

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 niezwykle”, 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 niezwykle”

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 pełźnie 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.