

294 681 +



Janina Uszyńska-Jarmoc pracuje jako adiunkt w Zakładzie Pedagogiki Przedszkolnej i Wczesnoszkolnej na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu w Białymstoku.

Zainteresowania naukowe dotyczą twórczej aktywności dzieci i młodzieży oraz postaw twórczych nauczycieli i rodziców. Drugi obszar zainteresowań stanowi struktura i uwarunkowania rozwoju obrazu Ja dzieci w wieku przedszkolnym i w młodszym wieku szkolnym. Wydała w 2003 roku książkę „Twórcza aktywność dziecka. Teoria – rzeczywistość – perspektywy rozwoju” oraz opublikowała ponad pięćdziesiąt artykułów z obydwu dziedzin zainteresowań. Jest współredaktorem (z Lucyną Adamowską) książki „Dobro dziecka w rodzinie”. Jest członkiem Polskiego Towarzystwa Kreatywności oraz Zespołu Edukacji Elementarnej Komitetu Nauk Pedagogicznych PAN. Pracuje w zespole redakcyjnym czasopisma „Dziecko i jego świat” wydanego przez Polski Komitet OMEP (Organisation Mondiale pour l'Education Prescolaire). Od 2001 roku pełni funkcję prezesa Oddziału Podlaskiego PK OMEP. Od kilku lat należy do European Childhood Education Research Association (EECERA) oraz National Association for Self-Esteem.

„(...) nauczycielka nauczania początkowego uzyskuje bardzo interesujący program edukacyjny, dzięki któremu może pomóc dzieciom w zakresie pomijanych do tej pory kompetencji osobistych, które należy budzić i wspierać już na wczesnych etapach kształcenia. Program wewnętrznie spójny wyzwalający wiele atrakcyjnych form aktywności zarówno dziecka, jak i pedagoga, pięknie godzący rzeczy poważne z dziecięcym zamięłowaniem do humoru, fantazji i marzeń na jawie. Do tego napisany jasno, klarownie, z szacunkiem dla realizatorów i dzieci, z dużą wiarą, że oba te podmioty edukacji mogą się spotkać razem na prawdziwie twórczym i rozwijającym doświadczeniu siebie.

Jestem głęboko przekonany, że książka Janiny Uszyńskiej-Jarmoc spotka się z dużym i szerokim odzewem środowisk, do których jest skierowana(...)”.

Z recenzji
prof. nadzw. dr hab. Krzysztofa J. Szmidta

Trans Humana

ISBN 83-89190-64-8

Janina Uszyńska-Jarmoc

PODRÓŻE - SKARBY - PRZYGODA

Janina Uszyńska-Jarmoc

PODRÓŻE SKARBY PRZYGODA

PODRĘCZNIK I PROGRAM
ROZWIJANIA TWÓRCZOŚCI,
SAMOŚWIADOMOŚCI ORAZ
DYSPOZYCJI AUTOKREACYJNYCH
DZIECI KLAS I-III

Trans Humana

Janina Uszyńska-Jarmoc

PODRÓŻE
SKARBY
PRZYGODA

Janina Uszyńska-Jarmoc

PODRÓŻE SKARBY PRZYGODA

PODRĘCZNIK I PROGRAM
ROZWIJANIA TWÓRCZOŚCI,
SAMOŚWIADOMOŚCI ORAZ
DYSPOZYCJI AUTOKREACYJNYCH
DZIECI KLAS I-III

TRANS HUMANA
Białystok 2005

343.3-021.04

Recenzja: Prof. nadzw. dr hab. Krzysztof Szmidt

Projekt okładki: Mieczysław Rabczko
Ilustracje: Dorota Chrzanowska
Redakcja: Elżbieta Kozłowska-Świątkowska
Korekta: Zespół
Skład: Roman Sakowski



294681

Autorka i Wydawca serdecznie dziękują:
Marii Janczarskiej-Bogackiej, Joannie Kulmowej, Natalii Usenko,
Ewie Tuwim-Woźniak, Pawłowi Śpiewakowi
oraz Wydawnictwu „Jedność” w Kielcach za udostępnienie tekstów literackich
dzięki którym w książce są teksty literackie

© Copyright by Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie
red. nac. E. Kozłowska-Świątkowska
15-328 Białystok, ul. Świerkowa 20;
tel./fax (085) 745-72-86; zamówienia: tel. (085) 745-74-23
<http://pip.uwb.edu.pl/transhumana>; e-mail: transhum@uwb.edu.pl

ISBN 83-89190-64-8

Wydanie publikacji zostało sfinansowane przez:

Wydział Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu w Białymstoku oraz
KBN – grant badawczy nr 2H01F 057 24 „Twórczość, obraz siebie a dyspozycje autokreacyjne dzieci”

Wydanie I
Białystok 2005

Wszystkie prawa zastrzeżone
All rights reserved

BIBLIOTEKA UNIWERSYTECKA
im. Jerzego Giedroycia w Białymstoku



FUW0205199

Druk: „POLIGRAFIA Artur Milewski”, Białystok

Spis treści

Wprowadzenie.....7

CZĘŚĆ I

TWÓRCZOŚĆ I AUTOKREACJA – ZAŁOŻENIA TEORETYCZNE PROGRAMU

Rozdział 1. Psychopedagogiczne podstawy programu rozwijania twórczości i dyspozycji autokreacyjnych dzieci w młodszym wieku szkolnym.....	12
1.1. Istota i znaczenie twórczej aktywności w życiu i rozwoju dziecka.....	12
1.2. Istota i znaczenie samoświadomości oraz obrazu JA w procesie autokreacji.....	18
1.3. Potrzeba opracowania programu rozwijania dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych dzieci.....	25
Rozdział 2. Program – struktura i treści	37
2.1. Cele programu.....	37
2.2. Struktura zadań programowych.....	40
2.3. Szczegółowe zadania programowe związane z rozwijaniem twórczości	41
2.4. Szczegółowe zadania programowe związane z rozwojem samoświadomości i dyspozycji autokreacyjnych.....	47
2.5. Treści programowe.....	50
2.6. Formy i metody realizacji założeń programowych.....	55
2.7. Uwagi dotyczące realizacji programu.....	60
Bibliografia	63

5/368/06p

CZĘŚĆ II

TWÓRCZOŚĆ I AUTOKREACJA – MATERIAŁY PROGRAMOWE

Rozdział 1. Metoda projektowania okazji edukacyjnych	69
1.1. Scenariusze dotyczące rozwijania twórczości – część I Programu – „Podróż”	69
1.2. Scenariusze dotyczące rozwijania samoświadomości – część II Programu – „Skarby”	93
1.3. Scenariusze dotyczące działań autokreacyjnych – część III Programu – „Przygoda”	114
Rozdział 2. Metoda zadaniowa – bank ćwiczeń	129
2.1. Ćwiczenia dotyczące rozwijania twórczości – część I Programu – „Podróż”	129
2.2. Ćwiczenia dotyczące rozwijania samoświadomości i obrazu JA – część II Programu – „Skarby”	158
2.3. Ćwiczenia dotyczące rozwijania dyspozycji autokreacyjnych – część III Programu – „Przygoda”	167
Rozdział 3. Metoda projektów – propozycje kart pracy	179
3.1. Karty pracy – część I Programu – „Podróż”	181
3.2. Karty pracy – część II Programu – „Skarby”	287

WPROWADZENIE

Potrzeba opracowania twórczej i podmiotowej, humanistycznej koncepcji edukacji dzieci w młodszym wieku szkolnym, a w jej ramach programu rozwijania dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych, wynika z konieczności wypełniania podstawowych postulatów nowoczesnej pedagogiki [Uszyńska-Jarmoc, 2004b]. Zwraca się w nich uwagę na znaczące momenty rozwoju dziecka, które najczęściej w obecnej rzeczywistości edukacyjnej są pomijane ze względu na błędne przekonania nauczycieli, określane w literaturze mianem „za wcześnie” [Śliwerski, 2002]. Przekonanie typu „za wcześnie” dotyczy zwłaszcza zasadności udzielania dziecku kompetentnej pomocy w rozwijaniu dyspozycji autokreacyjnych, budowaniu tożsamości samoświadomości i poczucia własnej wartości. Decyzje nauczycieli klas początkowych o odłożeniu na późniejszy okres życia dziecka działań edukacyjnych odnoszą się w mniejszym stopniu do rozwijania twórczych postaw, m.in. z tego względu, iż dostępna jest dobra literatura metodyczna [Szmidt, 1996; Szmidt i Bonar, 2000; Szmidt, Rakowiecka, Okraszewski, 1996], niż do problemu rozwijania samoświadomości dziecka, kreowania jego tożsamości społecznej i osobistej oraz rozwijania dyspozycji autokreacyjnych. Tymczasem, nasilające się zaburzenia zachowania młodzieży (depresja, izolacja, uzależnienia, akty przemocy, niekontrolowana agresja w stosunku do siebie i innych, lęki, anoreksja lub bulimia, itp.) mają swoje korzenie w zaniedbaniach z okresu wczesnego dzieciństwa (zwłaszcza w zaniedbaniach dotyczących sfery emocjonalnej) lub błędach pedagogicznych rodziców i nauczycieli, których skutkiem jest zablokowanie rozwoju twórczych zdolności, ekspresji własnych uczuć i emocji, ekspresji siebie wyrażanej poprzez różne, nie tylko werbalne, środki wyrazu. Zatem warto zastanowić się, co jest bardziej ekonomiczne: profilaktyka czy terapia w działaniu edukacyjnym nauczyciela?

