

Scenariusz zajęć rozwijających kreatywność

zastosowany podczas realizacji Projektu pn.: „Wsparcie szkół podstawowych w Gminie Wizna”, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego na lata 2014-2020.

Uczestnicy: Klasy III i IV Szkoły Podstawowej w Rutkach

Opiekun: Małgorzata Pawlak

Data zajęć: 21.06.2021 r.

Czas trwania: 45 minut

Temat zajęć: „Na wyspach Bergamutach” J. Brzechwy – rozwijanie wyobraźni poprzez obcowanie z tekstami poezji dla dzieci

Cele:

- kształcenie umiejętności współpracy w zespole i godnej rywalizacji,
- rozwijanie wyobraźni, wrażliwości i inwencji oraz kreatywności twórczej uczniów,
- stwarzanie możliwości swobodnej ekspresji plastycznej podczas tworzenia ilustracji do tekstów,
- rozwijanie uzdolnień aktorskich, plastycznych i muzycznych.

Metody pracy:

- metoda zajęć praktycznych,
- przekład intersemiotyczny,
- drama.

Formy pracy: praca indywidualna, grupowa, w parach.

Pomoce dydaktyczne: odtwarzacz CD, teksty wierszy Jana Brzechwy, flamastry, kartki, arkusze papieru.

Przebieg zajęć:

1. Zabawa przy muzyce do piosenki „Na wyspach Bergamutach”. (Dzieci kolejno wymyślają gesty lub ćwiczenia, które powtarza grupa. Im śmieszniejsze pomysły, tym lepiej.)
2. Losowanie krótkich wierszyków Jana Brzechwy o zwierzętach. Ciche czytanie tekstów – przygotowanie indywidualnej prezentacji głosowej.
3. Głośne odczytanie wierszyków przed grupą.

4. Dobieranie się w pary poprzez losowanie obrazków.
5. Praca w parach – wybranie jednego zwierzęcia (spośród dwóch) i opracowanie prezentacji przed grupą – przy pomocy mowy ciała, mimiki twarzy, gestów i ekspresji.
6. Przedstawienie efektów pracy w parach. Próby odgadnięcia przez grupę, o jakie zwierzę chodzi.
7. Rysowanie wybranego zwierzęcia na kartce, a następnie próba wykonania podobnego rysunku na arkuszu umieszczonym na tablicy z zawiązanymi oczami. (Dziecko w czasie rysowania wykonuje obrót przy pomocy innego ucznia i wraca do pracy, co ma duży wpływ na powstający obraz. Z reguły działania te wywołują dużo radości.)
8. Wybór dwóch najbardziej zabawnych obrazków, podział uczestników na dwie grupy, a następnie nadawanie imienia zwierzęciu na arkuszu, przypisywanie mu cech charakteru i umiejętności oraz wymyślanie zabawnych przygód z jego udziałem.

Ewaluacja:

Uczestnicy otrzymują emotikony i zamalowują ten, który oznacza towarzyszące im podczas zajęć uczucia.