

Scenariusz zajęć w świetlicy

Temat: Zastosowanie zadań twórczych, ćwiczeń graficznych i spontanicznego ruchu w projektowanie kreatywnych pojazdów.

KOMENTARZ DO ZAJĘĆ:

Jak wyzwalać kreatywność, wykorzystać potrzebę ruchu i aktywności w procesie uczenia się najmłodszych uczniów? W scenariuszu zastosowane zostały ćwiczenia i zabawy systemu „Edukacja przez ruch” usprawniające poszczególne funkcje organizmu oraz wpływające na rozwój społeczny.

Autor: Ewa Nowak

Uczestnicy: dzieci z klasy I / II uczęszczające do świetlicy szkolnej

Czas zajęć: 2x45 minut

Cele zajęć: *Uczeń*

- wymyśla skojarzenia, doskonaląc giętkość i oryginalność myślenia,
- rozwiązuje problemy,
- doskonali ruchy ręki i wykonuje ćwiczenia wpływające na równowagę lateralną – kreśli łuki, kropki, manipuluje przedmiotami, tnie i zgina papier, przykleja, rysuje,
- porusza się spontanicznie w rytm muzyki,
- wypowiada się w formie słownej, plastycznej,
- wykazuje się kreatywnością,
- stosuje się do reguł poznanych zabaw,
- współpracuje w grupie,
- aktywnie i twórczo spędza czas wolny,
- wypowiada się na temat odbytych zajęć.

Metody i techniki pracy:

- ćwiczenia i zabawy systemu „Edukacja przez ruch” (graficzne ćwiczenia wpływające na równowagę lateralną, wykonywane na małej i wielkiej płaszczyźnie raz jedną, raz drugą ręką, ćwiczenia manipulacyjne wspomagające sprawność dłoni, ręki, nogi, ćwiczenia spontanicznego ruchu całego ciała, jako formy pozawerbalnej komunikacji wspomagające koncentrację i polisensoryczne poznawanie),
- ćwiczenia i zabawy twórcze i kreatywne (słowne, plastyczno-techniczne, ruchowe): „Skojarzenia”, „Tuningowanie”, „Co by było, gdyby...?”, „Przekształcanie kubków”,
- gra „Wyścig Formuły 1”,
- pogadanka, zdania podsumowujące.

Środki dydaktyczne:

różnorodne obrazki, szary papier, kolorowe tekturki, białe tekturki w formacie A5, papier kolorowy, kółka origami, folia samoprzylepna, wzorzyste taśmy samoprzylepne, papierowa

taśma klejąca, taśma klejąca, pastele olejne, pisaki, sznurek, kreatywne druciki, papierowe kubki, klej, nożyczki, kostki do gry dla każdej grupy, płyta z muzyką, odtwarzacz CD.

TOK ZAJĘĆ:

Faza wprowadzająca:

Sprawy organizacyjno - porządkowe:

- sprawdzenie obecności,
- przedstawienie celu i formy zajęć.

Zabawa „Skojarzenia” – rozwijająca wyobraźnię i giętkość myślenia.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy prezentując różne obrazki i prosi o podawanie jak największej liczby skojarzeń. Nauczyciel zachęca dzieci do poszukiwań niebanalnych rozwiązań, tworząc atmosferę akceptacji dla oryginalnych i nietypowych pomysłów. Na zakończenie przedstawia pokój – pracownię projektanta-wynalazcy i w ten sposób nawiązuje do kolejnego zadania.

Materiały: różnorodne obrazki np.: przedmiotów, urządzeń, miejsc, zwierząt, roślin, przedstawiających rzeczy abstrakcyjne, itp.

Przebieg zabawy: Nauczyciel prezentuje dowolny obrazek pytając uczniów, z czym im się kojarzy. Dzieci podają swoje skojarzenia.

Faza realizacyjna:

1. Sesja „W pracowni projektanta” – ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie; ćwiczenie wpływające na równowagę lateralną, wykonywane na małej płaszczyźnie; ćwiczenie manipulacyjne; ćwiczenie rozwijające kreatywność.
 - Nauczyciel zaprasza uczniów na wyprawę do krainy fantazji. Prosi, aby wyobrazili sobie, że trafili do pracowni wielkiego projektanta, który tworzy rzeczy niezwykle i wyjątkowe. Właśnie teraz myśli intensywnie, jego ręce rysują jakieś kształty na papierze, lecz nagle zatrzymują się niezdecydowane. Nad czym pracuje? Wygląda na to, że potrzebuje naszej pomocy w swoim tajemniczym projekcie...
 - Nauczyciel zaprasza uczniów do działania. Pomaga w przygotowaniu miejsca pracy (przymocowaniu kartek), przedstawia przebieg zadania, wydaje polecenia w trakcie jego realizacji.
 - Po zakończeniu pierwszego etapu pracy prowadzi sesję pytań rozwijających twórcze myślenie. Zachęca do podawania różnych pomysłów, także fantastycznych, czy nierealnych. Docenia różnorodność propozycji i możliwość ich wykorzystania w różnych projektach, także w pracowni projektanta samochodów.
 - Nauczyciel wyjaśnia, że wszyscy będą pracowali wspólnie z projektantem nad stworzeniem wyjątkowego pojazdu.