Od dawna wiadomo, że jednym z najważniejszych pytań, przed którym stajemy w życiu, jest pytanie o to, kim jesteśmy. Szukanie na nie odpowiedzi, to proces budowania własnej tożsamości, dającej nam poczucie stałości, spójności i odrębności. Warunkiem budowania tożsamości jest samoświadomość, której wynikiem jest wiedza o sobie (samowiedza), wysokie, a jednocześnie adekwatne poczucie własnej wartości (samoocena), poczucie sprawstwa i poczucie kompetencji (samoregulacja).

Pewne formy tożsamości kształtują się już w okresie wczesnego dzieciństwa, choć w literaturze podkreśla się, że okres młodości odgrywa tu kluczową rolę. Niemniej jednak ważne jest, aby nauczyciel – wychowawca mógł wspierać dziecko w okresie średniego dzieciństwa (od 7 do 11 roku życia) w tym procesie, aby nie dopuścić do trudności i problemów związanych z brakiem poczucia tożsamości osobowej lub społecznej w okresie dorastania. W dzisiejszym, stechnicyzowanym świecie, „wyposażenie” dziecka jedynie w niezbędne sprawności, umiejętności i wiadomości jest niewystarczające wobec ciągłego zagrożenia człowieka kryzysem tożsamości. Według E. Fromma [1997] utrata tożsamości powoduje uprzedmiotowienie człowieka, jego bierność i uległość w życiu, ucieczkę od wyborów, a w rezultacie, ucieczkę od wolności. Mechanizmom przystosowawczym, zagrażającym rozwojowi tożsamości, można przeciwstawić postawy autonomiczne, niezależne, podmiotowe, charakteryzujące osoby o bogatym, spójnym i adekwatnym obrazie JA oraz pozytywnej samoocenie.

W procesie budowania tożsamości ogromną rolę odgrywa pamięć autobiograficzna, przechowująca osobiste przeżycia, zdarzenia i stany odnoszące się do JA oraz związana z nią pamięć społeczna. Pamięć ta, zwana również kolektywną albo zbiorową, odnosi się do doświadczeń przeżytych przez większość przedstawicieli danej grupy, do podzielanych przez nich sądów i przekonań. Natomiast pamięć autobiograficzna jest pamięcią o własnej historycznej przeszłości [Draheim, 1994]. Dużą rolę odgrywają w niej te zdarzenia, w których dzieci osobiście uczestniczyły, zwłaszcza te, które miały miejsce w niedalekiej przeszłości.

Celem autorki tej książki jest wspomaganie działań nauczycieli przedszkoli i klas I-III, wychowawców pracujących w świetlicach szkolnych, a także pedagogów szkolnych w procesie tworzenia warunków, wykorzystywania okazji oraz świadomego planowania sytuacji sprzyjających podejmowaniu przez dziecko twórczej aktywności, a w tym twórczemu poznawaniu i kreowaniu siebie. B. Wilgocka-Okoń podkreśla [1998], że w toku rozwoju, w procesie edukacji dziecko nie tylko może uczyć się o rzeczach i ideach, które dotyczą otaczającej go rzeczywistości, ale przy okazji może odkrywać wiele aspektów dotyczących jego obrazu JA. Ważną rolę w tym procesie pełnić mogą zarówno rówieśnicy, jak i nauczyciel. Kierowanie wychowawcze, według autorki, polega na nauczaniu ucznia kierowania sobą i zastanawiania się nad własnymi działaniami oraz ich konsekwencjami. Stąd praca ta adresowana jest do pedagogów szkolnych, nauczycieli przedszkoli i klas I-III, wychowawców pracujących w świetlicach szkolnych, animatorów kultury oraz studentów pedagogiki przygotowujących się do pracy z dziećmi w młodszym wieku szkolnym. Jest to również propozycja dla tych, którzy chcą poszerzyć swą wiedzę na temat nowych sposobów i podejść w procesie stymulowania twórczych postaw dzieci i przygotowywania ich do twórczego stylu życia.

Potrzeba tworzenia programu stymulowania rozwoju dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych dzieci wynika z faktu, iż obraz siebie pełni kluczową rolę w regu-

lowaniu stosunków z otoczeniem społecznym i fizycznym. Funkcją prezentowanego w książce programu jest przede wszystkim zapobieganie problemom psychicznym i społecznym, pojawiającym się często w wieku adolescencji, problemom budowania tożsamości osobistej i społecznej: problemom związanym z brakiem akceptacji siebie, brakiem rozumienia własnych stanów psychicznych, napięć i dramatów, problemom związanym z niezdolnością do otwierania się na innych i komunikowania siebie. Z wielu badań wynika, że szkoła może być miejscem sprzyjającym osobistemu rozwojowi dziecka, miejscem sprzyjającym odczuwaniu podmiotowości i budowaniu tożsamości oraz miejscem samorealizacji.

Praca składa się z dwóch części. Pierwsza ma charakter rozważań teoretycznych. Jej celem jest przybliżenie najważniejszych problemów związanych z rozwijaniem dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych, które będą miały zastosowanie w praktyce edukacyjnej. Zakładając, że podejmowanie działań profilaktyczno-terapeutycznych ułatwia nauczycielowi istnienie gotowych programów i narzędzi ich realizacji, w drugiej części książki przedstawiono autorski program rozwijania twórczych postaw dzieci wobec świata i siebie.

Program ten może być ilustracją innego podejścia do procesu edukacji dzieci – innego nie tylko w zakresie treści – ale przede wszystkim w zakresie metod i stylu pracy nauczyciela. Podmiotowość relacji uczeń – nauczyciel wymaga ścisłego powiązania dydaktyki z wychowaniem oraz nowego spojrzenia na ucznia i nauczyciela, jako głównych podmiotów w systemie edukacyjnym, mających do spełnienia bardzo ważną rolę. Wyniki badań naukowych potwierdzają nie tylko potrzebę i zasadność, a także rysują możliwości takiej edukacji, która zmienić może relacje: nauczyciel – uczeń w kierunku upodmiotowienia obydwu partnerów interakcji, która pozwalałaby nauczycielom tworzyć warunki sprzyjające odczuwaniu własnej podmiotowości przez każdego ucznia, rozwijaniu świadomości możliwości samodzielnego jej wzbogacania i rozwoju. Podmiotowość jest warunkiem koniecznym twórczości, a zwłaszcza autokreacji. Należy podkreślić, iż program ten stanowić powinien inspirację dla nauczycieli do własnych poszukiwań i modyfikacji proponowanych tu treści i rozwiązań organizacyjnych lub metodycznych.

Praca ta powstała w wyniku realizacji projektu badawczego finansowanego przez KBN¹. Przedstawiony program weryfikowany był eksperymentalnie w dziecięcych klasach drugiej szkoły podstawowej, w tym, w dwóch klasach integracyjnych. Pragnę serdecznie podziękować wszystkim Nauczycielom biorącym udział w projekcie, Paniom: mgr Katarzynie Andryszewskiej, mgr Elżbiecie Baczewskiej, mgr Neli Bielawskiej, mgr Alinie Choruża, mgr Alicji Ciulkin, mgr Krystynie Gozdeckiej,

¹ „Twórczość, obraz siebie a dyspozycje autokreacyjne dzieci” – Projekt badawczy numer 2 H01F 057 24 zlecony przez Komitet Badań Naukowych na lata 2003-2006. Wyniki badań empirycznych przedstawione będą w innej publikacji.

mgr Annie Gudalewskiej, mgr Elżbiecie Jarzębińskiej, mgr Marzenie Piotrowskiej, mgr Sylwii Rusin, mgr Iwonie Sadowskiej, mgr Jolancie Zakrzewskiej.

