu rzadko spotykanych zwierząt leśnych. Poprosz uczestników o zamknięcie oczu i wyobrażenie sobie, jak mógłby wyglądać stworzenie wydające któryś z tych odgłosów. Następnie dzieci przelewają swoje pomysły na kartki papieru przy pomocy kredek.

##### Wspólne dzieło

Uczestnicy pokazują rysunki pozostałym członkom swojej drużyny, opowiadają o zwierzętach, które sobie wyobrazili. Następnie zespoły biorą po jednym elemencie z każdego każdego rysunku i starają się stworzyć z nich projekt tajemniczego zwierzęcia. Co będzie potrzebne do jego wykonania?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 2/2

### Zajęcia 1...

#### Ślady obecności

##### Przygotuj

kartka z narysowaną jedną czarną kropką

##### Co mają przynieść dzieci

materiały niezbędne do pracy nad problemem miesiąca

##### Rozgrzewka

Uczestnicy siedzą w kręgu. Połóż na środku kartkę z narysowaną jedną czarną kropką oraz ołówek. Chętni uczestnicy podchodzą po kolei do kartki, dorysowują coś do niej i nadają powstałemu w ten sposób dziełu nowy tytuł.

#### Przebieg zajęć

##### Nasze ślady

Grupy siadają razem przy swoich stolikach. Każda drużyna w centralnej części kartki zapisuje wyraz "ślad", a następnie tworzy gwiazdę skojarzeń, dokończając zdanie "Gdy mówię ŚLAD, to myślę o...". Jakiego rodzaju śladów zanotowali uczestnicy? Czy pozostawiony ślad może być tylko materialny?

##### Pozostaw po sobie ślad

Po jednej osobie z każdego zespołu wychodzi z klasy. Pozostali uczestnicy mają kilka minut na to, by pozostawić na swoim miejscu pracy jakiś ślad. Może to być cokolwiek. Po powrocie do swoich drużyn, dzieci starają się zgadnąć, jakie ślady zostawili po sobie ich koledzy. Może uda im się przypisać ślady do ich autorów

##### Cztery ślady

Korzystając z doświadczeń i przykładów zgromadzonych w poprzednich ćwiczeniach drużyny ustalają, jakie ślady mogło pozostawić po sobie tajemnicze zwierzę na poszczególnych piętrach lasu. Zastanawiają się też nad tym, jak mieszkańcy lasu pomagają leśniczemu odnaleźć tajemnicze zwierzę.

##### Układ choreograficzny

Jednym z elementów rozwiązania ma być układ choreograficzny. Przygotuj krótki fragment dowolnego utworu i zaprezentuj go klasie. Daj grupom dokładnie 10 minut na wymyślenie krótkiego układu choreograficznego. Zespoły będą mogły wykorzystać go w czasie swojego przedstawienia.

##### Praca nad elementami prezentacji

Większą część zajęć stanowi praca w grupach. Zespoły dopracowują swoje rozwiązania. Szczególnie ważnym elementem procesu rozwiązywania problemu jest kilkukrotne przećwiczenie przedstawienia ze stoperem. Dzięki temu uczestnicy będą wiedzieć, co muszą jeszcze dopracować w swojej prezentacji.

### Zajęcia 2...

#### Przygody leśniczego

##### Przygotuj

stoper, miejsce występu, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

##### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

##### Rozgrzewka

Ćwiczenia oddechowe, gimnastyka buzi i języka.

#### Przebieg zajęć

##### Ostatnie próby

Przez konkursem daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie przedstawienia. Zapytaj także uczniów, w jaki sposób powinni zachowywać się na scenie, aby ich przedstawienie było zrozumiałe/efektywne? Przygotuj miejsce występu - rozsuń ławki tak, by utworzyć niewielką scenę.

##### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

##### Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

##### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

##### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Problem miesiąca  
**3. Osobliwości klasowej społeczności**

**Wprowadzenie**

Jako klasa tworzyście małą społeczność. Jesteście do siebie podobni - pod względem wieku lub miejsca zamieszkania, ale różnicie się też od siebie - zainteresowaniami, doświadczeniami, marzeniami. Wasza klasa jest tak wyjątkowa, że stanie się głównym bohaterem tego problemu!

**Zadanie**

Waszym zadaniem jest stworzenie klasowego albumu. Będzie on zawierał krótkie pomysłowe notatki o wszystkich Waszych koleżankach i kolegach z klasy. Stworzyście też herb Waszej klasy wykonany z użytych w nietypowy sposób materiałów. Podczas prezentacji Waszego rozwiązania przedstawicie wybrane przez Was trzy najciekawsze notatki o kolegach, herb oraz stworzony przez Was pomysłowy hymn klasowy - piosenkę, do której wymyślicie tekst oraz muzykę. Przy rozwiązywaniu tego problemu będziecie musieli współpracować nie tylko w ramach swoich drużyn, ale także z pozostałymi zespołami. Pamiętajcie więc o przestrzeganiu zasad fair play - zwycięstwo nie jest celem, który należy osiągnąć za wszelką cenę!

**Szczegóły****Album**

Ma być jak najbardziej pomysłowy. Może mieć dowolną formę, powinien jednak zawierać krótkie notatki o wszystkich uczennicach i uczniach uczęszczających do Waszej klasy (także o tych, którzy tworzą album!). Do albumu drużyna musi dołączyć w dowolny sposób herb klasowy oraz tekst klasowego hymnu.

**Krótkie notatki o kolegach**

Mogą mieć dowolną formę, powinny jednak zawierać nietypowe informacje o kolegach z klasy, coś, czego nikt o nich wcześniej nie wiedział. Do każdej notatki powinno być dołączone zdjęcie lub rysunek osoby, której ona dotyczy, jednak powinny one zostać wykonane własnoręcznie przez drużynę.

**Klasowy hymn**

Powinna to być wymyślona przez Was oryginalna piosenka dotycząca Waszej klasy, która składać się będzie z dwóch zwrotek oraz refrenu. Do wykonania hymnu na forum klasy wykorzystacie co najmniej dwa instrumenty muzyczne. Tekst tej piosenki zostanie w dowolny sposób dołączony do albumu.

**Klasowy herb**

Klasowy herb powinien być charakterystycznym znakiem, symbolem Waszej klasy, stworzonym przez Waszą drużynę. Może on mieć dowolny kształt i rozmiar, ma być jednak dołączony w jakiś sposób do Waszego albumu.

**Wolny wybór drużyny**

Może to być dowolna rzecz, za którą chcielibyście być ocenieni. Nie może to być jednak nic, co zostało już ujęte w punktacji. Zastanówcie się nad Waszymi mocnymi stronami, jaką dodatkową wartość wnieśliście do rozwiązania?

**Punktacja**

Pomysłowość albumu.....	1 - 15p.
Jakość artystyczna albumu.....	1 - 20p.
W albumie znajduje się godło klasowe.....	0 lub 5p.
Twórcze wykorzystanie materiałów do wykonania godła klasowego.....	1 - 10p.
Pomysłowość tekstu klasowego hymnu.....	1 - 10p.
Do prezentacji hymnu wykorzystano przynajmniej dwa instrumenty muzyczne..	0 lub 10p.
W albumie znajdują się opisy wszystkich uczniów klasy.....	0 lub 10p.
Pomysłowość opisu wybranej koleżanki/wybranego kolegi.....	1 - 10p.
Wolny wybór drużyny.....	1 - 10p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 3/1

## Zajęcia 1...

### Problem miesiąca: listopad

#### Przygotuj

pamiątki klasowe z pierwszej i drugiej klasy (zdjęcia, prace plastyczne i inne zachowane wytwory dzieci), kopię problemu miesiąca dla każdej drużyny, szary papier

#### Co mają przynieść dzieci

kartki, długopisy

#### Rozgrzewka

Uczniowie siadają w kręgu. Każdy po kolei wymyśla zdanie rozpoczynające się od słów "Nasza klasa..."

### Przebieg zajęć

#### Klasowe pamiątki

Co to są pamiątki?, Czy mamy jakieś klasowe pamiątki?, Co by to mogło być?, Po co gromadzimy pamiątki? Uczniowie siedząc w kręgu odpowiadają na pytania. Następnie oglądają pamiątki przyniesione przez nauczyciela. Jakie wspomnienia przywołują te przedmioty? Jakie historie się z nimi wiążą?

#### Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czemu nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

#### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

#### Odwroćcie problemu

Na arkuszach szarego papieru drużyny zapisują odpowiedzi na pytanie "Jak NIE mógłby wyglądać album?" (odwrotna burza mózgów), generując tym samym jak najwięcej pomysłów na oryginalny album. W burzy mózgów obowiązuje zasada odroczonej oceny, zapisują więc nawet te najbardziej nierealne propozycje.

#### Zbieramy materiały

Następnie każdy członek zespołu zaznacza swoje ulubione rozwiązanie. Drużyna zastanawia się, które z wybranych pomysłów są możliwe do realizacji (być może po drobnych modyfikacjach). Dzieci planują, jakie materiały będą im potrzebne do wykonania albumu i przynoszą je na kolejne zajęcia.

## Zajęcia 2...

### Znamy się od podszewki

#### Przygotuj

miękki przedmiot, którym można do siebie rzucać (np. maskotka), dowolny słownik

#### Co mają przynieść dzieci

materiały potrzebne do stworzenia albumu według własnego projektu

#### Rozgrzewka

STO PYTAŃ DO - jedno dziecko siada w środku kręgu. Wcieli się ono w rolę przybysza z kosmosu. Zadaniem pozostałych uczestników jest wymyślenie jak największej ilości pytań, na które ma odpowiedzieć gość z innej planety.

### Przebieg zajęć

#### Zasady fair-play

Zwróć uwagę uczniów, że w tym miesiącu w punktacji problemu znalazły się punkty karne z nieprzestrzeganie zasad fair play. Poproś drużyny, by każda wymyśliła scenkę pokazującą jak można w sposób sportowy lub niesportowy zachowywać się w czasie rozwiązywania problemów miesiąca.

#### Coś ciekawego

Usiądźcie w kręgu. Weźcie jakiś miękki przedmiot, którym można rzucać. Wyznaczony uczeń mówi coś, co wie o jakiejś osobie z klasy (np. Zuzia ma kota) i rzuca do niej przedmiot. Osoba, która przedmiot złapała mówi coś, co wie o swoim poprzedniku oraz o kolejnej osobie, do której rzuci itd.

#### Wywiady

Wybrani członkowie grup podchodzą do słownika i losują pięć przypadkowych słów. Drużyny starają się ułożyć kilka pytań wplatając w nie wylosowane wyrazy. Pytania te następnie będą zadawać kolegom z klasy. Uzyskane odpowiedzi posłużą do stworzenia pomysłowych opisów.

#### Rysunki, zdjęcia i inne techniki

Do każdego opisu powinno zostać dołączone także zdjęcie lub rysunek kolegi. Wybrani członkowie drużyny zajmują się więc zbieraniem informacji o klasie, a pozostali ustalają, jaką techniką plastyczną wykonają ilustrację i rozpoczynają pracę nad tworzeniem albumu.