Materiały: białe tekturki w formacie A5, papierowa taśma klejąca, pastele olejne, kółka origami w rozmiarach 2 - 5 cm, klej, nożyczki, płyta z muzyką (muzyka – propozycja: Frank Comedes „Panpipe Polka” załącznik nr 1), odtwarzacz CD.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczniowie siedzą przy stołach w grupach kilkuosobowych. Przed sobą mają kartki A5 przymocowane do stołu papierową taśmą. W obu dłoniach trzymają pastele. W rytm muzyki kreślą – raz jedną raz drugą dłonią – na kartkach łuki, które wychodzą z poziomego, dolnego brzegu kartki i tam się kończą. Gdy muzyka milknie – wymieniają się kredkami, po czym ponownie przy muzyce rysują nakładające się na siebie łuki. Następnie, na polecenie nauczyciela, odcinają niezamalowany, górny fragment kartki.
- Przyglądają się wyciętemu kształtowi (półkola) i zastanawiają nad problemem: Jak wynalazca mógłby wykorzystać otrzymane kształty? W jakim projekcie? Itp. Dzielią się pomysłami.
- Konstruują pojazdy – do wyciętych karoserii dokleją po dwa koła w jednakowym kolorze.

2. Sesja „Testowanie pojazdów” – ćwiczenia spontanicznego ruchu całego ciała, ćwiczenia manipulacyjne.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zajęcia miejsca na dywanie. Proponuje zabawę w testowanie pojazdów w „ruchu drogowym”. Wyjaśnia przebieg ćwiczenia, zasady bezpiecznego poruszania się, omawia polecenia sposobów ruchu, określa granice miejsca zabawy, podkreśla konieczność zachowania bezpieczeństwa w ruchu. Podsumowuje ćwiczenie po jego zakończeniu.

Materiały: wykonane przez uczniów pojazdy, płyta z muzyką (muzyka – propozycja: Alborada „Ananau” załącznik nr 2), odtwarzacz CD.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczniowie trzymając w rękach swoje pojazdy poruszają się po sali w rytm muzyki i wykonują polecenia nauczyciela, np.: jazda w różnym tempie, w górę, po moście, w dół, w tunelu, zatrzymanie na czerwonym świetle, parkowanie, ruch tylko pojazdów z niebieskimi kołami itp. Przykładowe polecenia sposobów ruchu:
 - most – poruszamy się na palcach – pojazdy trzymamy nad głową;
 - tunel – poruszmy się na ugiętych kolanach – samochody jadą po dywanie;
 - parkowanie – kucamy;
 - jazda – ruszamy.
- Uczniowie wypowiadają się na temat ćwiczenia. Jak sprawdziły się pojazdy w „ruchu drogowym”? Jak dbali o zachowanie bezpieczeństwa w ruchu?

3. Sesja „Przygotowanie pojazdów do wyścigu Formuły 1 – tuningowanie” – ćwiczenie rozwijające kreatywność.

Nauczyciel ponownie zaprasza uczniów do pracowni projektanta. Pyta o znaczenie słowa „tuningowanie” i wyjaśnia w razie potrzeby. Tym razem pojazdy mają nabrać osobistego charakteru, można je dowolnie zmienić, przebudować wg własnego pomysłu. Zapowiada, że pojazdy wezmą udział w wyścigu Formuły 1 (w razie potrzeby wyjaśnia termin).

Materiały: papier kolorowy, kolorowe tekturki, taśma klejąca, pastele olejne, pisaki, kółka origami, klej, nożyczki.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczniowie wykonują pracę plastyczno-techniczną – według własnych pomysłów zmieniają wcześniejsze pojazdy wykorzystując przygotowane materiały.

4. Sesja „Co by było, gdyby ...?” – ćwiczenie rozwijające twórcze myślenie.

Nauczyciel zadaje pytania pobudzające giętkość, oryginalność myślenia, myślenie metaforyczne, np.: W jaki sposób zareklamowałbyś swój samochód? Co powiedziałby twój samochód, gdyby przemówił ludzkim głosem? Co by było, gdyby samochody stały się niewidzialne? Co by było, gdyby samochody miały uczucia? Ważna jest duża liczba oryginalnych pomysłów.