Serdecznie dziękuję również moim Studentom – Seminarzystom, za twórcze pomysły, entuzjazm oraz osobiste zaangażowanie w prowadzeniu zajęć z dziećmi. Paniom: Marcie Gołosko, Elizie Iwanow, Marii Magdalenie Karolewskiej, Urszuli Konecko, Annie Katarzynie Lalak, Agnieszce Łuksza, Edycie Maliszewskiej, Katarzynie Miller, Marcie Roszkowskiej, Ewelinie Rusickiej, Iwonie Sadowskiej, Emilii Sawickiej, Małgorzacie Agnieszce Żmujdzin.

Rozdział trzeci części drugiej straciłby swój sens, gdyby nie osobiste i głębokie zaangażowanie się Doroty Chrzanowskiej w tworzenie rysunków do kart pracy. Dorocie dziękuję szczególnie serdecznie za bezinteresowną, twórczą pracę.

Cenne uwagi recenzenta, Profesora dr hab. Krzysztofa J. Szmidta, nadały ostateczny kształt tej pracy. Serdecznie za nie Panu Profesorowi dziękuję.

Osobne podziękowania składam Profesorowi dr hab. Stanisławowi Zabielskiemu za życzliwe zainteresowanie wydaniem tej książki oraz Redaktor Elżbiecie Kozłowskiej-Świątkowskiej i Zespołowi za troskliwe zajęcie się stroną edytorską.

Autorka

Białystok, kwiecień, 2005

CZĘŚĆ I

TWÓRCZOŚĆ I AUTOKREACJA – ZAŁOŻENIA TEORETYCZNE PROGRAMU

Głównym zamierzeniem w tej części pracy jest ukazanie potrzeby, możliwości i wartości wspierania dziecka w młodszym wieku szkolnym w procesie budowania obrazu własnej osoby, kształtowania się pozytywnej i jednocześnie adekwatnej samooceny jako warunków samoakceptacji, a w rezultacie, w dalszych etapach życia – rozwoju jego twórczej osobowości, wysokiego poczucia własnej wartości, i w efekcie tego, samorealizacji.

W wielu publikacjach podkreśla się, że zadaniem nauczyciela w procesie edukacji dziecka jest rozwijanie umiejętności poznawania siebie, umacnianie wiary we własne siły oraz możliwość osiągnięcia sukcesów, a także rozwijanie poczucia tożsamości indywidualnej, społecznej, kulturowej, etnicznej, narodowej [Kwieciński, 1991; Dymek, 1997; Plummer, 2001; Sher, 1988, Nikitorowicz, 2005]. W rzeczywistości wychowawczej wyraźnie odczuwa się zarówno brak badań, jak i wynikających z nich implikacji dla praktyki edukacyjnej. Stąd nauczyciele rozumiejąc wagę problemów pedagogicznych związanych ze strukturą JA dziecka są często bezradni wobec kwestii sposobów ich rozwiązywania w codziennej pracy wychowawczej.

ROZDZIAŁ 1

PSYCHOPEDAGOGICZNE PODSTAWY PROGRAMU ROZWIJANIA TWÓRCZOŚCI I DYSPOZYCJI AUTOKREACYJNYCH DZIECI W MŁODSZYM WIEKU SZKOLNYM

Rozważania teoretyczne będące podstawą do opracowania najważniejszych założeń pedagogicznych i rozwiązań metodycznych nawiązują z jednej strony do zagadnień związanych z obrazem JA, a z drugiej strony do dorobku psychologii twórczości. Dlatego obydwie teoretyczne źródła działań edukacyjnych, opisywanych w drugiej części pracy, będą kolejno opracowane.

1.1. ISTOTA I ZNACZENIE TWÓRCZEJ AKTYWNOŚCI W ŻYCIU I ROZWOJU DZIECKA

Twórczość jako pojęcie szerokie, wielozakresowe i pojemne, funkcjonuje zarówno w wielu dyscyplinach naukowych, jak i w języku potocznym [Nęcka, 2002; Szmidt, 2003, 2004] – stąd, aby uniknąć nieścisłości, należy przede wszystkim wyjaśnić sposób pojmowania twórczości jako terminu podstawowego, a następnie wyjaśnić inne pojęcia z nim związane, m.in. takie jak: aktywność twórcza, zdolności twórcze, uzdolnienia twórcze, postawa twórcza, osobowość twórcza, proces twórczy, twórcze dzieło, wyobraźnia twórcza, myślenie twórcze, itp. Ponadto warto określić wzajemne związki pomiędzy wymienionymi terminami, aby w pełni zrozumieć istotę twórczości, móc ją wspierać i rozwijać.

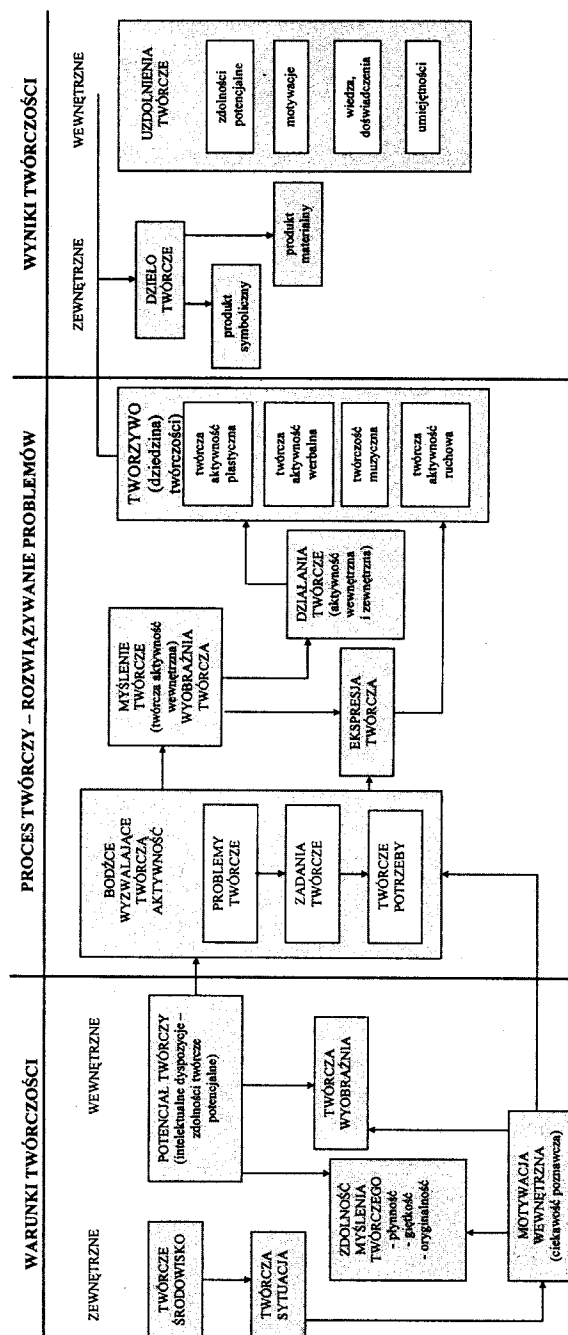
Zjawisko twórczości w tej pracy wyjaśniane jest na dwóch poziomach ogólności (rys. 1 i rys. 2) uwzględniających odmienną perspektywę czasową oraz różne etapy rozwoju twórczości człowieka [Uszyńska-Jarmoc, 2003b]. Pierwszy z rozpatrywanych poziomów twórczości (rys. 1) odnosi się do najmłodszych dzieci i dotyczy tzw. twórczości spontanicznej. Model przedstawiony na rys.1. umożliwia nauczycielowi poznawanie efektów twórczości, stymulowanie aktywności twórczej lub wyjaśnianie mechanizmów twórczej aktywności na podstawie pojedynczych działań

dziecka, wykonywanych w stosunkowo krótkim czasie (od kilku minut do kilku godzin). Twórczość analizowana na tym poziomie odnosi się do procesu twórczego. W jego toku dziecko tworzy jakieś dzieło w wyniku rozwiązywania określonego przez nauczyciela (rodzica, rówieśnika) konkretnego zadania o charakterze otwartym. Jest tu przedstawione wąskie pojmowanie twórczości. Stanowi ono dobry punkt wyjścia do planowania pracy nad uruchamianiem potencjału twórczego i twórczych działań dziecka. Opis zjawiska twórczości, dokonywany na tym poziomie, uwzględnia na pierwszym miejscu wyznaczniki twórczej aktywności dzieci. Wśród nich bardziej eksponuje się uwarunkowania (czynniki) zewnętrzne, niż wewnętrzne. Uznaje się, że warunki zewnętrzne są niezbędne dla ujawnienia się i uaktywnienia warunków wewnętrznych, do których przede wszystkim zaliczono twórcze zdolności potencjalne, traktowane jako dyspozycje właściwe każdej jednostce. Twórcze zdolności wskazują na potencjał, który m.in. współwarunkuje wysokie osiągnięcia w określonej dziedzinie aktywności. Inaczej ujmując, zdolności określają dyspozycje człowieka do jakiegoś typu działalności. Na dyspozycje te składają się pojedyncze właściwości człowieka, głównie właściwości intelektualne, w tym przede wszystkim **zdolność myślenia twórczego**, zwanego również dywergencyjnym, którego wskaźnikiem są takie jego cechy, jak: **płynność, giętkość, oryginalność**.