#### Wolny wybór drużyny

W punktacji do problemu miesiąca pojawił się wpis "wolny wybór drużyny". Uczestnicy muszą zastanowić się, jakie są mocne strony ich rozwiązania, czy coś, co zrobili jest wyjątkowo ładne/pomysłowe, a nie zostało wyszczególnione w punktacji?

# Trening twórczości

## tydzień 3/2

## Zajęcia 1...

### Symbole klasowe

#### Przygotuj

#### Co mają przynieść dzieci

do wykonania herbu (każda drużyna): papierowy talerzyk, kolorowa bibuła, 5 słomek, 1 kartonowa rolka, 4 płatki kosmetyczne, 6 patyczków higienicznych, taśma klejąca, klej, nożyczki, farby, kartka z bloku technicznego

#### Rozgrzewka

Pierwsza osoba podaje dowolne słowo, kolejna musi wymyślić do niego rym. Następny uczestnik układa zdanie lub krótki wierszyk z obydwoma wyrazami.

### Przebieg zajęć

#### Z czym kojarzy mi się...

Drużyny tworzą mapy myśli zatytułowane "Nasza klasa". Do hasła głównego, zapisanego na środku kartki wymyślają kategorie i podkategorie, tak by zapisać jak najwięcej informacji o klasie. Mapy myśli powinny być kolorowe i pełne rysunków! Na koniec grupy prezentują swoje wytwory pozostałym uczestnikom.

#### Godło, herb

Zgromadzone w poprzednim ćwiczeniu skojarzenia ułatwią zespołom stworzenie klasowego herbu. Wyjaśnij dokładnie dzieciom, czym jest herb. W herbie klasy powinno znajdować się coś dla niej charakterystycznego, coś, co symbolizuje całą grupę. Może on mieć dowolny kształt i rozmiar.

#### Herb klasowy

Przy pomocy przyniesionych materiałów drużyny tworzą klasowe herby. Zapytaj uczestników, co według nich oznacza sformułowanie "twórcze użycie materiałów". W jaki sposób wykorzystać przyniesione przedmioty do stworzenia niezwykłych dzieł?

#### Klasowy hymn

Podczas gdy część drużyny pracuje nad wykonaniem herbów, pozostali uczestnicy wymyślają klasowe hymny. Powinny one opowiadać o klasie, dlatego do ich stworzenia również przyda się mapa myśli z pierwszego ćwiczenia. Hymny nie muszą być długie, ale powinny składać się z przynajmniej dwóch zwrotek i refrenu.

#### Przy akompaniamencie

Hymny mają być wykonywane przy akompaniamencie muzyki. Drużyny muszą zdecydować, jakich instrumentów chcą użyć (mogą, ale nie muszą to być instrumenty przez nich wykonane), a jeśli nie są dostępne w szkole, przynieść je w dzień prezentacji.

## Zajęcia 2...

### Na pamiętkę

#### Przygotuj

arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

#### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

#### Rozgrzewka

Wymieńcie rzeczy, które można zrobić ze starego zeszytu.

### Przebieg zajęć

#### W jedną całość

Uczniowie dopracowują swoje rozwiązania i szlifują prezentacje. Pamiętaj, aby zapytać każdą drużynę, jaki element rozwiązania masz ocenić jako "wolny wybór". Pomóż grupom dookreślić ten element punktacji, jeśli jest zbyt ogólny.

#### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

#### Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

#### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie przyjrzały się rozwiązaniom swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji/w każdym albumie. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

#### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Problem miesiąca  
**4. Kolorowa przemiana**

**Wprowadzenie**

Czarno-białe nie musi być nudne. Dzieła sztuki wykonane węglem, ołówkiem mogą być bardzo interesujące. Nie zapominajmy również o nastrojowej czarno-białej fotografii. Jaki wpływ na odbiór świata mają jego barwy?

**Zadanie**

Waszym zadaniem jest wymyślenie i zaprezentowanie oryginalnego przedstawienia, w którym na początku wszystko będzie czarno-białe, ale za sprawą pewnego dobrego uczynku, świat stanie się kolorowy. Przedstawienie będzie miało co najmniej trzech bohaterów, z których jeden będzie bardzo wesoły, drugi bardzo smutny a trzeci będzie powtarzał często swoje ulubione powiedzenie. W prezentację wpleciony zostanie także wiersz o tematyce zimowej lub świątecznej. Moment przemiany zostanie zaszyfrowany wymyślonym przez drużynę oryginalnym sygnałem. W prezentacji pojawi się także tło dekoracji, które najpierw będzie czarno-białe, a potem kolorowe. Limit czasu prezentacji dla tego problemu wynosi 8 minut.

**Szczegóły****Przedstawienie**

Czas i miejsce akcji mogą być dowolnie wymyślone przez drużynę. Musi zawierać wytłumaczenie, dlaczego początkowo wszystko jest czarno-białe. Przez cały czas prezentacji na scenie powinny znajdować się co najmniej dwie osoby.

**Bohaterowie**

Muszą być odgrywani przez jednego lub więcej członków drużyny. Przez dowolną część lub całość przedstawienia: pierwszy z bohaterów jest bardzo wesoły, drugi z bohaterów jest bardzo smutny. Trzeci z bohaterów musi mieć pewne ulubione powiedzenie, którego użyje co najmniej pięć razy.

**Dobry uczynek**

Może to być dowolny uczynek wymyślony przez drużynę, musi być to jednak coś, co będzie pozytywne, mile lub pomocne dla przynajmniej jednego bohatera. Musi być czymś, co zrobi dowolny bohater przedstawienia. Musi sprawić, że świat przemieni się z czarno-białego w kolorowy.

**Moment przemiany**

W momencie przemiany świat zmieni barwy - z czarno-białych na kolorowe. Zostanie zaszyfrowany przez drużynę dowolnym, wymyślonym przez nią sygnałem.

**Tło dekoracji**

Inaczej tło, na którym rozgrywa się przedstawienie - zawieszony na tyłach scenografii karton, arkusz papieru, tkanina (lub inny materiał), przyozdobiony za pomocą różnych technik plastycznych.

**Punktacja**

Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność)..... 1 - 20p.  
 Jakość przedstawienia (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna)..... 1 - 15p.  
 Pomysłowość wytłumaczenia, dlaczego początkowo wszystko jest czarno-białe... 1 - 10p.  
 Przez całość przedstawienia na scenie znajdują się co najmniej 2 osoby..... 0 lub 5p.  
 Bohaterowie zostali przedstawieni zgodnie z opisem zadania..... 0 lub 10p.  
 Pomysłowość dobrego uczynku..... 1 - 10p.  
 W przedstawieniu zaszyfrowano moment przemiany..... 0 lub 10p.  
 Jakość artystyczna tła dekoracji..... 1 - 10p.  
 Pomysłowość sposobu, w jaki tło dekoracji ulega przemianie..... 1 - 10p.  
 Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play..... -5p.  
 Maksymalna liczba punktów..... 100

# Trening twórczości

## tydzień 4/1

## Zajęcia 1...

### Problem miesiąca: grudzień

## Przygotuj

kostki do gry dla każdej drużyny

## Co mają przynieść dzieci

długopisy, kartki

## Rozgrzewka

Co może być czarne?  
Wymień jak najwięcej rzeczy, które są białe.  
Co może być czarno-białe?

## Przebieg zajęć

## Ja tak - ty nie

Uczestnicy stają w parach naprzeciwko siebie. Jedno dziecko jest lustrem, drugie się w nim przegląda. Zadaniem lustra jest jak najwierniejsze naśladowanie ruchów partnera. W drugiej wersji ćwiczenia, uczeń, który jest zwierciadłem ma wykonywać ruchy jak najbardziej przeciwnie do ruchów partnera.

## Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

## Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element, do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

## Opowiadamy historie

Każda drużyna otrzymuje kostkę do gry. Uczestnicy wyznaczają sobie numery 1-6 (pozostałym numerom można przyporządkować jakieś słowa, np. "ale"). Podajemy początek historii "Pewnego dnia w czarno-białym świecie"... Dzieci rzucając kostką wyznaczają osobę, która rozwija opowiadanie itd.

## Planujemy

Drużyna wymyśla wstępną wersję swojej historii i zapisuje plan wydarzeń na kartce. Uczniowie planują też, co będzie im potrzebne do wykonania dekoracji i kostiumów. Wszystkie niezbędne materiały przynoszą na kolejne zajęcia.

## Zajęcia 2...

### Węglem rysowane

## Przygotuj

stoper, przykłady prac wykonanych za pomocą różnych technik plastycznych

## Co mają przynieść dzieci

duży arkusz brystolu, lub materiał do wykonania tła dekoracji, farby, węgiel do rysowania, pastę do zębów, świece

## Rozgrzewka

Co by było, gdyby świat był czarno-biały?

## Przebieg zajęć

## Czarno - biały świat

Często posługujemy się kolorami, aby coś zakomunikować. Na przykład kolor czerwony zazwyczaj oznacza STOP lub NIE WOLNO. Każda drużyna będzie miała 5 minut na zaprojektowanie sygnalizatora świetlnego dla ludzi żyjących w czarno-białym świecie. Następnie grupy prezentują swoje rozwiązania całej klasie.

## Czarno - białe techniki

Jakimi technikami plastycznymi możemy posłużyć się, aby wyczarować czarno-białe obrazy? Czy przypominacie sobie jakąś technikę z zajęć plastycznych? Zaprezentuj dzieciom wybrane prace, np. szkice węglem, szkice ołówkiem, czarno-biała fotografia, pasta do zębów na czarnej kartce itd.

## Kolorowe techniki

Jakimi technikami plastycznymi możemy posłużyć się, aby wyczarować czarno-białe obrazy? Czy przypominacie sobie jakąś technikę z zajęć plastycznych?

## Tło scenografii

Drużyny wykonują tło dekoracji w dwóch wersjach - kolorowej i czarno-białej. Przeczytajcie jeszcze raz w opisie problemu oraz punktacji, czym jest tło dekoracji i na co uczestnicy mają zwrócić uwagę podczas jego wykonywania.

## Bohaterowie - 20 pytań

Zespół wyznacza osoby, które będą odgrywały bohaterów przedstawienia (jeden ma być wesół, drugi smutny, trzeci ma mieć ulubione powiedzenie). Pozostali członkowie drużyny zadają każdemu bohaterowi 20 pytań dotyczących jego charakteru i zachowania, a osoba, która go odgrywa musi na nie odpowiedzieć.

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 4/2

### Zajęcia 1...

#### Dobre uczynki

##### Przygotuj

dla każdej drużyny: po 5 wyciętych wielokątów

##### Co mają przynieść dzieci

długopisy, kartki, materiały niezbędne do pracy nad prezentacją rozwiązania problemu miesiąca

##### Rozgrzewka

Każda drużyna otrzymuje 5 wyciętych wielokątów, z których na kartce A4 tworzy oryginalny obrazek.

