SCENARIUSZ ZAJĘĆ

ZAKĄTEK WYOBRAŹNI – rozwijających umiejętność uczenia się oraz kreatywność

TEMAT: ***DZIENNIKARZ Z WYOBRAŹNIĄ*** - 3 godz.

Hasło programowe:
(wg podstawy programowej – język polski)

- uczeń zdobywa świadomość języka jako wartościowego i wielofunkcyjnego narzędzia komunikacji
- uczeń kształtuje świadomość istnienia w tekście i języku znaczeń ukrytych
- uczeń rozwija umiejętność wypowiadania się w piśmie
- uczeń dba o poprawność wypowiedzi własnych, a ich formy kształtuje odpowiednio do celu wypowiedzi

Cel główny:
Świadome operowanie słowem zgodnie z intencją.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- sprawnie czyta teksty cicho i głośno
- odróżnia informacje ważne od drugorzędnych
- poprawnie redaguje pytania do określonej postaci
- tworzy artykuł prasowy
- stosuje w wypowiedzi pisemnej odpowiednią kompozycję i układ graficzny
- operuje wcześniej zdobytą wiedzą
- dba o poprawny zapis ortograficzny i interpunkcyjny
- zna zasady kulturalnego uczestnictwa w konferencji prasowej
- potrafi publicznie zaprezentować efekty swojej pracy i grupy
- aktywnie uczestniczy w pracach grupy
- rozwija twórcze myślenie
- poprawnie odczytuje znaczenie słów- kluczy

Metody pracy:

- podające: wyjaśnienie, rozmowa, pokaz
- poszukujące: zabawy dydaktyczne: zagadki,,, pytania niezwykłe”, mapa myśli
- operatywne: drama – konferencja prasowa, projekt

Formy pracy:

- indywidualna,

- grupowa,
- zbiorowa.

Środki dydaktyczne i materiały **:**
zagadki ,, słowa – klucze” o postaciach z mitologii greckiej, gazetka szkolna ,, Plusik” i gazetki szkolne z innych szkół, czasopisma dla dzieci i młodzieży, arkusz szarego papieru, markery, notesy, duży brystol, ptasie pióra, ,, barometr zadowolenia”, dyplomy, słowniki ortograficzne i języka polskiego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. **Zabawa ,, Pytania niezwykłe”**

Wszyscy siedzą w kole na krzesłach. Prowadzący zadaje pytanie i rzuca piłeczkę do ucznia , wskazując go do odpowiedzi:
- Dlaczego nosimy buty?
- Dokąd sięgają czubki drzew?
- Skąd się wziął szary kolor?
- W jakim celu dżdżownica pełznie po łące? Itp.

2. **Zagadki o postaciach z mitologii w formie słów – kluczy:**

- ludzie, skała, ogień (Prometeusz)
- kowal, władca, piorun -(Zeus)
- kukułka, jabłko granatu, paw (Hera)
- trójząb, Gdańsk, morze (Posejdon)
- ogień, kuśtykanie, kuźnia (Hefajstos)
- maki, zboża, cierpienie(Demeter)

3. **Zadanie – praca indywidualna.**

Uczeń ma ułożyć 3 pytania, które chciałby zadać wybranej postaci mitologicznej.

4. **Konferencja prasowa.**

Chętni uczniowie wcielają się w postać z mitologii, pozostali jako dziennikarze zadają pytania. Bóg/bogini udziela odpowiedzi pełnymi zdaniami.

5. **Przegląd szkolnych gazetek oraz czasopism dziecięcych i młodzieżowych.**

Uczniowie zwracają uwagę na tytuły, elementy strony tytułowej, tematykę artykułów, kąciki.

6. **BANK TYTUŁÓW – mapa myśli wokół słowa ,, tytuł”.**

Uczniowie ,,rzucają” pomysły na tytuły gazetek szkolnych, które są zapisywane na dużym arkuszu szarego papieru. W drodze głosowania zostaje wybrany tytuł naszej

gazetki.

7. **Praca w 3 grupach.**

Każda grupa ma zredagować krótki artykuł na wybrany temat, np. o tolerancji, ekologii, talentach w naszej szkole, ulubionych sportowcach, zespołach itd.
Zadaniem jest też wymyślenie przyciągającego uwagę tytułu.
Uczniowie podczas pracy mają do dyspozycji słowniki ortograficzne, języka polskiego.

8. **Prezentacja pracy grup.**

Wytypowana przez grupę osoba czyta głośno artykuł z odpowiednią intonacją w celu zaciekawienia słuchaczy.

9. **„ Złożenie" strony gazetki.**

Każda grupa ozdabia swój artykuł wybranymi elementami i przykleja na wspólną kartę (duży brystol), która tworzy stronę naszej gazetki.

10. **Podsumowanie zajęć.**

Każdy uczeń otrzymuje dyplom i ptasie pióro jako dowód zdobycia dziennikarskich kwalifikacji. Na koniec zaznacza „ buźką" swoją ocenę zajęć na „ Barometrze Zadowolenia".

Opracowała Elżbieta Złotkowska

Bibliografia:

1. Vopel Klaus W.*Jak pobudzić kreatywność grupy?* Propozycje ćwiczeń i zabaw., Wyd. JEDNOŚĆ, Kielce 2003,s. 128.