Płynność to zdolność szybkiego wytwarzania możliwie największej liczby pomysłów (odpowiedzi, idei, słów, rysunków graficznych), inspirowanych sytuacją zadaniową. Płynność myślenia wyraża się głównie w zdolności swobodnego oraz szybkiego posługiwania się słowami, obrazami, wyobrażeniami dźwiękowymi. Może być skojarzeniowa, słowna, ekspresyjna i ideacyjna [Pietrasinski, 1969]. Płynność lub inaczej produktywność decyduje o liczbie wysuwanych pomysłów rozwiązań problemu. Cecha ta mierzona jest liczbą podanych możliwości rozwiązań określonego zadania. **Giętkość myślenia** to zdolność wytwarzania jakościowo różnych pomysłów zaliczanych do odrębnych kategorii pojęciowych. Jest to zdolność do zmiany kierunku poszukiwań. Cecha ta ułatwia zejście z błędnej drogi i wybrania innej w poszukiwaniu różnych możliwości rozwiązania problemu. Natomiast **oryginalność myślenia** to zdolność projektowania pomysłów niecodziennych, zaskakujących, nietypowych, nieprzeciętnych. Miarą oryginalności jest liczba odpowiedzi rzadkich w sensie statystycznym w badanej populacji [Guilford, 1978].

Myślenie twórcze, jako przykład zdolności potencjalnych człowieka, polega na wytwarzaniu lub przetwarzaniu informacji zakodowanych w pojęciach. Innym rodzajem zdolności potencjalnych jest **wyobraźnia twórcza** [Limont, 1994], która polega na operowaniu i przetwarzaniu lub wytwarzaniu nowych informacji, zakodowanych w postaci obrazów umysłowych. W. Limont [1996] podkreśla, że wyobraźnia ma charakter wizualno-przestrzenny niezależnie od sfery aktywności, w której się manifestuje, a to sprawia, że zdolność ta różni się od myślenia twórczego.

Czynniki zewnętrzne – twórcze środowisko (rodzina, przedszkole, szkoła, grupa rówieśnicza) kreują sytuacje, które wyzwalają ciekawość poznawczą dzieci, urucha-

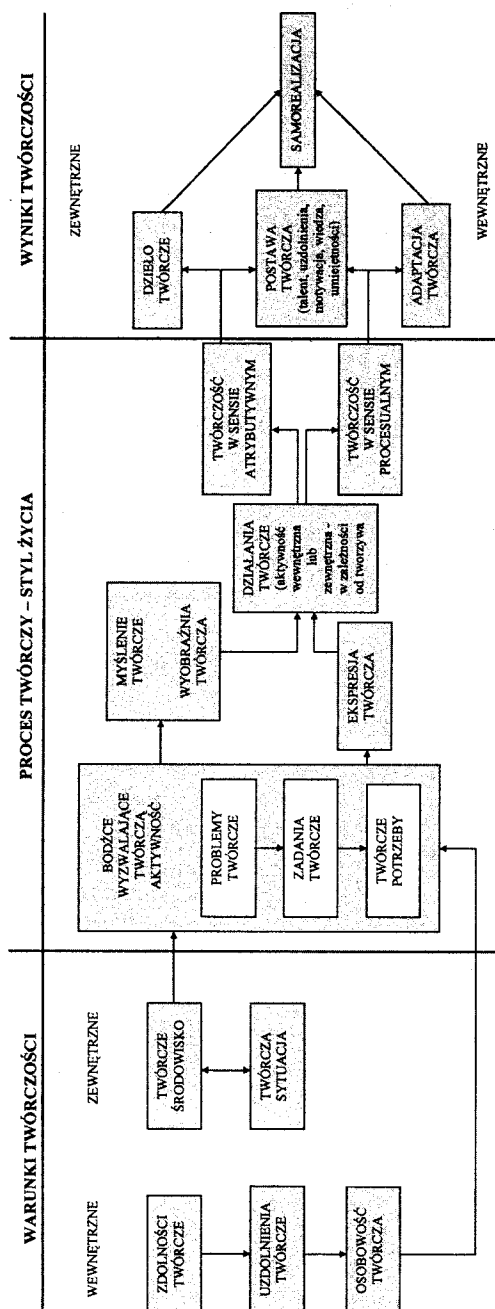


Rys. 1. Twórczość jako proces rozwiązywania problemów – wąskie ujęcie twórczości [Uszyńska-Jarmoc, 2003]

miają motywację wewnętrzną dziecka do działania, poznawania, eksplorowania. Warto pamiętać, że najważniejszym zadaniem nauczyciela w procesie edukacji kreatywnej jest tworzenie środowiska dla rozwoju i działania twórczego dziecka, tworzenie sytuacji i klimatu do samodzielnych działań twórczych, celowe projektowanie okoliczności do odkrywania problemów twórczych, rozwiązywania ciekawych zadań o charakterze otwartym. Optymalne warunki zewnętrzne przyczynią się do tego, że twórczy potencjał, który tkwi w każdym dziecku, uaktywni się, rozwinie i ujawni w spontanicznej lub inspirowanej aktywności zabawowej, graficznej, werbalnej, muzycznej czy ruchowej.

Bezpośrednimi bodźcami uruchamiającymi myślenie twórcze i/lub wyobrażenie twórczą oraz wyzwalającymi działanie twórcze mogą być: naturalna dla dzieci potrzeba tworzenia, twórcze zadania lub twórcze problemy stawiane przez otoczenie społeczne dziecka. Natomiast w zależności od materiału lub tworzywa, które jest przedmiotem aktywności (myślenia, działania lub ekspresji twórczej) można mówić o różnych dziedzinach twórczej aktywności: plastycznej, muzycznej, werbalnej i ruchowej (a także ich kombinacjach, na przykład muzyczno-ruchowej). Wyodrębnienie w modelu I dziedzin twórczego funkcjonowania dziecka ma uzasadnienie w tym, iż dziedziny te są jakościowo odmienne (ze względu na różne kody symboliczne). Podkreśla się przecież, że inny jest język wypowiedzi werbalnej, inny wypowiedzi graficznej. Dlatego nie zawsze wysoki poziom twórczych osiągnięć dziecka w jednej dziedzinie pociąga za sobą również wysoki poziom twórczości w drugiej.

Na podstawie analizy modelu 1 (rys. 1) można stwierdzić, że twórczość dziecka, rozpatrywaną w wąskim ujęciu, rozumie się jako specyficzną, strukturalnie odrębną kategorię aktywności lub specyficzny rodzaj działania, który prowadzi zawsze do uzyskania wytworu: symbolicznego lub materialnego, oryginalnego oraz nowego w sensie subiektywnym i/lub obiektywnym [Torrance, 1982; Sołowiej, 1987; Healy, 1994b]. Należy podkreślić, że twórcza aktywność, której rezultatem jest określony produkt polega na samodzielnym poszukiwaniu bądź odkrywaniu, a następnie łączeniu elementów znanych w nowe całości [Mumford i Baughman, 1993; Uszyńska, 1997, 1998]. Istoty twórczości dopatruje się tu w nowości i oryginalności wytworów należących do określonej dziedziny systemu symbolicznego [Csikszentmihalyi, 1988]. Twórczość w tym ujęciu rozpatruje się zarówno jako cechę osoby oraz jako cechę wytworu. Wynikiem twórczości jest zarówno dzieło (wytwór materialny – rysunek, lub wytwór symboliczny – ruch, taniec, gest), jak również zmiany wewnętrzne, zmiany w rozwoju człowieka, których zewnętrznym przejawem są uzdolnienia twórcze, czyli zdolności twórcze rzeczywiste, określane również w literaturze naukowej jako zdolności realizacyjne. Uzdolnienia, w odróżnieniu od zdolności, stanowią bardziej złożony mechanizm, który obejmuje zarówno funkcje intelektualne, jak też inne właściwości osobowości (wysoka samoocena, niezależność, nonkonformizm, dociekliwość, odwaga, i odpowiedzialność, dominatywność) oraz cechy motywacji. Warto tu podkreślić, że uzdolnienia realizacyjne są wynikiem nie



Rys. 2. Twórczość ujmowana jako styl życia – szerokie ujęcie zjawiska twórczości [Uszyńska-Jarmoc, 2003]

tylko wyposażenia genetycznego, ale również osobistego doświadczenia dziecka, jego wiedzy i umiejętności. Twórcze uzdolnienia realizacyjne (rzeczywiste) traktowane jako zespół zdolności, wiedzy i umiejętności – w przeciwieństwie do zdolności potencjalnych – są wynikiem zarówno dojrzewania, jak i spontanicznego uczenia się oraz wychowania i kształcenia [Popek, 1996; Urban, 1982; Jellen i Urban, 1986; Renzulli, 1986; Csikszentmihalyi, 1988]. Zdolności rzeczywiste są zatem w pewnym stopniu wyznaczane przez środowisko, które określa kierunek i zakres rozwoju twórczych dyspozycji dziecka [Healy, 1994a].