#### Przebieg zajęć

##### Wymarzony prezent

Uczniowie siedzą w kręgu. Wybrana osoba podchodzi do jakiegoś uczestnika i wręcza mu prezent. Prezent ten ma być tylko wyobrażony. Każde dziecko jednak musi gestami i ruchem pokazać, jak niesie prezent ze swojego miejsca i przekazuje go osobie obdarowanej. Pozostali próbują zgadnąć, co to było.

##### Ulubione powiedzenie

Zapytaj dzieci, czy znają kogoś, kto ma ulubione powiedzenie - pewne wyrażenie, które często powtarza. Daj uczestnikom chwilę, aby zastanowili się, jakie mogłyby być ich ulubione powiedzenie. Następnie uczestnicy chodzą swobodnie po klasie, a kiedy tylko kogoś spotkają, podają sobie ręce i witają się swoimi powiedzeniami.

##### Ulubione powiedzenie bohatera

Drużyny wypisują wszystkie ulubione powiedzenia członków grupy. Potem wycinają je, przecinają w środku i kładą na ławce niezapisaną stroną do góry. Następnie losują po dwa wycinki i odczytują. Jakie nietypowe powiedzenie udało im się utworzyć? Najciekawsze pomysły zapisują.

##### Moment przemiany

Moment, w którym czarno-biały świat zamienia się w kolorowy musi być dodatkowo zasygnalizowany. Przypomnij drużynom zasady burzy mózgów. Przy pomocy tej techniki zespoły gromadzą jak najwięcej pomysłów na to, czym może być ten sygnał. Następnie wybierają najlepsze rozwiązanie.

##### Praca nad rozwiązaniem

Pozostałą część zajęć dzieci przeznaczają na ćwiczenie swojego rozwiązania i dopracowywanie wszystkich jego elementów.

### Zajęcia 2...

#### Kolorowe przedstawienia

##### Przygotuj

stoper, miejsce występu, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

##### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

##### Rozgrzewka

Co słychać w ciszy? Uczniowie przez kilka minut wsłuchują się w odgłosy otoczenia i starają się zapamiętać ich jak najwięcej. Po chwili milczenia dzielą się swoimi wrażeniami z całą klasą. Co było słychać? Co mogło wydawać te odgłosy?

#### Przebieg zajęć

##### Ostatnie próby

Przez konkurs daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie przedstawienia. Zapytaj także uczniów, w jaki sposób powinni zachowywać się na scenie, aby ich przedstawienie było zrozumiałe/efektywne? Przygotuj miejsce występu - rozsuń ławki tak, by utworzyć niewielką scenę.

##### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

##### Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

##### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

##### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**5. Kalendarze marzeń**

**Wprowadzenie**

Czy wiecie, że kalendarz, którym obecnie się posługujemy, to kalendarz gregoriański? Przyzwyczailiśmy się już do tego, że mamy dwanaście miesięcy o określonej liczbie dni, tymczasem kalendarz, to umowy podział czasu, przyjęty w danej społeczności lub kulturze.

**Zadanie**

Waszym zadaniem będzie stworzenie własnego, całkiem nowego kalendarza. Każda drużyna podzieli rok na dowolną liczbę miesięcy. Określi również liczbę dni w tygodniu. Zespoły zadecydują, które miesiące będą przeznaczone na naukę, a które na wypoczynek oraz kiedy będzie początek roku (nikt przecież nie powiedział, że rok musi zaczynać się w zimie!). Każdy zespół wymyśli też pięć całkiem nowych świąt. Kalendarze zostaną zaprezentowane w czasie przygotowanej reklamy, w której pojawi się kalendarz ścienny wykonany na podstawie zaproponowanego podziału czasu. Limit czasu prezentacji dla tego problemu wynosi 5 minut.

**Szczegóły****Podział roku**

Drużyna może podzielić rok na dowolną liczbę miesięcy a miesiące te mogą mieć dowolną ilość dni, jednak suma dni w roku musi wynosić 365. Miesiące mogą mieć bardzo różną liczbę dni.

**Nazwy dni, nazwy miesięcy**

Liczba dni w tygodniu może być dowolna (każdy tydzień powinien mieć jednak taką samą liczbę dni). Drużyna wymyśli nowe nazwy dla dni tygodnia oraz nowe nazwy miesięcy.

**Święta, święta**

Podczas reklamy drużyna przedstawi co najmniej pięć zupełnie nowych świąt o oryginalnych nazwach. Święta te zostaną też zaznaczone w wykonanym przez drużynę kalendarzu ściennym.

**Kalendarz ścienny**

Może mieć dowolną formę. Musi przedstawiać zaproponowany przez drużynę podział roku. Muszą być w nim zaznaczone dni wolne od szkoły i najważniejsze święta.

**Reklama**

Musi zachęcać do przyjęcia przez innych kalendarza wymyślonego przez drużynę. Musi być ciekawa i atrakcyjna dla widza. Nie może trwać dłużej niż 5 minut.

**Punktacja**

Pomysłowość reklamy (oryginalność, skuteczność).....	1 - 15p.
Jakość reklamy (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna).....	1 - 10p.
Suma dni w roku wynosi 365.....	0 lub 10p.
Pomysłowość nazw miesięcy.....	1 - 10p.
Pomysłowość nazw dni.....	1 - 10p.
W kalendarzu zaznaczono dni wolne od szkoły.....	0 lub 5p.
W kalendarzu zaznaczono co najmniej 5 nowych świąt.....	0 lub 10p.
Pomysłowość świąt.....	1 - 10p.
Jakość artystyczna kalendarza ściennego.....	1 - 20p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 5/1

## Zajęcia 1...

### Analogie

#### Przygotuj

małe karteczki

#### Co mają przynieść dzieci

kartki, kredki

#### Rozgrzewka

Dzieci siedzą w kręgu. Starają się znaleźć podobieństwa między sobą a swoimi sąsiadami (np. Adam, obok którego siedzi Zosia mówi "Zosia jest do mnie podobna, bo tak jak ja lubi grać w dwa ognie").

### Przebieg zajęć

#### ... jest jak...

Uczestnicy na karteczkach wypisują dowolne wyrazy i wrzucają je do jednego pojemnika. Zadaniem uczestników jest stworzenie analogii pomiędzy słowem „dziecko”, a słowem wylosowanym z pojemnika według następującego schematu: "Dziecko jest jak..., bo..." (np. "Dziecko jest jak kwiat - stale się rozwija").

#### Wybór obiektu

Wybieramy dowolny przedmiot z jakiejś kategorii, np. przybory szkolne. Szukamy przedstawicieli tej kategorii - dzieci podają swoje ulubione przybory. Wraz z uczniami dokonujemy wyboru konkretnego obiektu, "ołówek". Uczestnicy podają jak najwięcej skojarzeń z wybranym obiektem (mały, długi, można nim rysować).

#### Szukanie analogii bliskiej

Szukamy bliskiej analogii do wybranego przedmiotu: "Do czego najbardziej podobny jest ołówek i dlaczego? Uczniowie tworzą analogie według wzoru: "Ołówek jest jak..., bo..." (np. Ołówek jest jak patyk, bo jest długi i spiczasty, można go złamać i też jest drewniany). Zwracaj uwagę na trafność i oryginalność analogii.

#### Szukanie analogii odległej

W tym ćwiczeniu dzieci próbują znaleźć skojarzenia do przedmiotu jak najbardziej odległego, różniącego się od wybranego obiektu. Odpowiadają na pytanie "Do czego najbardziej nie jest podobny ołówek i dlaczego? Spośród propozycji uczniowie wybierają tylko jedną, np. "Ołówek nie jest podobny do komody, bo...".

#### Tworzenie metafory

Uczniowie starają się teraz zestawić ze sobą analogię bliską i odległą i "na siłę" połączyć ze sobą te dwa skojarzenia. Wyobrażają sobie, co mogłoby powstać w wyniku połączenia np. patyka i komody (np. drzewo, które zamiast gałęzi ma komody). Uczniowie szczegółowo opisują swoje wyobrażenia i rysują je.

## Zajęcia 2...

### Problem miesiąca: styczeń

#### Przygotuj

informacje o różnych kalendarzach, szary papier

#### Co mają przynieść dzieci

długopisy pisaki

#### Rozgrzewka

Czego człowiek ma za dużo?  
Czego człowiek ma za mało?

### Przebieg zajęć

#### Najkrótszy łańcuch

Wybieramy dwa dowolne słowa, np. kot i chmura. Zadaniem uczniów jest wymyślenie i zapisanie jak najkrótszego łańcucha skojarzeń łączącego te słowa (np. kot - mleko - mgła - chmura). Następnie dzieci prezentują swoje rozwiązania całej klasie.

#### Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

#### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania.

#### Kalendarze

Przygotuj informacje dotyczące różnych kalendarzy (np. gregoriański, francuski kalendarz rewolucyjny, rzymski, egipski). Pokaż dzieciom, jak został w nich podzielony rok, jak nazywają się miesiące lub dni tygodnia, z czym związany był podział czasu.

#### 365 dni

Każda drużyna może dowolnie podzielić rok na miesiące i tygodnie. Jedynym warunkiem jest to, by suma dni w roku wynosiła 365. Zespoły wymyślają swój podział, wypisują własne nazwy miesięcy i dni. Następnie zastanawiają się, jakie materiały będą im potrzebne do wykonania kalendarza ściennego.

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 5/2

## Zajęcia 1...

### Kalendarze

#### Przygotuj

listę dziwnych świąt w roku

#### Co mają przynieść dzieci

materiały niezbędne do wykonania kalendarza ściennego

#### Rozgrzewka

Co mogłyby świętować mrówki, psy, ptaki? Jakie święta znalazłyby się w ich kalendarzu?

### Przebieg zajęć

#### Na jedną literę

Nauczyciel losuje jedną literę. Zadaniem zespołów jest stworzenie jak najdłuższego, w miarę sensownego zdania złożonego z wyrazów rozpoczynających się tylko na tę literę.

#### Święta, święta

Dzieci siedząc w kręgu odpowiadają na pytania "Jakie są Wasze ulubione święta?", "Jakie znacie wyjątkowe dni w roku?" (np. Dzień Dziecka, Dzień Pluszowego Misia), "O jakim najdziwniejszym święcie słyszeliście?" (np. Dzień Przytulania, Dzień Teściowej).

#### Kalendarze

Uczniowie siadają w grupach i zapisują pomysły na swoje niezwykle święta. Rozpoczynają również pracę nad wykonaniem kalendarza ściennego. Zapisują w nim nazwy poszczególnych miesięcy, zaznaczają też dni wolne od szkoły i wymyślone przez siebie święta.

#### Reklamy

Za pomocą personifikacji drużyny ożywiają swój kalendarz, nadając mu cechy ludzkie. Poprosz, aby wyobrazili sobie następującą sytuację: "Leżycie na półce w sklepie, do którego przychodzi mnóstwo ludzi. Klienci wchodzą i wychodzą i na nic nie mogą się zdecydować. Opowiedzcie im o sobie za pomocą słów, gestów".