5. Sesja „Przygotowanie toru wyścigowego ” (muzyka – propozycja Jeff Newmann „Positive Force” załącznik nr 3) – ćwiczenie wpływające na równowagę lateralną, wykonywane na wielkiej płaszczyźnie, ćwiczenia manipulacyjne, ćwiczenia spontanicznego ruchu całego ciała.

Nauczyciel prosi o przygotowanie do wyścigu Formuły 1 – potrzebny jest tor do wyścigów, który zostanie wykonany z szarego papieru. Podkreśla, że na torze może być ślisko od deszczu. Omawia etapy wykonania ćwiczenia, w razie potrzeby pomaga w przymocowaniu papieru, a także na etapie składania.

Materiały: szary papier, taśma klejąca, pastele olejne, pisaki, nożyczki.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczniowie mocują do stołów arkusze szarego papieru za pomocą taśmy klejącej. W rękach trzymają pastele w odcieniach niebieskich, szarych i bieli. Maszerują wokół stołu w rytm muzyki rysując na papierze kropki naprzemiennymi ruchami rąk.
- Składają arkusz w pionie i poziomie (8x8 zgięć) w prostokąty. Po rozłożeniu projektują tor wyścigowy. Wg zgięć dłuższych boków rysują tor dla każdego gracza, wg krótszych – pola do poruszania się. W dowolny sposób zaznaczają linię startu i mety.

6. Sesja „Udział w wyścigu” – gra ucząca przestrzegania zasad, umiejętności przyjmowania sukcesu i porażki.

Nauczyciel zaprasza do rozgrywek w grupach. Omawia zasady gry, wyjaśnia wątpliwości. Daje sygnał do rozpoczęcia wyścigów.

Materiały: wykonana gra, samochody, jako pionki, kostka.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczniowie grają po kolei rzucając kostką, jako pionki wykorzystują swoje samochody; jeśli na kostce wypadnie liczba parzysta – następuje przesunięcie samochodu o dwa pola, nieparzysta o jedno. Wygrywa ten, który pierwszy dotrze do mety.

Faza podsumowująca:

1. Zdania podsumowujące.

Nauczyciel zaprasza uczniów do kręgu na podsumowanie zajęć. Prosi o dokończenia zdań: „Dziś nauczyłem/łam się.....”, „Zrozumiałem/łam, że.....”, „Zaskoczyło mnie, że.....”.

2. Praca domowa.

Nauczyciel docenia zaangażowanie uczniów podczas zajęć. Zachęca dzieci do troskliwego spakowania pojazdów – efektów swojej pracy oraz zaprezentowania ich w domu.

3. Ćwiczenie „Przekształcanie kubków” – rozwijające kreatywność.

Uczniów szczególnie zainteresowanych tematem nauczyciel zaprasza do wykonania dodatkowego zadania. Proponuje działania twórcze z wykorzystaniem papierowych kubków i zgromadzonych materiałów. Nauczyciel docenia nowatorskie rozwiązania i wychodzenie poza schemat standardowego myślenia. Po wykonaniu zadania zachęca do dalszej zabawy na zmodyfikowanym torze wyścigowym.

Materiały: papierowe kubki, folia samoprzylepna, wzorzyste taśmy samoprzylepne, taśma klejąca, bibuła, pisaki, sznurek, kreatywne druciki, klej, nożyczki oraz wykonana gra, samochody, jako pionki, kostka.

Przebieg ćwiczenia:

- Uczniowie korzystają ze zgromadzonych materiałów. Uruchamiają swoją wyobraźnię i przekształcają papierowe kubki w coś zupełnie innego, co wzbogaci grę na torze wyścigowym. Mogą zrobić z nich np.: przeszkody, urządzenia, ozdoby.
- Prezentują efekty pracy.
- Ustalają nowe, własne zasady gry uwzględniające wykonane akcesoria. Toczą rozgrywki zapraszając innych uczniów do wspólnej zabawy.

WSKAZÓWKI DO PRACY:

Uczniowie pracują w kilkuosobowych zespołach przy dużych stołach lub złączonych stolikach. Zabawy ruchowe odbywają się na dywanie lub w części sali, w której nie ma stołów.

Załącznik nr 1

- Frank Comedes „Panpipe Polka” <https://www.youtube.com/watch?v=Mpb4L-MN5Rs>, dostęp: 01.07.2019

Załącznik nr 2

- Alborada „Ananau” <https://www.youtube.com/watch?v=JP9c-DPgv-E>, dostęp: 01.07.2019

Załącznik nr 3

- Jeff Newmann „Positive Force” <https://www.youtube.com/watch?v=fxUS4z4ftSs>, dostęp: 01.07.2019