Przedstawiony na rys. 2. inny wymiar twórczości, może być przydatny nauczycielowi z tego względu, iż pozwala wyznaczyć kierunki działań edukacyjnych i określić cele edukacji kreatywnej. Twórczość według modelu II ujmowana jest szeroko, ponieważ rozpatrywana jest jako styl życia i odnosi się raczej do aktywności człowieka dojrzałego, posiadającego już wiele doświadczeń związanych z uprawianiem twórczej aktywności.

W modelu ujmującym twórczość jako styl życia za pierwszoplanowe przyjęto wewnętrzne warunki twórczości, do których zaliczyć trzeba zdolności, uzdolnienia, lub też rozwiniętą już w pewnym stopniu osobowość twórczą jednostki. W zależności od wieku człowieka oraz zasobu i okresu gromadzenia doświadczeń wynikających z podejmowania aktywności twórczej można mówić o różnych warunkach wewnętrznych aktywności twórczej. Analizując tak szeroko określony model, dostrzegamy, iż warunki zewnętrzne odgrywają już nie tak znaczącą rolę, jak w modelu pierwszym, z uwagi na to, iż jedną z ważnych cech osobowości twórczej człowieka jest nonkonformizm [Popek, 1990]. Uznaje się, że podmiot tworzący jest dojrzały i zdolny do samodzielnego, niezależnego od opinii innych, kreowania sytuacji twórczych. Dzięki temu warunki zewnętrzne (środowisko, bodźce zewnętrzne) uznaje się za istotne, ale już nie tak ważne i konieczne do podejmowania działań twórczych, ponieważ pomimo niesprzyjających warunków zewnętrznych jednostka może być twórcza. Analizując model II można stwierdzić, iż prezentuje się w nim egalitarne podejście do twórczości. Zakłada się w nim, że każdy człowiek może być twórczy, choć nie każdy w takim samym stopniu [Nęcka, 2001]. Twórczość traktuje się tu jako cechę ciągłą i indywidualną. Twórczość tak rozumianą można ujmować dwojako, zarówno w sensie atrybutywnym (wyniki można traktować jako zewnętrzne, istniejące realnie dzieła twórcze materialne lub symboliczne), jak i w znaczeniu procesualnym, kiedy dostrzegamy również wyniki wewnętrzne (rozwój uzdolnień, postaw i osobowości twórczej). Twórczość ujmowana w sensie procesualnym nie zawsze prowadzi do zmian w świecie zewnętrznym, to znaczy nie musi ujawniać się poprzez wytwory materialne, natomiast częściej prowadzi do zmian w samym podmiocie działania twórczego, wpływając na zmiany w postawach wobec rzeczywistości, prowadząc do adaptacji twórczej, do samorealizacji.

Porównując obydwa schematy twórczości należy podkreślić, że twórczość opisana w modelu pierwszym jest warunkiem uprawiania twórczości opisywanej

w modelu drugim. Wielokrotne rozwiązywanie przez dziecko różnorodnych problemów twórczych prowadzi do zgromadzenia bogatych doświadczeń, motywuje do dalszych poszukiwań i rozwiązań, wzbogaca wiedzę dziecka na temat dziedzin twórczej działalności. Pozytywne rezultaty twórczej aktywności (w rozwiązywaniu problemów twórczych nie ma „złych” odpowiedzi) wzmacniają jego wiarę we własne możliwości zdolności i umiejętności motywując dziecko do podejmowania dalszych samodzielnych działań, zwalniając stopniowo środowisko zewnętrzne z konieczności organizowania zewnętrznych warunków do twórczego działania.

Pierwszy, wąsko ujęty, model twórczości może być przydatny nauczycielowi z tego względu, ponieważ dokładnie opisuje i wyznacza warunki pobudzania dyspozycji dziecka do twórczości oraz stymulowania jego twórczej aktywności. Model ten jest przydatny na co dzień w planowaniu działań edukacyjnych. Drugi model twórczości, rozpatrywanej jako styl życia, przydatny może być nauczycielowi z tego względu, iż pozwala wyznaczyć cele finalne edukacji kreatywnej. Cele te związane są z samorealizacją człowieka w życiu rodzinnym i zawodowym.

1.2. ISTOTA I ZNACZENIE SAMOŚWIADOMOŚCI ORAZ OBRAZU JA W PROCESIE AUTOKREACJI

W pracach naukowych dotyczących problemów kształtowania się tożsamości człowieka centralne miejsce zajmuje pojęcie JA, określane w literaturze anglojęzycznej za pomocą wieloznacznego terminu *self*. W polskiej literaturze naukowej odnajdujemy wiele definicji JA i pojęć z nim związanych (samoświadomość, obraz siebie, pojęcie o sobie samym, koncepcja JA, system JA, struktura JA, JA-realne, JA-idealne, JA-możliwe, JA-powinnościowe, samowiedza, samoregulacja, samoocena, poczucie własnej wartości, samoakceptacja, samorealizacja, tożsamość, itp.). W związku z licznymi podejściami teoretycznymi i metodologicznymi odnośnie do problematyki JA, istnieje wiele nieporozumień terminologicznych i interpretacyjnych. Dlatego poniżej przedstawiony zostanie sposób rozumienia wybranych, najważniejszych, kluczowych pojęć, używanych w tej pracy.

Terminy: *koncepcja JA*, *obraz JA* i *struktura JA* dość często są używane zamiennie w literaturze naukowej [Street, Isaacs, 1998]. W pracy tej przyjmuje się rozróżnienie M. Łaguny [1996, s. 37], która podkreśla, że „Pojęcie obraz siebie odnosi się do opisu osoby widzianej przez nią samą, jej oczyma. Jeśli opis dokonywany jest z zewnętrznego punktu widzenia, wtedy można mówić o strukturze JA”. King [1997] twierdzi, że obraz siebie zawiera dwa elementy: tożsamość (inaczej – wiedzę o sobie) oraz samoocenę. Terminy: *samowiedza* i *samoocena* to dwa różne wymiary obrazu siebie. Podkreśla się, że *samowiedza* to ta część naszego JA, która polega na percepcji siebie i uświadamianiu i/lub wyrażaniu (w postaci sądów opisujących) pewnych swoich cech oraz właściwości. *Samowiedza* prezentuje opisowy aspekt podejścia do

siebie oraz pozwala uświadomić sobie, kim jestem? *Samowiedza* to zbiór sądów opisujących własną osobę, w aspekcie jej relacji ze światem fizycznym i społecznym. *Samoocena* natomiast wynika z percepcji siebie, a następnie wartościowania spostrzeganych właściwości i cech JA. Stąd, *samoocena* odpowiada na pytanie: jakim jestem człowiekiem? *Samoocenę* tworzy zbiór sądów wartościujących konstruowanych na podstawie porównania z określonym wzorcem, którym może być wypracowany ideał, standard grupowy lub określone, własne oczekiwania względem siebie

Należy tu też wspomnieć, że obraz JA, to nie tylko świadomość i wiedza o tym, kim jestem i jaki jestem (JA – realne), ale również wizja siebie, kim i jakim człowiekiem chcę być (JA – idealne lub inaczej JA-pożądane), kim i jakim powinienem być (JA-powinnościowe), a także, kim i jakim człowiekiem mógłbym być (JA-możliwe). W zależności od tego, jakiego aspektu (wymiaru) JA dotyczą formułowane sądy opisowe, wartościujące lub uzasadniające, wyodrębnia się w strukturze pojęcia JA: JA-realne, JA-idealne, JA-możliwe i JA-powinnościowe. JA-realne eksponuje dziecko w sytuacji, gdy opisuje siebie tak, jak rzeczywiście siebie spostrzega, jakie naprawdę jest w jego odczuciu. Natomiast, kiedy ujawnia ono wyobrażenia dotyczące pożądanych przez siebie cech, właściwości lub stanów własnej osoby, a więc, kiedy opisuje siebie, jakim chciałoby być, prezentuje JA-idealne. Kiedy dziecko mówi o sobie w kategoriach cech lub właściwości wyobrażonych bądź pożądanych przez osoby znaczące (rodziców, nauczycieli), ujawnia JA-powinnościowe. Natomiast, gdy odnosi się do cech, właściwości czy zdolności, które mogłoby posiadać, ponieważ sądzi, że ma ku temu predyspozycje lub warunki, eksponuje JA-możliwe. Dominującą jednak rolę w strukturze pojęcia JA odgrywa JA-realne, które jest fundamentem, podstawą dokonywania się porównań i odniesień, a więc stanowi punkt wyjścia do tworzenia pozostałych aspektów JA.