#### Reklamy c.d.

Członkowie grupy po kolei odgrywają rolę kalendarza, odpowiadając na pytania "Jaki jesteś duży? Jaka jest Twoja cena? Dlaczego jesteś wyjątkowy? Kto powinien Cię kupić?". Po tym krótkim ćwiczeniu dzieci przystępują do właściwej pracy nad reklamą kalendarza.

## Zajęcia 2...

### Czas na reklamę!

#### Przygotuj

stoper, miejsce występu, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

#### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

#### Rozgrzewka

Jedna osoba wychodzi z klasy. Pozostali stoją w kręgu i wybierają spośród siebie dyrygenta. Będzie on pokazywał dzieciom, jaki ruch mają wykonać, a one będą go naśladować. Po powrocie do klasy wybrana osoba musi zgadnąć, kto jest dyrygentem.

### Przebieg zajęć

#### Ostatnie próby

Przez konkursem daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie reklam. Zapytaj także uczniów, w jaki sposób powinni zachowywać się na scenie, aby ich prezentacja była zrozumiała/efektywna? Przygotuj miejsce występu - rozsuń ławki tak, by utworzyć niewielką scenę.

#### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

#### Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

#### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poprosz, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

#### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**6. Na długie zimowe wieczory**

**Wprowadzenie**

Zimą szybciej robi się ciemno, wieczory są więc wyjątkowo długie. Jest to doskonały czas, żeby wyjąć swoje ulubione gry planszowe i w przyjemny sposób spędzić czas z rodziną lub przyjaciółmi. Oprócz tego gry te rozwijają spostrzegawczość, wyobraźnię, pamięć a także wiedzę.

**Zadanie**

Drużyna wymyśli, zaprojektuje i wykona grę planszową, dzięki której grające w nią osoby lepiej się poznają, bardziej sobie zaufają, dowiedzą się o sobie czegoś ciekawego, a także będą umiały lepiej ze sobą współpracować. Gra będzie musiała zmieścić się w pudełku o określonych rozmiarach. Drużyna wymyśli tematykę gry oraz jej nazwę. Zespół przygotuje zadania do rozwiązania dla graczy oraz co najmniej 5 pionków. Członkowie grupy stworzą też instrukcję, która precyzyjnie określi zasady gry.

**Gra planszowa**

Musi być całkowicie wymyślona, zaprojektowana i wykonana przez członków drużyny. Może mieć dowolną tematykę. Musi zawierać następujące elementy: planszę o dowolnym kształcie i rozmiarach, co najmniej pięć pionków, zadania integrujące graczy, instrukcję, pudełko oraz nazwę.

**Zadania**

Drużyna stworzy co najmniej 10 zadań. Muszą w jakiś sposób integrować grające w nią osoby - powinny sprawić, by gracze lepiej się poznali, bardziej sobie zaufali, lepiej ze sobą współpracowali. Mogą mieć dowolną formę i treść.

**Pudełko**

Gra musi zmieścić się w pudełku o maksymalnych wymiarach 20x50x50cm. Pudełko może mieć dowolny kształt, pod warunkiem, że nie będzie większe niż podane wyżej wymiary. Musi się na nim znajdować nazwa gry.

**Pionki**

Muszą być całkowicie stworzone przez drużynę, mogą być wykonane z dowolnych materiałów. Muszą utrzymywać się stabilnie na planszy. Drużyna musi stworzyć co najmniej 5 różnych pionków.

**Instrukcja**

Może mieć dowolną formę. Musi zostać stworzona przez członków drużyny. Musi w sposób precyzyjny określać zasady gry.

**Szczegóły****Punktacja**

Pomysłowość gry planszowej (oryginalność tematyki).....	1 - 15p.
Pomysłowość planszy.....	1 - 10p.
Twórcze wykorzystanie materiałów do ozdobienia planszy.....	1 - 10p.
Gra mieści się w pudełku o wymiarach 20x50x50cm.....	0 lub 5p.
Gra zawiera co najmniej 5 pionków.....	0 lub 5p.
Jakość artystyczna wybranego pionka.....	1 - 10p.
Przejrzystość zasad gry.....	1 - 10p.
Pomysłowość zadań integrujących graczy.....	1 - 20p.
Spójność wszystkich elementów gry (tematyki, nazwy, pionków, planszy).....	1 - 15p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 6/1

### Zajęcia 1...

#### Dyskusje, wymiany poglądów

##### Przygotuj

małe karteczki (po 10 dla każdego uczestnika)

##### Co mają przynieść dzieci

długopisy, sztywne kartki A4

##### Rozgrzewka

Do czego jest podobna lub do czego może służyć narta?

#### Przebieg zajęć

##### Co cenię u kolegów z grupy?

Dzieci siadają w kręgu. Nauczyciel zadaje klasie pytanie: "Co najbardziej cenię sobie u moich kolegów z grupy?". Chętni uczniowie udzielają odpowiedzi, które nauczyciel zapisuje na tablicy (np. lubi mnie, pomaga mi, bawi się ze mną, pożycza mi przybory itd.), dopóki nie będzie miał zanotowanych 10 zachowań.

##### Piramida preferencji

Każdy uczeń otrzymuje 10 karteczek, na każdą przepisuje jedno zachowanie z tablicy. Zadaniem dzieci jest ułożenie zachowań na sztywnej kartce A4 według swoich preferencji. Na górze mają znajdować się 3 zachowania, które dziecko ceni sobie najbardziej, w środku te, które są ważne, a na dole - najmniej ważne.

##### Poznanie poglądów innych

Następnie uczniowie mogą podejść do kolegów z klasy, obejrzeć ich kartki i poznać ich poglądy. Nauczyciel może też poprosić o wybranie jednego, najważniejszego zdaniem uczestników zachowania i położenie go nad wszystkimi karteczkami. Dzieci ponownie zapoznają się z opiniami kolegów.

##### Dyskusja

Zaproś dzieci do dyskusji dotyczącej tego, co dla kogo jest najważniejsze i dlaczego. Dzieci wyrażają swoje zdanie i słuchają wypowiedzi innych. Po kilku minutach zachęć dzieci, by jeszcze raz spojrzeli na swoje preferencje - czy chciałyby coś w nich teraz zmienić?

##### Ukryta zasada

Podziel klasę na dwie podgrupy. Każda podgrupa po cichu ustala zasadę według której ustawi się w szeregu (np. według wzrostu, według numeru buta, według kolejności w dzienniku). Zadaniem przeciwników jest odkrycie tej zasady.

### Zajęcia 2...

#### Problem miesiąca: luty

##### Przygotuj

po kilka pasków papieru dla każdej grupy, szary papier

##### Co mają przynieść dzieci

pisaki

##### Rozgrzewka

Jaka może być gra?

#### Przebieg zajęć

##### Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

##### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

##### Słoneczko priorytetów

Każda grupa otrzymuje kilka pasków papieru. Ich zadaniem jest zapisanie na nich odpowiedzi na pytanie "Co sprawia, że dobrze czuję się w jakiejś grupie?". Nie chodzi tu tylko o grupę szkolną, ale też o różne grupy, w których uczestniczą dzieci. Karteczki zostają wrzucone do pojemnika.

##### Słoneczko priorytetów c.d.

Zapisz pytanie "Co sprawia, że dobrze czuję się w jakiejś grupie?" w centralnym miejscu tablicy. Losuj po kolei karteczki i przyczepiaj je promieniście od hasła głównego, grupując odpowiedzi takie same lub podobne. Zaproś dzieci do dyskusji, jakich odpowiedzi było najwięcej? Co jest dla nich ważne i dlaczego?

##### Metoda projektowa- nia idealnego

Poproś uczestników o zamknięcie oczu i wyobrazenie sobie najlepszej gry planszowej o jakiej tylko mogą pomyśleć. Jaka ona jest? Jak wygląda? Co w niej wyjątkowego? Zespoły wypisują wszystkie pomysły na kartkach. Zakreślają te, które włączą do swojego rozwiązania i planują co należy przynieść by wykonać grę

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



# Trening twórczości

## tydzień 6/2

## Zajęcia 1...

### Gry i zadania

#### Przygotuj

kartę pracy - tabelę z 12 polami (3x4), zawierającymi 12 różnych stwierdzeń dotyczących różnych osób (nosi okulary, ma chomika, ma młodszego brata)

#### Co mają przynieść dzieci

materiały niezbędne do wykonania gry planszowej, pudełka i pionków

#### Rozgrzewka

W czym podobne są do siebie kostka do gry i linijka?

### Przebieg zajęć

#### Bingo!

Przygotuj kartę pracy - tabelę z 12 polami (3x4), zawierającymi 12 różnych stwierdzeń dotyczących różnych osób. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze wypełnienie tabeli imionami dzieci spełniających podane kryteria. Kto wypełni wszystkie pola krzyczy: "BINGO!" i siada na swoje miejsce.

#### Tematyka gry

Poproś drużynę o podjęcie ostatecznej decyzji co do tematyki gry. Jeśli jeszcze tego nie zrobili, daj im dokładnie 5 minut na przeprowadzenie burzy mózgów oraz następne 3 na wybranie najlepszego rozwiązania. Drużyna wymyśla też nazwę dla gry. Wszystkie elementy rozwiązania powinny być ze sobą spójne.

#### Zadania i zasady

Na podstawie dyskusji z poprzednich zajęć drużyna wymyśla zadania integrujące graczy. Najpierw uczestnicy tworzą mapy myśli, wypisując jak najwięcej skojarzeń do podanego pojęcia. Następnie wybierają najciekawsze z nich i przekształcają w konkretne zadania.

#### Plansza i pudełko

Drużyny mogą skorzystać z gotowego pudełka lub wykonać je samodzielnie, nie powinno być ono jednak większe niż 20x50x50cm. Plansza powinna zmieścić się w pudełku, ale może być składana. Niech drużyny zadbają o estetyczny wygląd planszy oraz o to, by gra była w miarę solidna (aby można było w nią zagrać).

#### Podział zadań

Pozostałą część zajęć uczestnicy spędzają nad opracowaniem poszczególnych elementów rozwiązania. Aby zdążyć, muszą podzielić się zadaniami. Przypomnij im o istotnym źródle informacji o zadaniu, jakim jest punktacja. Niech stanowią ona listę kontrolną, do której w każdym momencie może odwołać się drużyna.

## Zajęcia 2...

### Dzień gier

#### Przygotuj

arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

#### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

#### Rozgrzewka

Stwórz nazwę dowolnej gry składającą się z trzech wyrazów rozpoczynających się kolejno literami G... R... A..., np. Gołmy Razem Arbuza, Gumisie Ratuja Albatrosa.

### Przebieg zajęć

#### Ostatnie poprawki

Przez konkursem daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i wykonanie ostatnich elementów gier.

Przygotuj miejsce prezentacji - ustaw ławki tak, by utworzyć tyle stanowisk do grania, ile jest drużyn.

#### Dzień gier

Poproś każdą drużynę, by opowiedziała krótko o swojej grze i zaprezentowała jej główne elementy. Urządźcie sobie dzień gier - niech każda drużyna ma szansę przetestować na własnej skórze rozwiązanie swoich kolegów. W ten sposób najłatwiej będzie sprawdzić, czy np. instrukcje są zapisane w sposób zrozumiały.

#### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie przyjrzyj się każdemu elementowi gry. Dopytaj drużynę o szczegóły - kto był za co odpowiedzialny, ile czasu zajęło im przygotowanie danego elementu itd.

#### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny umiały ocenić i docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej grze. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

#### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**7. Podróże nie tylko w przestrzeni**

**Wprowadzenie**

Podróże w przestrzeni nie stanowią już dla człowieka żadnego problemu. Potrafimy się przemieszczać na ziemi, w powietrzu, pod wodą a nawet w przestrzeni kosmicznej. Natomiast podróże w czasie wciąż pozostają niespełnionym marzeniem ludzkości...

**Zadanie**

Waszym zadaniem jest zaprojektowanie, skonstruowanie i pokierowanie pojazdem, który podróżując w czasie, przemieszcza się w przód i w tył. Jeden lub więcej członków drużyny będzie jeździć wehikułem, wyruszając z bazy w dowolnym kierunku po linii prostej i z powrotem. Podczas podróży pojazd zatrzyma się dwukrotnie w przeszłości oraz jeden raz w przyszłości, napotykając za każdym razem jakiegoś uczonego, który w pewien sposób ulepszy maszynę. W czasie podróży, pojazd pozostawi też po sobie jakiś ślad. Swoje rozwiązanie zaprezentujecie w formie przedstawienia, w które wplecione zostaną podróże pojazdu i spotkania z uczonymi z przeszłości i przyszłości. Limit czasu prezentacji dla tego problemu wynosi 8 minut.

**Szczegóły****Przedstawienie**

Drużyna stworzy przedstawienie, w którym pojawią się: pojazd poruszający się do przodu i do tyłu, dwaj naukowcy istniejący rzeczywiście w przeszłości oraz jeden wymyślony uczyony z przyszłości, podróże pojazdu z bazy w linii prostej w dowolnym kierunku i z powrotem, ślady pozostawione przez pojazd.

**Pojazd**

Musi być stworzony przez drużynę. Musi być kierowany przez jadącego na nim jednego lub więcej członków drużyny. Początkowo musi zmieścić się w bazie o wymiarach 120x120cm. Musi być zbudowany tak, by mógł poruszać się do przodu i do tyłu w linii prostej.

**Podróże pojazdu**

W trakcie podróży pojazd przeniesie się dwukrotnie do przeszłości, gdzie napotka dwóch rzeczywiście istniejących uczonych. Pojazd przeniesie się także w przyszłość, gdzie spotka wymyślonego naukowca. Każdy z uczonych ulepszy w pewien sposób wehikuł.

**Ślad pojazdu**

W dowolnym momencie podróży, pojazd pozostawi jakiś ślad. Musi być czymś materialnym - czymś, co będzie można zobaczyć i dotknąć. Musi być całkowicie stworzony przez drużynę.

**Powrót**

Po podróży, przed zakończeniem przedstawienia, pojazd powinien znaleźć się z powrotem w bazie.

**Punktacja**

Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność).....	1 - 15p.
Jakość całości przedstawienia (słyszalność, ruch, prezentacja sceniczna).....	1 - 15p.
Pojazd porusza się do przodu i do tyłu.....	0 lub 10p.
Pomysłowość sposobu poruszania się pojazdu (systemu napędowego).....	1 - 15p.
Pojazd napotyka dwóch rzeczywiście istniejących uczonych z przeszłości.....	0 lub 10p.
Pojazd napotyka wymyślonego uczonego z przyszłości.....	0 lub 5p.
Pomysłowość ulepszenia pojazdu przez uczonych.....	1 - 10p.
Pomysłowość śladu pozostawionego przez pojazd.....	1 - 10p.
Twórcze wykorzystanie materiałów recyklingowych do zbudowania pojazdu.....	1 - 10p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 711

## Zajęcia 1...

### Problem miesiąca: marzec

## Przygotuj

kopię problemu miesiąca dla każdej drużyny, ilustracje i filmy przedstawiające różne pojazdy,

## Co mają przynieść dzieci

ołówki, kartki

## Rozgrzewka

Wymieńcie jak najwięcej sposobów za pomocą których można dostać się z jednego miejsca w drugie.

## Przebieg zajęć

## UWAGA!

UWAGA! Jeśli w sali nie macie zbyt wiele miejsca, a nie ma możliwości budowania pojazdów w większej klasie, zmień treść zadania tak, aby pojazd nie musiał przewieźć osoby, tylko jakiś przedmiot.

## Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czemu nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

## Jakie znasz pojazdy

Drużyny tworzą samodzielnie mapę myśli zatytułowaną "Pojazdy". Wypisują wszystkie rodzaje pojazdów, jakie znają. Następnie zaprezentuj ilustracje przedstawiające różne pojazdy. Zaklasyfikujcie je według najróżniejszych cech (np. małe i duże, jedno- i wieloosobowe, napędzane siłą mięśni i napędzane silnikiem).

## Jak to się porusza?

Przeanalizujcie teraz wszystkie pojazdy przedstawione na ilustracjach pod względem tego, w jaki sposób się poruszają, jaki jest mechanizm ich działania. Zapytaj uczniów, czy łatwo jest skonstruować pojazd i kto się tym zajmuje. Czy próbowali kiedyś zbudować własny wehikuł?

## Lista materiałów

Drużyny szkicują, jak chciałoby, by wyglądał ich pojazd. Jak będzie się poruszał (jaki będzie miał system napędowy)? Co będzie potrzebne do jego zbudowania? Czy dzieci są w stanie zbudować go z elementów, które mają w domu, czy trzeba będzie kupić?

## Zajęcia 2...

### Pojazdy

## Przygotuj

fotografie różnych znanych uczonych

## Co mają przynieść dzieci

materiały niezbędne do skonstruowania pojazdu, kredki, kartki (do zbudowania pojazdu uczniowie mogą wykorzystać gotowe przedmioty, które mają w domu, np. deskorolkę, czy zabawkowy samochód)

## Rozgrzewka

Co by było, gdybyś nagle znalazł/a się w przeszłości?

## Przebieg zajęć

## Uczeni z przeszłości

Zapytaj uczniów, jakich znanych uczonych potrafią wymienić. Zapisz wszystkie nazwiska na tablicy. Poproś chętne dzieci, by przy każdym nazwisku narysowały symbole tego, czym dany naukowiec się zajmował. Zaprezentuj uczniom ilustracje uczonych. Poszukajcie w różnych źródłach informacji o nich.

## Kim jestem?

Jeden z uczniów siada na środku sali. Będzie on odgrywał rolę wybranego przez siebie uczonego z przeszłości. Pozostałe osoby będą zadawać mu pytania, na które on będzie mógł odpowiadać jedynie "tak" albo "nie". Zadaniem uczestników jest odgadnięcie, o którego naukowca chodzi.

## Uczony z przyszłości

Poproś dzieci, by zamknęły oczy i wyobraziły sobie, że za sprawą wehikułu czasu znalazły się w przyszłości. Jak wygląda świat w przyszłości? Jak wyglądają ludzie? Niech uczniowie wyobrażą sobie, że na swojej drodze spotykają pewnego naukowca. Jak on wygląda? Jaki ma strój? Czym się zajmuje?

## Pojazdy

Swoje pomysły dzieci przelewają na papier w postaci rysunków lub krótkich opisów i prezentują prace całej klasie. Następnie drużyny przystępują do pracy nad swoimi pojazdami.

## Pomocnik

Jeżeli to możliwe, zaprosz do klasy kogoś z rodziców, wujków lub dziadków, który jest "sprawny technicznie" i będzie mógł pomóc dzieciom w tym bardzo trudnym zadaniu.

# Trening twórczości

## tydzień 712

### Zajęcia 1...

#### Jak ulepszyć pojazd?

##### Przygotuj

(dla każdej drużyny do stworzenia śladu pojazdu) 5 gumek recepturek, stara gazeta, kawałek folii aluminiowej o długości 60 cm, foliowa reklamówka, 10 spinaczy

##### Co mają przynieść dzieci

materiały niezbędne do stworzenia pojazdu i rozwiązania problemu miesiąca

##### Rozgrzewka

Uczniowie siedzą w kręgu. Wybrane dziecko wycisza, jakie rzeczy zabrałoby ze sobą w podróż, dobierając je według pewnej zasady (np. rzeczy na literę "m", białe, okrągłe itd.). Zadaniem pozostałych jest odgadnięcie, jakim kluczem posłużył się ich kolega.

#### Przebieg zajęć

##### Ślady pojazdu

Przekaż drużynom materiały i wyznacz im dokładnie 8 minut na wymyślenie i wykonanie śladu pojazdu. Do jego stworzenia zespół może użyć wyłącznie tych materiałów oraz nożyczek. Kiedy skończy się czas, drużyna nie będzie już mogła poprawiać swojego rozwiązania.

##### Pisemna burza mózgów

Dzieci pracują w grupach. Każdy członek zespołu zapisuje na kartce trzy pomysły na ulepszenie pojazdu. Na sygnał nauczyciela wszyscy podają kartki sąsiadom z prawej. Czytają pomysły sąsiada z lewej i dopisują do nich swoje trzy propozycje (mogą one być rozwinięciem tego, co na kartce).

##### Ulepszenie pojazdu

I znowu, wszyscy podają kartki w prawo i dopisują trzy pomysły na kartce, którą otrzymali. Następnie podają kartkę w prawo i spośród 9 propozycji podkreślają 3 pomysły, które najbardziej im się podobają. Ponownie podają kartkę w prawo i zakreślają 1 z 3 wybranych przez sąsiada pomysłów.

##### Dyskusja i decyzja

Pozostaje więc tyle najciekawszych pomysłów, ilu członków grupy. Na koniec drużyna decyduje wspólnie, które pomysły z zakreślonych (lub podkreślonych) są najciekawsze a jednocześnie możliwe do osiągnięcia.

##### Praca nad rozwiązaniem

Pozostałą część zajęć uczestnicy spędzają nad opracowaniem poszczególnych elementów rozwiązania. Aby zdać, muszą podzielić się zadaniami. Przypomnij im o istotnym źródle informacji o zadaniu, jakim jest punktacja. Niech stanowi ona listę kontrolną, do której w każdym momencie może odwołać się drużyna.

### Zajęcia 2...

#### Podróże w czasie

##### Przygotuj

stoper, miejsce występu, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

##### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

##### Rozgrzewka

Wymień jak najwięcej rzeczy, które występują parami.

#### Przebieg zajęć

##### Ostatnie próby

Przez konkursem daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie przedstawienia. Przygotuj miejsce występu - zaznacz na podłodze taśmą malarską "bazę", czyli miejsce, z którego pojazd ma wyruszyć i do którego wrócić.

##### Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

##### Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

##### Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

##### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**8. Podwodne stwory - przybory**

**Wprowadzenie**

Podwodne głębiny to niezwykle tajemnicze miejsce. Można tam znaleźć wiele pięknych i kolorowych ryb, ale jeszcze więcej dziwnych stworzeń. Skoro w podwodnym świecie mieszkają takie zwierzęta jak rekin młot, czy ryba piła, to kogo jeszcze może spotkać ten, kto się tam wybierze?

**Zadanie**

Zadaniem drużyny jest stworzenie i zaprezentowanie oryginalnego przedstawienia opowiadającego o dwóch odkrywcach, próbujących w podwodnych głębinach znaleźć wytłumaczenie zjawiska powstawania deszczu. W czasie swojej wyprawy bohaterowie napotkają trzy podwodne stwory- przybory - całkiem nowe gatunki zwierząt, które pomogą im coś naprawić. Znajdą też wytłumaczenie zjawiska powstawania deszczu, jednak postanowią, że z jakiegoś powodu zachowają to w tajemnicy. W prezentacji pojawi się także scenografia oraz postać narratora, który w humorystyczny sposób skomentuje to, co dzieje się na scenie.  
Limit czasu prezentacji dla tego problemu wynosi 8 minut.

**Szczegóły****Odkrywczy**

Muszą zostać pokazani jako istoty ludzkie.  
Każdy z nich może być odgrywany przez co najmniej jednego z członków drużyny.  
Wyruszają w podróż, aby odkryć tajemnicę powstawania deszczu.

**Trzy podwodne stwory - przybory**

Muszą być wymyślonymi przez drużynę stworzeniami, które powstały w wyniku połączenia dowolnych zwierząt żyjących w wodzie z dowolnymi przedmiotami.  
Mogą być zaprezentowane w dowolny sposób.  
Każde z nich musi pomóc naprawić przynajmniej jedną dowolną rzecz.

**Wyjaśnienie zjawiska**

Stworzone przez drużynę wyjaśnienie zjawiska powstawania deszczu powinno zostać zaprezentowane wizualnie - np. za pomocą rysunku lub poprzez odegranie scenki.

**Scenografia**

Musi zawierać jakieś tło dekoracji.

**Postać narratora**

Musi być odgrywana przez co najmniej jednego członka drużyny. Może występować przez dowolną część lub całość przedstawienia, ale gdy występuje, w sposób humorystyczny komentuje to, co dzieje się na scenie.

**Punktacja**

Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność).....	1 - 15p.
Jakość przedstawienia (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna).....	1 - 15p.
Pomysłowość sposobu zaprezentowania odkrywców.....	1 - 10p.
Trzy stwory - przybory pomagają odkrywcom coś naprawić.....	0 lub 10p.
Pomysłowość wyglądu stworów - przyborów.....	1 - 10p.
Wyjaśnienie zjawiska zostało zaprezentowane podczas przedstawienia.....	0 lub 10p.
Oryginalność wyjaśnienia zjawiska.....	1 - 10p.
Jakość artystyczna tła dekoracji.....	1 - 10p.
Humor w wypowiedziach narratora.....	1 - 10p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 8/1

### Zajęcia 1...

#### Problem miesiąca: kwiecień

##### Przygotuj

karoniki z nazwami operacji myślowych składającymi się na technikę SCAMPER (ZASTĄP, DOŁĄCZ, ZAADAPTUJ, ZMIEN, ZNAJDŹ INNE ZASTOSOWANIE, ODEJMIJ, ODWRÓĆ), kopię problemu miesiąca dla każdej drużyny, różne narzędzia

##### Co mają przynieść dzieci

gąbki, pileczki różnej wielkości, patyki, sznurki, brystol, farby, plastikowe talerzyki

##### Rozgrzewka

Przystawie mówi "Kwiecień plecień, bo przeplata trochę zimy, trochę lata". Jakie jeszcze przeciwieństwa przeplatają się ze sobą w tym miesiącu?

#### Przebieg zajęć

##### SCAMPER

Przypomnij uczestnikom, na czym polegała technika SCAMPER (szczegółowe informacje na temat tej techniki znajdują się w scenariuszu treningu twórczości do kl. II pt. "Czerwony, czy może Fioletowy Kapturek?"). Powieś w widocznym miejscu w klasie karoniki z nazwami operacji myślowych składającymi się na tę technikę.

##### SCAMPER c.d.

Zaprezentuj po kolei przyniesione do klasy narzędzia (np. śrubokręt, młotek, klucz francuski itd.). Zadaniem dzieci jest podanie jak największej liczby twórczych odpowiedzi na pytanie "Co to jest, do czego to może służyć?". Zachęć uczestników do przekształcania przedmiotów w wyobraźni zgodnie z techniką SCAMPER.

##### Analiza problemu

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

##### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

##### Scenografia

Uczestnicy tworzą scenografię: przy pomocy przyniesionych przedmiotów (gąbek, pilek, patyków) malują swoje wyobrażenie podwodnego świata. Wykonane w ten sposób tło dekoracji może zostać jeszcze uzupełnione o inne przedmioty przyniesione przez uczestników na kolejne zajęcia.

### Zajęcia 2...

#### Stwory - przybory

##### Przygotuj

albumy o rybach i innych podwodnych zwierzętach

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

Uczestnicy wymyślają jak najwięcej odpowiedzi na pytania: "Jaka jest woda?" oraz "Jaka nie jest woda?".

#### Przebieg zajęć

##### Funkcjonalne przedmioty bez nazw

Dzieci pracują w grupach. Każda drużyna wybiera sobie jakiś przedmiot, który można by nazwać "przyborem" (może to być jakieś narzędzie lub inny przedmiot użytkowy). Na kartce członkowie zespołu wypisują wszystkie jego funkcje (nawet te nieoczywiste i najdziwniejsze), nie zapisują jednak nigdzie jego nazwy.

##### Funkcjonalne przedmioty bez nazw

Następnie kartki ze zbiorem funkcji przekazywane są jakiejś innej drużynie. Ma ona za zadanie narysować przedmiot, który spełniałby wszystkie podane zastosowania. Czy zespołom udało się odgadnąć, o jakie przedmioty chodziło? Następnie kartki zostają złożone i wrzucone do pojemnika.

##### Dziwne połączenie

Drużyny losują po jednej kartce. Z wylosowanego przedmiotu zespoły stworzą jednego ze swoich "stworów - przyborów". Następnie wybrana osoba z grupy otwiera album o podwodnych zwierzętach na dowolnej stronie. Znajdujące się tam zwierzę będzie stanowiło bazę do stworzenia drugiego podwodnego stwora.

##### Stwory - przybory

Wygląd ostatniego ze stworów - przyborów zależy tylko od wyobraźni członków zespołu. Drużyna ustala, jakie materiały będą potrzebne do wykonania tego elementu problemu miesiąca, a także kto będzie odpowiedzialny za stworzenie stworów - przyborów.

##### Narrator

Zespoły przystępują do pracy nad fabułą przedstawienia. Wypisują na kartkach plan wydarzeń, a następnie wspólnie wymyślają, co będzie mówił narrator.

# Trening twórczości

## tydzień 8/2

### Zajęcia 1...

#### I dlatego właśnie powstaje deszcz

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

materiały potrzebne do stworzenia rozwiązania

Stwórz własną, pomysłową definicję pojęcia "morze", "rzeka".

Przebieg zajęć

**I dlatego powstaje deszcz**

Powiedz grupie, że niedawno odnaleziono dokument tłumaczący jak powstaje deszcz. Niestety uległ on spaleni. Pozostało po nim tylko ostatnie zdanie: "I dlatego właśnie powstaje deszcz". Drużyny mają za zadanie stworzyć sensowną opowieść, która kończy się takim właśnie wnioskiem.

**Poruszamy wyobraźnię**

Zwróć uwagę dzieci na to, że nie chodzi o to, żeby wyjaśnienia były zgodne z faktycznym stanem naukowym! Celem tego ćwiczenia jest pobudzenie wyobraźni. Im bardziej oryginalne i pomysłowe będzie wytłumaczenie, tym lepiej!

**Co może się zepsuć?**

Drużyny na karteczkach wypisują jak najwięcej odpowiedzi na pytanie: "Co może się zepsuć?". Następnie rozkładają je na stole. Każde dziecko wybiera trzy najciekawsze według niego odpowiedzi. Resztę karteczek wyrzucają. Drużyna decyduje, które z wyselekcjonowanych pomysłów włączy do przedstawienia.

**W zwolnionym tempie**

Woda stawia naszemu ciału większy opór niż powietrze. Przekonał się o tym każdy, kto chciał szybko poruszyć pod wodą którąś z kończyn. Dlatego w wodzie nasze ruchy są bardziej powolne. Poproś drużyny by przygotowały krótkie scenki przedstawiające wybrane dyscypliny sportu w spowolnionym tempie.

**Praca nad rozwiązaniem**

Pozostałą część zajęć uczestnicy spędzają nad opracowaniem poszczególnych elementów rozwiązania. Aby zdać, muszą podzielić się zadaniami. Przypomnij im o istotnym źródle informacji o zadaniu, jakim jest punktacja. Niech stanowi ona listę kontrolną, do której w każdym momencie może odwołać się drużyna.

### Zajęcia 2...

#### Podwodne prezentacje

Przygotuj

Co mają przynieść dzieci

Rozgrzewka

stoper, miejsce występu, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

Wymyśl krótką rymowankę o wodzie.

Przebieg zajęć

**Ostatnie próby**

Przez konkursem daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie przedstawienia. Zapytaj także uczniów, w jaki sposób powinni zachowywać się na scenie, aby ich przedstawienie było zrozumiałe/efektywne? Przygotuj miejsce występu - rozsuń ławki tak, by utworzyć niewielką scenę.

**Atmosfera konkursu**

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

**Prezentacje**

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

**Małe karteczki**

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

**Wszyscy są zwycięzcami**

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**9. Od zabytków  
głowa nie boli**

**Wprowadzenie**

Zabytek, to wytwór działalności człowieka, będący pamiątką przeszłości, posiadający wartość historyczną, artystyczną, naukową lub emocjonalną. Co by było, gdyby pewnego dnia w Waszej miejscowości pojawiły się niespodziewanie znane zabytki z Polski i Europy?

**Zadanie**

Waszym zadaniem jest wymyślenie i zaprezentowanie humorystycznego przedstawienia, w którym wyjaśnicie, w jaki sposób w Waszej miejscowości znalazły się trzy nowe zabytki, przy czym będą to zabytki rzeczywiście istniejące w Polsce lub w innym państwie Unii Europejskiej. W Waszym przedstawieniu pojawi się również postać policjanta, który będzie próbował rozwikłać tę tajemnicę. Przeprowadzi więc śledztwo, podczas którego przepytasz zabytki, co wiedzą o tej sprawie, a one odpowiedzą mu samymi zagadkami. Na wykonanych przez siebie ilustracjach pokażecie, w jakich miejscach w Waszej miejscowości pojawiły się zabytki. Historia ta będzie miała też jakiś morał. Limit czasu prezentacji dla tego problemu wynosi 8 minut.