W pracy tej przyjęto rozumienie pojęcia JA jako złożonej struktury poznawczo-oceniającej, która pozwala dziecku świadomie myśleć o sobie. Struktura ta zorganizowana jest w dwóch porządkach: opisowym i wartościującym. Nie stanowią one dwóch odrębnych jednostek, ale raczej są to odrębne perspektywy ujmowania JA. Aspekt opisowy informacji na temat siebie określa się nazwą *samowiedza*, natomiast *samoocenę* nazywa się również zakres wiedzy o sobie, ale ujmowany w porządku wartościującym. Treść wiedzy o sobie samym stanowią różnorodne przekonania dotyczące własnego wyglądu i cech fizycznych, umiejętności i zdolności, cech charakteru, zainteresowań, pragnień, potrzeb, postaw, ról społecznych, własnej pozycji wśród innych, opinii i przeświadczeń dotyczących tego, co należy się jednostce od innych ludzi [Brzezińska, 1973; Reykowski, 1970]. Mówiąc ogólniej, strukturę pojęcia JA tworzy zestaw przekonań na swój temat, czyli zestaw określeń opisujących, wartościujących i uzasadniających, podanych przez osobę badaną w odpowiedzi na pytanie, jaki jesteś? Zarówno *samowiedza*, jak i *samoocena* może wyrażać się poprzez wydawanie sądów globalnych na temat siebie lub też może być wyrażona w postaci sądów szczegółowych, jednostkowych. Na przykład mogą to być opinie

dotyczące wybranych zdolności, pojedynczych umiejętności lub zachowań. Samoocena globalna, nazywana również ogólną, czy też zgeneralizowaną, może być wynikiem ogólnie oszacowanej wartości siebie w stosunku do koncepcji siebie, lub wynikiem oszacowanej wartości JA-realne w stosunku do pozostałych wymiarów JA (idealne, możliwe, powinnościowe). W opracowaniu tym samoocenę ogólną, jako ważną część koncepcji siebie czy obrazu siebie, uznaje się za podstawowy wyznacznik poczucia własnej wartości, które definiowane jest jako pozytywne lub negatywne nastawienie do siebie [Lawrence, 2000; Griffiths, 1993]. W literaturze podkreśla się, że koniecznym warunkiem, choć nie jedynym i niewystarczającym dla ukształtowania się poczucia własnej wartości jest akceptacja siebie [Statman, 1993]. Poczucie własnej wartości jest rezultatem mniej lub bardziej świadomego szacowania i oceny własnego znaczenia, pozycji w grupie, atrakcyjności, kompetencji i zdolności. Wysoka samoocena tych właściwości umożliwia traktowanie siebie jako wartościowej jednostki, warunkując samorealizację.

Podając problematykę obrazu JA dzieci w młodszy wiek szkolny należy również wyraźnie podkreślić, że obraz JA jest, według wielu autorów, społeczną konstrukcją [Onwuegbuzie, 2000; Story, 1998]. Znaczący to, że percepcja i ocena własnej osoby są uwarunkowane tym, jak inni ją spostrzegają i oceniają. W szczególności obraz siebie małych dzieci uzależniony jest od sposobu wyrażania ocen przez osoby bliskie. Jakość i charakter procesu kształtowania się obrazu własnej osoby we wczesnym dzieciństwie, zależy przede wszystkim od rodziców i nauczycieli. Reakcje werbalne i pozawerbalne dorosłych wobec dziecka mówią mu, jakim człowiekiem jest w ich oczach i jakim chcieliby go widzieć. Dziecko uczy się rozpoznawać i oceniać to, w jakim stopniu przystaje czy pasuje do ideału przyjętego przez dorosłych.

W pracy tej przyjęto również, że samowiedza i samoocena jako podstawowe składniki obrazu JA mogą mieć różną postać, w zależności od sytuacji społecznej, w której dziecko mówi o sobie. Biorąc za podstawę to kryterium wyodrębnia się JA-publiczne i JA-prywatne. JA-publiczne stanowią informacje o sobie, które dziecko jest gotowe przekazać innym bez specjalnych oporów. Natomiast JA-prywatne dziecka stanowią sądy i przekonania zatrzymywane dla siebie lub przekazywane rzadko i tylko osobom bliskim, którym ufa.

Pojęcie JA można rozpatrywać w aspekcie struktury. Elementami tworzącymi strukturę wiedzy o sobie samym są przekonania dotyczące własnego wyglądu i cech fizycznych, umiejętności i zdolności, cech charakteru, zainteresowań, pragnień, potrzeb, postaw, ról społecznych, własnej pozycji wśród innych ludzi, opinii i przeświadczeń dotyczących tego, co należy się jednostce od innych ludzi [Brzezińska, 1973; Reykowski, 1970]. Mówiąc inaczej – na strukturę JA składa się zestaw przekonań na swój temat, czyli zestaw określeń udzielonych przez osobę badaną na pytanie, jaki jesteś? Strukturę obrazu JA wyznaczają dwa systemy: samowiedza – aspekt opisowy samego siebie i samoocena – aspekt wartościujący [Rosenberg, 1979; King, 1997].

W pracy tej termin „obraz JA” rozumiem jako całość doświadczeń człowieka, odnoszących się do własnej osoby, a mianowicie tego, kim jestem (JA-realne), kim powinienem być (JA-powinnościowe, JA-pożądane), kim chciałbym być (JA-idealne), kim mogę być (JA-możliwe).

Samoocena, rozumiana tu jako pozytywna lub negatywna postawa wobec siebie, jest ważnym wymiarem obrazu JA. Formuje się ona wraz z jego rozwojem. Powstaje na bazie doświadczeń osobistych związanych z oceną skuteczności własnego działania, a także w wyniku porównania możliwości swoich i możliwości innych ludzi. Duży wpływ na rozwój samooceny mają także opinie osób związanych w sposób znaczący z dzieckiem (rodzice, rodzeństwo, nauczyciele a także koledzy). Należy przy tym pamiętać, że jednostkowe opinie osób mało znaczących nie mają dużego wpływu na rozwój i poziom samooceny [Szustrowa, 1976]. W miarę kumulowania się doświadczeń życiowych i wzrostu stopnia psychologicznej niezależności dziecka opinia innych odgrywa coraz mniejszą rolę. Jeżeli jednak opinie innych są w dalszym ciągu podstawowym źródłem samooceny, jak we wcześniejszych fazach rozwojowych, fakt ten przyczynia się wówczas do jej małej stabilności (wahania w opinii otoczenia powodują chwiejność mniemania o sobie), co w konsekwencji upośledza zdolność do kierowania sobą zwiększając podatność na wpływy zewnętrzne. Niestabilność samooceny obniża znacznie poziom funkcjonowania ucznia. Jednakże fakt istnienia wewnętrznych kryteriów (standardów) oceniania siebie oraz działanie tendencji obronnych w sferze osobowości sprawiają, że samoocena jednostki wykazuje pewną stałość. Może ona niekiedy osiągać stan krańcowej stabilizacji – sztywność, który oznacza całkowitą niepodatność na wpływy zewnętrzne. Jednostka nie koryguje pod wpływem otoczenia ani swoich zachowań, ani przekonań odnośnie do własnych możliwości [Brzezińska, 1973]. Pewien stopień podatności samooceny na zmiany jest koniecznym warunkiem rozwoju i efektywnego działania dziecka. Względnie stały system opinii i sądów jednostki, który nie ulega zbyt gwałtownym i nieoczekiwanym zmianom określa się mianem samooceny stabilnej [Niebrzydowski, 1976].

Dokonując oceny siebie dziecko powinno stosować tak zewnętrzne, jak i wewnętrzne kryteria. Własny system standardów reprezentowanych przez JA-idealne z jednej strony, a z drugiej osiągnięcia innych ludzi oraz ich oceny i opinie jej dotyczące stanowią „miarę”, wzorzec do przeprowadzania porównań. Formulowanie (jednocześnie) w wyniku tych dwóch typów porównań oceny własnej osoby mogą być rozbieżne [Reykowski, 1970]. Przykładem może być niska samoocena w wyniku zestawienia swego osiągnięcia ze swym JA-idealne, wysoka – na tle rezultatów innych ludzi. Samoocena może, więc, być zróżnicowana pod względem jej poziomu, trafności, adekwatności. Zarówno poziom, jak i trafność samooceny, zależą od tego, jakim zespołem informacji o sobie dziecko dysponuje, jak i od tego, jakimi cechami charakteryzuje się posiadany ideał samego siebie. Głównym wyznacznikiem poziomu samooceny jest, bowiem, stopień rozbieżności między elementem ocenianym (JA-

-realne) a wzorcem (JA-idealne). Zachodzą tu następujące możliwości: zgodność, rozbieżność dodatnia, rozbieżność ujemna. W pierwszym przypadku występuje samoocena adekwatna, trafna. Natomiast dodatnia rozbieżność między JA-realne a standardami oznacza zawyżoną samoocenę: dziecko sądzi, iż jego możliwości są wyższe niż w rzeczywistości. Przypadki rozbieżności ujemnej między JA-realne a JA-idealne wskazują na samoocenę zaniżoną: dziecko nie docenia swych cech i możliwości, sądząc, że są niższe od faktycznie posiadanych. W praktyce pedagogicznej obserwuje się niekorzystny wpływ samooceny zarówno zawyżonej, jak i zbyt niskiej na zachowanie dziecka, na jakość i poziom jego funkcjonowania podczas wykonywania zadań i w interakcjach społecznych w grupie.

Samoocena może być także zróżnicowana w zależności od tego, jakich cech danej jednostki lub sfer jej funkcjonowania dotyczy. Samoocena w tej sferze, która jest dla człowieka najważniejsza z punktu widzenia cenionych przez niego wartości, decyduje o poziomie jego samooceny ogólnej. Można więc ją rozpatrywać globalnie lub częściowo. Samoocena globalna jest miarą poziomu tej cechy, którą jednostka uważa za dominującą wśród innych cech i z którą się identyfikuje. Nie jest ani sumą, ani też średnią ocen częściowych (dotyczących poszczególnych cech lub sfer aktywności).

Mówiąc o samoocenie globalnej człowieka, psychologowie często utożsamiają ją z pojęciem *poczucie własnej wartości* [Brzezińska, 1973]. Ogólny stosunek jednostki do samej siebie, wzbudzając jej określone przeżycia, przejawia się w postaci samoakceptacji lub samoodtrącenia. Postawę samoakceptacji charakteryzuje zaufanie do siebie samego i wiara we własne możliwości, zadowolenie z osiągniętych sukcesów, umiejętność korygowania swojego zachowania pod wpływem krytyki otoczenia. Niski poziom samoakceptacji, a szczególnie postawa samoodtrącenia, odznacza się przesadną wrażliwością na zagrożenie poczucia własnej wartości i wiąże się z brakiem możliwości uświadomienia sobie rzeczywistych wad i zalet. Prowadzi to do niedocenywania własnych sukcesów, a przeceniania porażek, poczucia winy i krzywdy, a ponadto utrudnia sprawne działanie i zaburza stosunki interpersonalne.

Możliwości wpływu na kształt samooceny

Rozwój obrazu JA w ontogenezie zależy od różnych elementów, z których najważniejszymi są: oddziaływanie społeczne (wpływ rodziny, instytucji wychowawczych), własna aktywność człowieka prowadząca do zbierania informacji zwrotnych oraz dojrzewanie biologiczne dostarczające informacji ze strony organizmu. Od wieku dziecka, a także okoliczności zewnętrznych zależy stopień nasilenia wpływu poszczególnych czynników na kształtowanie samowiedzy i samooceny [Kozielecki, 1981]. Stworzona w początkach XX wieku koncepcja lustrzanego odbicia, zwana też koncepcją „odzwierciedlonego ja” głosiła zależność obrazu własnego JA od opinii i ocen formułowanych przez innych ludzi. S. Siek [1984, s. 277] podaje, że początki

tworzenia obrazu siebie sięgają do pierwszych dni życia dziecka. W większości przypadków dziecko przez dłuższy okres nie ma większego wpływu na to, jaki obraz siebie powstanie w wyniku integracji wielu informacji płynących z różnych źródeł. Według J. Reykowskiego [1970] obraz własnej osoby formuje się na podstawie danych z dwóch źródeł: osobistego doświadczenia jednostki, z którego dowiaduje się ona o swoich możliwościach i np. pozycji w grupie oraz opinii innych ludzi. „Szczególnie duże znaczenie mają opinie osób ważnych w życiu jednostki (znaczących), a także opinie środowiska, w którym jednostka żyje i działa dłuższy czas” [Reykowski, 1970, s. 55]. W literaturze podkreśla się, że nauczyciel może stymulować proces rozwoju obrazu siebie, tak jak stymuluje rozwój innych dyspozycji dziecka. Można sądzić, że kierunki pracy nauczyciela mogą obejmować wszystkie źródła, z których docierają informacje do dziecka o nim samym.

Jednym z mechanizmów uczenia się obrazu JA jest system nagradzania. Spstrzegając postępowanie dzieci i dokonując jego oceny, dorośli kierują się określonymi wzorcami i normami związanymi z ogólnymi wartościami afirmowanymi przez ich środowisko lub grupę społeczną oraz własnym ideałem dziecka. Na tej podstawie dziecko uczy się oceniać swoje zachowanie jako dobre, bo otrzymuje za nie nagrodę i aprobatę lub złe, ponieważ wiąże się z niezadowoleniem i/lub karą. W ten sposób przyswajają określone cechy obrazu siebie postrzegając, w jaki sposób najbliżsi określają to, co robi. Dziecko uczy się, co „powinno”, „może” i „musi” zrobić [Siek, 1984]. Rola dorosłych (rodziców, nauczycieli) w kształtowaniu się obrazu JA polega także na dostarczaniu mu wzorów zachowania w określonych sytuacjach. Przebywając w grupie społecznej dziecko naśladuje sposoby zachowania osób ważnych. Naśladownictwo dotyczy również opinii, ocen, zainteresowań, upodobań itp.

Na obraz JA dziecka kończącego przedszkole składają się liczne informacje na własny temat, w tym również pierwsze sądy wartościujące. Wiedza ta pozostaje jednak w dużym stopniu wiedzą zewnętrzną, stanowiąc odzwierciedlenie opinii dorosłych. Ukształtowany w taki sposób pozytywny obraz własnej osoby jest znacznej mierze rezultatem pozytywnej, przejawianej często bezwarunkowo, postawy osób znaczących.

Rozpoczęcie nauki w szkole przynosi znaczące zmiany w dotychczasowej sytuacji dziecka. W miarę rozszerzania się kontaktów społecznych na terenie szkoły i zdobywanego doświadczenia zaczyna ono przekonywać się, że nie zawsze musi być podziwiane i nie wszystko, co robi, musi być premiowane. U dzieci, które doświadczały dotychczas uznania dla swoich działań, a w szkole nie otrzymują pozytywnych informacji na ten temat, istnieje niebezpieczeństwo rozwoju poczucia nieadekwatności.

Podstawową formą działalności dziecka w szkole jest zdobywanie wiedzy, co wiąże się z podjęciem stałych obowiązków, a sposób wywiązywania się z nich podlega ocenie. Rozpoczynając naukę szkolną, dziecko może przeżywać duże trudności związane z koniecznością włączenia do wiedzy o sobie zupełnie nowych elementów: „jestem kimś, od kogo się wymaga, kto ma pewne powinności”, „jestem

członkiem dużej grupy, jestem jednym z wielu”, zwłaszcza, gdy do tej pory nie było wdrażane do obowiązków [Szustrowa, 1976]. Zaistnienie w roli ucznia wiąże się też z inną trudnością, oznacza mianowicie funkcjonowanie w sytuacji ekspozycji społecznej, gdzie jest się przedmiotem oceny obserwujących osób: odpytującego nauczyciela oraz innych uczniów. Dziecko poddane takiej bezpośredniej ocenie i krytyce znajduje się w sytuacji mało komfortowej. Zagrożone jest jego poczucie wartości a także stabilność samooceny, zwłaszcza gdy wcześniej nie była ona zbyt wysoka.

Podkreśla się, że rzeczywistość edukacyjna uczniów klas początkowych zdominowana jest przez ocenianie ich postępów w nauce, przy czym stała, jednostronna ocena dziecka, w tym głównie jego właściwości intelektualnych, może niekorzystnie wpływać na rozwój samooceny globalnej.