**Szczegóły****Zabytki**

Nie muszą być odgrywane przez członków drużyny.  
Muszą być zabytkami rzeczywiście istniejącymi w Polsce lub innym kraju Unii Europejskiej.  
Muszą przemawiać do policjanta.

**Zagadki**

Muszą zostać całkowicie wymyślone przez drużynę.  
Muszą być rymowane.  
Muszą naprowadzić policjanta na rozwiązanie zagadki.  
Muszą zostać wypowiedziane przez zabytki.

**Policjant**

Musi być odgrywany przez jednego lub więcej członków drużyny.  
Będzie próbował rozwikłać tajemnicę pojawienia się trzech zabytków.  
Będzie rozmawiał z zabytkami.

**Zabytki w nowym otoczeniu**

Drużyna za pomocą dowolnej techniki wykona trzy ilustracje przedstawiające miejsca w swojej miejscowości, w których pojawiły się zabytki.

**Morał**

W przedstawieniu musi pojawić się morał, czyli myśl końcowa o charakterze pouczającym, objaśniająca symbolikę zdarzeń przedstawionych w przedstawieniu. Może mieć formę nakazu, zakazu lub sądu.

**Punktacja**

Pomysłowość całości przedstawienia (oryginalność, skuteczność).....	1 - 20p.
Jakość przedstawienia (słyszalność, ruch, prezencja sceniczna).....	1 - 15p.
W przedstawieniu pojawiają się zabytki rzeczywiście istniejące w UE.....	0 lub 10p.
Zagadki są rymowane.....	0 lub 5p.
Pomysłowość zagadek.....	1 - 10p.
Humor w przedstawieniu.....	1 - 10p.
Jak dobrze ilustracje odwzorowują miejsca, w których pojawiły się zabytki.....	1 - 10p.
Wygląd policjanta.....	1 - 10p.
Pomysłowość wytłumaczenia, dlaczego zabytki znalazły się w miejscowości.....	1 - 10p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100



# Trening twórczości

## tydzień 9/1

### Zajęcia 1...

#### Problem miesiąca: maj

##### Przygotuj

kreda, kartoniki z trudnymi słowami, których uczestnicy prawdopodobnie nie znają (np. dzieża, gołowás, inkaust, konterfekt), kopię problemu miesiąca dla każdej drużyny

##### Co mają przynieść dzieci

kartki, kredki

##### Rozgrzewka

Do czego może służyć kreda? Wymieńcie jak najwięcej zastosowań tego przedmiotu.

#### Przebieg zajęć

##### Definicje obrazkowe

Podziel klasę na grupy. Każdy zespół losuje trzy kartki z trudnymi lub dziwnymi wyrazami (np. dzieża, gołowás, inkaust, konterfekt). Uczestnicy zastanawiają się, co mogą oznaczać te pojęcia, domyślają się kształtów, kolorów, wielkości, przeznaczenia. Następnie rysują graficzne wyobrażenie ich znaczenia.

##### Dopasować do obrazka

Każdy zespół miesza karteczki z wyrazami i przechodzi do stolika swoich kolegów. Zadaniem drużyn jest teraz dopasowanie pojęć do ilustracji na stanowisku pracy sąsiadów. Czy uczestnicy tak samo wyobrażają sobie trudne wyrazy? Na koniec dzieci sprawdzają w słowniku znaczenie ilustrowanych przez siebie słów.

##### Co mówią przedmioty

Dzieci siadają w kole. Poproś uczniów o zamknięcie oczu i wyobrażenie sobie, że różne przedmioty znajdujące się w klasie potrafią mówić. O czym opowiedziałyby poszczególne meble, co mogłaby powiedzieć tablica, a co ławki i krzesła?

##### Analiza problemu

Rozdaj grupom problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

##### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

### Zajęcia 2...

#### Na skróty

##### Przygotuj

kartki ze skrótami dla każdej drużyny (np. UE, PZPN, PKP, ZTM, MEN), takie same kwadraty wycięte z kolorowego papieru dla każdego uczestnika, karteczki z tytułami znanych bajek i baśni, karteczki samoprzylepne

##### Co mają przynieść dzieci

albumy, pocztówki z odwiedzonych przez dzieci miast

##### Rozgrzewka

Stwórzcie jak najwięcej wyrazów z liter składających się na wyraz OPOWIADANIE (z każdej litery można skorzystać wiele razy).

#### Przebieg zajęć

##### Na skróty

Każda drużyna otrzymuje na kartce zestaw tych samych pięciu skrótów (np. UE, PZPN, PKP, ZTM, MEN). Zadaniem uczestników jest wymyślenie dla nich zupełnie nowych i zabawnych znaczeń. Na koniec drużyny prezentują swoje rozwinięcia skrótów na forum klasy.

##### Wycinanka

Każdy uczestnik otrzymuje taki sam kwadrat wycięty z kolorowego papieru. Przy pomocy kartki, kleju oraz nożyczek dzieci zamieniają figurę w całkiem nowy i pomysłowy obrazek.

##### Wybór zabytków

Jakie miasta odwiedziliście niedawno? Jakie zabytki tam widzieliście? Co może być zabytkiem? Drużyny korzystając z różnych źródeł sprawdzają, jakie zabytki znajdują się w różnych miastach Polski oraz innych krajów Unii Europejskiej. Następnie podejmują decyzję, które zabytki "wystąpią" w ich przedstawieniu.

##### Postać policjanta

Drużyny wybierają, osobę, która będzie odgrywała rolę policjanta. Następnie na karteczkach samoprzylepnych zapisują wszystkie jego cechy - zarówno te opisane w zadaniu, jak i całkowicie wymyślone przez drużynę. Co lubi robić, a czego nie? Gdzie mieszka? Co lubi jeść?

##### Historia i jej morał

Historia opowiedziana przez drużynę w przedstawieniu powinna mieć jakiś morał. Uczestnicy losują przygotowane przez Ciebie karteczki z tytułami znanych bajek i baśni. Próbują określić, jaki morał płynie z tych historii. Następnie dyskutują, jaki morał powinno mieć ich przedstawienie.

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 9/2

## Zajęcia 1...

## Zagadki

## Przygotuj

kartki z niedokończonymi zdaniami dla każdego uczestnika

## Co mają przynieść dzieci

materiały niezbędne do przygotowania rozwiązania problemu miesiąca

## Rozgrzewka

Co by było, gdyby poduszki były z kamienia?

## Przebieg zajęć

## Co mówi litera

Każdy uczestnik otrzymuje kartkę z niedokończonymi zdaniami:  
1. Litera ... jest charakterystyczna, ponieważ .....; 2. Jestem jak litera ...., ponieważ .....; 3. Nie jestem jak litera ..., ponieważ .....  
Poproś, by każdy przeczytał którąś ze swoich odpowiedzi.

## Co mówi litera c.d.

Wyjaśnij dzieciom, że rzeczy, które różnią się od siebie, mogą wydawać nam się podobne, ponieważ nadajemy im zbliżone znaczenia lub odnajdujemy w nich podobne cechy. Zwróć uwagę na najbardziej dowcipne i abstrakcyjne pomysły uczniów.

## Zagadki

Drużyny wymyślają zagadki, które mają naprowadzić policjanta na rozwiązanie tajemnicy zabytków, które pojawiły się nagle w dziwnej lokalizacji. Zagadki te mają mieć formę rymowanych wierszyków i muszą być wypowiedzane przez zabytki.

## W naszej miejscowości

W którym miejscu w Waszej miejscowości mogłyby stać trzy zupełnie nowe zabytki? Spróbujcie wybrać takie miejsca, które niekoniecznie będą pasować do powagi tych obiektów. Czy jest jakieś miejsce, w którym zabytki będą wyglądać dziwnie lub zabawnie?

## Podział zadań

Pozostałą część zajęć uczestnicy spędzają nad opracowaniem poszczególnych elementów rozwiązania. Aby zdążyć, muszą podzielić się zadaniami. Przypomnij im o istotnym źródle informacji o zadaniu, jakim jest punktacja. Niech stanowi ona listę kontrolną, do której w każdym momencie może odwołać się drużyna.

## Zajęcia 2...

## Zabytki przemówiły

## Przygotuj

stoper, miejsce występu, arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka)

## Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały i przedmioty niezbędne do prezentacji rozwiązania problemu miesiąca

## Rozgrzewka

Co jest potrzebne do zwiędzania?

## Przebieg zajęć

## Ostatnie próby

Przez konkursem daj drużynom jeszcze trochę czasu na dopracowanie rozwiązań i przećwiczenie przedstawienia. Zapytaj także uczniów, w jaki sposób powinni zachowywać się na scenie, aby ich przedstawienie było zrozumiałe/efektywne? Przygotuj miejsce występu - rozsuń ławki tak, by utworzyć niewielką scenę.

## Atmosfera konkursu

Zadbaj o pozytywną atmosferę w czasie konkursu, jednocześnie skrupulatnie wypełniając obowiązki sędziego. Dokładnie zmierz czas każdej prezentacji. Możesz przygotować też arkusz punktacji dla każdej drużyny. Dzięki temu, zespoły będą wiedzieć, jakie były mocne, a jakie słabe strony rozwiązania.

## Prezentacje

W czasie prezentacji uważnie obserwuj wszystko, co dzieje się na scenie. Zapisz sobie wstępną punktację w czasie/zaraz po każdym występie. Koniecznie porozmawiaj z drużyną zaraz po występie. Jeśli nie jesteś pewna/y co do jakiegoś elementu rozwiązania, poproś grupę, by opowiedziała o tym własnymi słowami.

## Małe karteczki

Ważne jest, aby pozostałe drużyny uważnie oglądały prezentacje innych i starały się docenić pomysły swoich konkurentów. Dlatego poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej prezentacji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

## Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej prezentacji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Problem miesiąca  
**10. Twórcze maluchy**

**Wprowadzenie**

Przygoda z treningami twórczości powoli dobiega końca. Przez 3 lata uczyliście się, jak w twórczy sposób rozwiązywać problemy oraz jak współpracować z innymi. Czas podzielić się zdobytą przez Was wiedzą z Waszymi młodszymi kolegami...

**Zadanie**

Waszym zadaniem jest zaplanowanie, przygotowanie i przeprowadzenie pod okiem nauczyciela 30-minutowej lekcji treningu twórczości w klasie pierwszej lub w przedszkolu. Lekcja ta musi zawierać rozgrzewkę, pomysłowe omówienie zasad współpracy w grupie, twórcze zadanie do rozwiązania i podsumowanie. Członkowie drużyny wykonają co najmniej jedną pomoc dydaktyczną, którą wykorzystają podczas zajęć. Zespoły zapewnią również odpowiednią ilość materiałów potrzebnych do przeprowadzenia lekcji.

**Szczegóły****Lekcja dla maluchów**

Musi być zaplanowana, przygotowana i przeprowadzona wyłącznie przez członków drużyny. Może mieć dowolną tematykę. Musi składać się z: rozgrzewki, pomysłowego omówienia zasad współpracy, twórczego zadania do rozwiązania i podsumowania.

**Zasady współpracy**

Powinny zostać przedstawione podczas lekcji w pomysłowy sposób. Powinny zostać przedstawione w sposób zrozumiały dla uczestników zajęć.

**Zadanie**

Musi rozwijać twórcze myślenie. Musi być przeznaczone do rozwiązywania w grupach. Powinno być wymyślone przez drużynę. Rozwiązywanie zadania powinno zająć większą część przygotowanej lekcji. Może mieć dowolną tematykę.

**Materiały**

Członkowie zespołu muszą zapewnić wszystkie materiały potrzebne do przeprowadzenia lekcji. Mogą to być materiały przyniesione z domu, specjalnie zakupione lub wypożyczone.

**Pomoc dydaktyczna**

Musi to być przedmiot, który w jakiś sposób urozmaici lekcję, ułatwiając proces uczenia się, oddziałując na zmysły uczniów. Musi być całkowicie wykonany przez drużynę.

**Punktacja**

Pomysłowość całości lekcji (oryginalność).....	1 - 20p.
Jakość lekcji (słyszalność, skuteczność).....	1 - 10p.
Drużyna przeprowadziła twórczą rozgrzewkę.....	0 lub 10p.
Pomysłowość rozgrzewki.....	1 - 10p.
Lekcja zawierała omówienie zasad współpracy w grupach.....	0 lub 10p.
Pomysłowość przedstawienia zasad współpracy w grupach.....	1 - 10p.
Zadanie rozwijające twórcze myślenie wymagało pracy w grupach.....	0 lub 10p.
Pomysłowość zadania rozwijającego twórcze myślenie.....	1 - 10p.
Jakość artystyczna pomocy dydaktycznej.....	1 - 10p.
Za każde naruszenie zasad zadania lub zasad fair play.....	-5p.
Maksymalna liczba punktów.....	100

# Trening twórczości

## tydzień 10/1

### Zajęcia 1...

#### Problem miesiąca: czerwiec

##### Przygotuj

kartoniki z literami alfabetu, pojemnik do losowania, kopię problemu miesiąca dla każdej drużyny

##### Co mają przynieść dzieci

długopisy, kartki

##### Rozgrzewka

Dzieci losują 10 kartoników z literami (wszystkie te litery zapisz na tablicy). Uczestnicy mają z nich ułożyć jak najwięcej wyrazów.

#### Przebieg zajęć

##### Rzeczowniki na literę...

Dzieci stoją w kręgu. Jeden uczeń staje na zewnątrz koła, klepie wybraną przez siebie osobę w plecy i mówi jakąś literę, a następnie niespieszonym krokiem okrąża kolegów. Wytypowana osoba musi zdążyć wymyślić 5 rzeczowników na tę literę, zanim zostanie ponownie klepnięta, inaczej odpada z gry (siada na ziemi).

##### Jaka jest praca nauczyciela?

Dzieci siadają w kręgu. Staramy się udzielić jak najwięcej odpowiedzi na pytanie "Jaka jest praca nauczyciela?". Zwracaj uwagę w szczególności na zabawne, pomysłowe i oryginalne wypowiedzi dzieci. A na koniec możesz powiedzieć: "Będziecie mieli szansę sami się o tym przekonać".

##### Analiza zadania

Podziel klasę na grupy i rozdaj im problemy miesiąca. Każda drużyna bierze kartkę A4 i dzieli ją na 4 rubryki: Co musimy zrobić?, Na co warto zwrócić uwagę?, To jest nasze pole do popisu!, Czego nam NIE WOLNO. Po zapoznaniu się z treścią zadania, uczestnicy wpisują jego poszczególne elementy do odpowiednich rubryk.

##### Kto, co, do kiedy?

Drużyny jeszcze raz wypisują wszystkie rzeczy, które są do zrobienia i dzielą się zadaniami - piszą, kto jest odpowiedzialny za dany element i do kiedy należy to zrobić oraz co będzie potrzebne do jego wykonania. Następnie drużyny zapisują wstępne pomysły na rozwiązanie na dużym arkuszu papieru.

##### Lekcja idealna

Praca w grupach. Na arkuszu papieru uczestnicy wypisują wszystko, co kojarzy im się z hasłem "lekcja idealna". Następnie wybierają pięć swoich najlepszych pomysłów i prezentują je na forum klasy.

### Zajęcia 2...

#### Co to jest kreatywność?

##### Przygotuj

##### Co mają przynieść dzieci

##### Rozgrzewka

Co kojarzy ci się ze słowem kreatywność, twórczość?

#### Przebieg zajęć

##### Na szczęście, niestety

Uczestnicy będą tworzyć wspólne opowiadanie. Pierwsza osoba w dowolny sposób rozpoczyna historię. Kolejna rozwija ją dodając zdanie rozpoczynające się od słów "na szczęście...". Następne dziecko zaczyna swoją wypowiedź od "niestety...". Kolejne zdanie znowu rozpoczyna się słowami "na szczęście..." itd.

##### Nasze wspomnienia

Poproś uczestników, by przypomnieli sobie, jakie zadania rozwiązywali podczas treningów twórczości w ciągu trzech lat nauki. Czy któreś z nich szczególnie utkwiło im w pamięci? Które było ekscytujące, a które trudne? Które zadania nienajlepiej wspominają? Czy któreś z zadań chcieliby rozwiązać jeszcze raz?

##### Poznane techniki

Uczniowie wymieniają, jakie techniki twórczego myślenia poznali w czasie zajęć. Mogą skorzystać z planszy wypełnianej od początku roku szkolnego. Uzupełnijcie ją także technikami, które używane były w pierwszej i drugiej klasie, np. "małe ludziki", "Super-Bohaterowie" itd.

##### Zadanie na twórcze myślenie

Poproś uczniów, by spróbowali określić, czym charakteryzuje się zadanie rozwijające twórcze myślenie. Zapisz wszystkie propozycje na tablicy. Podkreśl, że jest to zadanie, które można rozwiązać na wiele różnych sposobów, najczęściej dotyczy tego, by coś wymyślić, stworzyć lub skonstruować.

##### Zadanie na twórcze myślenie c.d.

Drużyny pracują nad stworzeniem autorskiego zadania rozwijającego twórcze myślenie. Muszą zastanowić się, jakie materiały będą potrzebne do rozwiązania tego zadania. Zwróć uwagę dzieci, aby precyzyjnie ułożyły instrukcję do zadania, tak, by była ona zrozumiała dla ich młodszych kolegów.

Człowiek - najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

# Trening twórczości

## tydzień 10/2

### Zajęcia 1...

#### Planujemy lekcję

##### Przygotuj

miarkę oraz (dla każdej drużyny) rolkę plasteliny, 6 spinaczy, 5 gumek recepturek, 15 rurek makaronu penne, 20 nitok makaronu spaghetti, 3 rurki makaronu cannelloni, 6 kokardek makaronu typu farfalle

##### Co mają przynieść dzieci

materiały potrzebne do stworzenia pomocy dydaktycznej

##### Rozgrzewka

Z czego można zbudować wieżę?

#### Przebieg zajęć

##### Wieża z makaronu

Zadaniem każdej drużyny jest zbudowanie jak najwyższej wieży. Do jej skonstruowania uczestnicy mogą użyć wyłącznie: 1 rolki plasteliny, 6 spinaczy, 5 gumek recepturek, 15 rurek makaronu penne, 20 nitok makaronu spaghetti, 3 rurki makaronu cannelloni, 6 kokardek makaronu typu farfalle.

##### Wieża z makaronu c.d.

Daj drużynom dokładnie 7 minut na zaprojektowanie oraz zbudowanie wieży. Jeżeli czas minie, a wieża zawali się, zmierz ją od ławki do jej najwyższego punktu. Jeżeli któraś z konstrukcji przewróci się przed zakończeniem wszystkich pomiarów, również uznaj ją za zawaloną.

##### Plan lekcji

Drużyny planują, co po kolei będzie działo się w czasie organizowanej przez nich lekcji. Decydują też, jaki będzie temat przewodni zajęć, czego dotyczyć będą poszczególne ćwiczenia i zadania. Wymyślają twórczą rozgrzewkę i sposób, w jaki przekażą młodszym kolegom zasady współpracy w grupie.

##### Pomoc dydaktyczna

Zadaniem zespołów jest też stworzenie własnej pomocy dydaktycznej, czyli przedmiotu, który urozmaici lekcję, ułatwiając proces uczenia się, oddziałowując na zmysły uczniów. Do jego skonstruowania drużyny mogą wykorzystać dowolne materiały przyniesione z domu.

##### Treningujemy

Drużyny powinny mieć spisane na kartkach wszystkie instrukcje do zadań. Zanim udadzą się na lekcję, powinni przetrenować czytanie treści instrukcji. O pomoc mogą poprosić kolegów z innej grupy. Jeżeli to, co wymyślili będzie niezrozumiałe dla trzecioklasistów, to dla młodszych dzieci tym bardziej.

### Zajęcia 2...

#### Lekcje twórczości dla najmłodszych

##### Przygotuj

arkusz z punktacją dla każdej drużyny, karteczki samoprzylepne, drobny upominek dla wszystkich uczestników (dyplom, naklejka), dyplomy ukończenia zajęć treningu twórczości

##### Co mają przynieść dzieci

wszystkie materiały niezbędne do przeprowadzenia wymyślonej przez siebie lekcji

##### Rozgrzewka

#### Przebieg zajęć

##### Lekcje twórczości

Umów się z zaprzyjaźnioną nauczycielką klasy pierwszej lub grupy przedszkolnej na przeprowadzenie w jej grupie kilku zajęć treningu twórczości.

##### Pozytywna atmosfera

Podczas przygotowanych przez Twoich uczniów lekcji bądź zawsze w pogotowiu, jednak staraj się nie pomagać im, jeśli nie jest to konieczne. Zadbaj o pozytywną atmosferę i o to, by, nawet jeśli dzieci nie do końca sobie poradzą, wyszli z prowadzonych przez siebie zajęć z uśmiechem na ustach.

##### Małe karteczki

Pozostałe drużyny powinny uważnie obserwować lekcje prowadzone przez kolegów. Poproś, by każdy zespół na karteczkach samoprzylepnych zapisał, co najbardziej podobało mu się w każdej lekcji. Może to być cokolwiek, nawet drobny szczegół nie objęty punktacją.

##### Wszyscy są zwycięzcami

Przygotuj dla każdego zespołu jakiś drobny upominek (może to być chociażby naklejka z nazwą problemu). Pogratuluj wszystkim, powiedz, jakie były mocne strony każdej lekcji. Zapytaj uczestników, z czego są najbardziej dumni, co sprawiło im największą trudność, a co następnym razem zrobiliby inaczej?

##### Podsumowanie zajęć

Na zakończenie zajęć podziękuj wszystkim za zaangażowanie i wysiłek włożony w rozwiązywanie problemów miesiąca oraz innych zadań w czasie zajęć treningu twórczości.

**4elt**  
innowacyjny  
zintegrowany  
program  
nauczania  
w klasach **I-III**

Człowiek – najlepsza inwestycja  
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