Wiedza dziecka o sobie, powiększa się o informacje dotyczące jego funkcjonowania jako ucznia. Powodzenie w nauce jest głównym wyznacznikiem sposobu widzenia siebie w tej roli. Dzieci dobrze radzące sobie z wymaganiami szkoły nabierają przekonania o swych wyższych kompetencjach, słabsze zaś dochodzą do wniosku, że ich kompetencje są niskie. Rodzaj otrzymywanych od nauczyciela informacji zwrotnych w przypadku niepowodzenia oraz sposób ich interpretowania przez dziecko silnie oddziałuje na obraz własnej osoby. Informacja zwrotna, która prowadzi do przypisania swojej porażki niewystarczającemu wysiłkowi, ma niewielki wpływ na motywację do wykonywania następnych zadań. Natomiast informacja zwrotna prowadząca do upatrywania przyczyn niepowodzenia w braku zdolności może spowodować taki spadek oczekiwań sukcesu, że dozna ono niepowodzeń nawet w rozwiązywaniu łatwych zadań – czyli może prowadzić do poczucia bezradności [Vasta, Haith, Miller, 1995, s. 537]. Tak więc w przypadku niektórych dzieci sukces szkolny może zależeć w takim samym stopniu od ich poczucia własnych kompetencji, jak od ich rzeczywistych zdolności. Wysoka ocena własnych zdolności pozytywnie koreluje z poczuciem własnej wartości [Vasta, Haith, Miller, 1995].

W ciągu pierwszych lat nauki w szkole następuje systematyczne pogarszanie się samooceny własnych kompetencji dziecka pod wpływem porównań społecznych. Porównując swoje wyniki z osiągnięciami kolegów z klasy, dziecko dochodzi do wniosku, że nie radzi sobie tak dobrze, jak myślało. Również to, jak dziecko ocenia swoje możliwości na tle możliwości innych, pozostaje w ścisłym związku z poziomem aktywności i samopoczuciem w grupie. Przekonanie o niskich kompetencjach każe dziecku wycofywać się z działań lub pozostawać biernym wtedy, gdy występuje obawa przed ośmieszeniem, kompromitacją [Szustrowa, 1976].

W wieku szkolnym obraz JA zaczyna uczestniczyć w regulacji zachowania. Znajomość własnych cech (np. sposobów reagowania, potrzeb, zdolności) wpływa na działanie – na to, jaką działalność dziecko podejmuje, a jakiej unika, na rodzaj i trudność stawianych sobie celów, na stopień wytrwałości, z jaką do nich dąży itp. Poprzez swój wpływ na cechy działania może również determinować jego efekty, np. wyniki w nauce.

Nauczyciel w klasach początkowych, pozostając w codziennym, bezpośrednim i długotrwałym kontakcie z dzieckiem oddziałuje na nie jako osoba znacząca. Nauczyciel może podjąć działania wspierające kształtowanie stabilnej, wysokiej i adekwatnej samooceny ucznia. Warunkiem tego powinno być dokonanie indywidualnej diagnozy treści i poziomu samowiedzy i samooceny. Jak zauważył Zaborowski [1980], o powodzeniu zabiegów wychowawczych nie decydują specjalne metody lub wyszukane techniki, lecz charakter i formy stosunków pomiędzy wychowawcami a dziećmi. Atmosfera życzliwości i akceptacji każdego ucznia jest właściwym tłem dla jego optymalnego rozwoju, minimalizuje poczucie zagrożenia [Waśniowska, 1996]. Posiadany przez nauczyciela obraz dziecka nie pozostaje bez wpływu na wyrażane o nim sądy, przy czym nie zawsze mają one świadomy charakter. W chwili oceniania nauczyciel rzadko jest skłonny do refleksji na temat własnych schematów myślowych i stereotypów używanych przy ocenie dzieci, dlatego wpływ ukrytych założeń normatywnych, spełniających funkcję wzorca oczekiwanego obrazu dziecka, jest ogromny. Stąd widoczne jest często występujące zjawisko np. „rezerwowania” przychylnych opinii, pochwał, nagród dla prymusów i – jak to określiła E. Waśniowska [1996] – uczniów naznaczonych w jakiś sposób sukcesem lub wyraźną szansą na sukces. Rola nauczyciela w kształtowaniu obrazu JA dziecka polega m.in. na budowaniu poczucia jego własnej wartości. Dostrzeganie i podkreślanie w każdym dziecku jego mocnych stron wzmacnia to poczucie. Ocena szkolna jest specyficznym czynnikiem kształtującym samoocenę ucznia, określającym zarówno postępy w nauce, jak i zajmowaną pozycję w gronie kolegów. Samoocena adekwatna idzie w parze z dobrymi wynikami w nauce i uznaniem otoczenia [Niebrzydowski, 1976]. Należy jednak zwrócić uwagę na rolę codziennych komunikatów, odbieranych przez dziecko na własny temat w różnorodnych interakcjach. Podkreśla się, że owe komunikaty, stanowiące ocenę sytuacyjną, mają większy wpływ na kształtowanie się obrazu własnej osoby i w konsekwencji na tworzenie się samooceny. Zadaniem nauczyciela jest wyrażanie opinii o dziecku, przemyślanych pod kątem wzmacniania wysokiej i adekwatnej samooceny lub korygowania nieprawidłowej.

1.3. POTRZEBA OPRACOWANIA PROGRAMU ROZWIJANIA DYSPOZYCJI KREACYJNYCH I AUTOKREACYJNYCH DZIECI

Pierwszy argument dotyczący potrzeby wspierania dzieci w budowaniu poczucia własnej wartości wiąże się z odkrytą przez C. G. Scotta [1999] stałą, postępującą wraz z wiekiem tendencją obniżania się poziomu poczucia własnej wartości. Na podstawie przeprowadzonych badań autor twierdzi, że 88% dzieci w wieku przedszkolnym prezentuje wysokie poczucie własnej wartości, natomiast tak samo wysoki poziom samooceny przejawia już tylko 20% dzieci 10-letnich, 5% absolwentów szkoły średniej i zaledwie 2% absolwentów kolegium. Wydaje się, że jednym z powodów

tego stanu rzeczy może być to, iż proces budowania koncepcji siebie nie jest przedmiotem świadomych i celowych zabiegów edukacyjnych.

Kolejne argumenty przemawiające za potrzebą wspierania dzieci w procesie budowania pozytywnego obrazu siebie i włączenia problematyki związanej z kształtowaniem się systemu JA związane są z dostrzeganiem roli i znaczenia obrazu siebie w procesie rozwoju i edukacji, a także z dostrzeganiem jego znaczenia w funkcjonowaniu społecznym i poznawczym dziecka „tu i teraz” oraz w najbliższej przyszłości. Liczni badacze podkreślają, że samoocena jest ważną cechą osobowości wyznaczającą zachowanie człowieka [Davies i Brember, 1999; Lawrence, 1999; Zaborowski, 1998; Cashwell, 1995; Bornholt, 2001; Ziller, 2000; Uszyńska-Jarmoc, 2003a]. W badaniach podkreśla się, że poczucie własnej wartości koreluje pozytywnie z wysokimi osiągnięciami w różnych dziedzinach aktywności jednostki: warunkuje zdolności do interakcji społecznych i umożliwia odczuwanie satysfakcji obcowania z innymi, a także obniża poziom lęku. W wielu publikacjach [Cashwell, 1995; Davies and Brember, 1999; Lawrence, 1996; Zaborowski, 1998; Uszyńska-Jarmoc, 2004e] podkreśla się, że dziecko powinno posiadać pozytywny obraz siebie, aby bez niepotrzebnych problemów emocjonalnych wejść w proces systematycznej edukacji. Poza tym poczucie własnej wartości, poprawia społeczne i intelektualne funkcjonowanie dziecka w szkole [Griffiths, 1993; Leonardi, 1993; Hoge, Smith i Hanson, 1990; Torres, Fernandez i Maceira, 1995]. Z badań wynika, że poczucie własnej wartości pozytywnie koreluje z osiągnięciami szkolnymi, stąd ma to tak duże znaczenie dla nauczycieli, którzy potrafią świadomie wzmacniać wiarę dziecka w swoje zdolności, umiejętności i możliwości [Plummer, 2001; Sher, 1998]. Dzieci posiadające wysoką samoocenę z pewnością siebie, z ufnością i wiarą we własne możliwości podejmują różne wyzwania stawiane im przez szkołę, ponieważ wierzą w swoje zdolności i nie boją się nowych i trudnych zadań. Natomiast niska samoocena powoduje zazwyczaj niezadowolony z siebie, pogardę w stosunku do siebie, i w konsekwencji, dość często samoodrzucenie [Rosenberg, 1965; Nassar-McMillan i Cashwell, 1997]. Warto tu też podkreślić, że rolę konstruktywną spełnia zwykle samoocena realistyczna lub lekko zawyżona, ponieważ zwiększa poczucie pewności siebie i własnych możliwości, a eliminując reakcje obronne, zmniejsza poczucie zagrożenia. Niska samoocena dziecka ma szczególnie niekorzystne konsekwencje w jego rozwoju, ponieważ obniża efekty działania, kształtuje bierną postawę wobec zadań. Niska samoocena wiąże się też z dużą zmiennością reakcji, niepewnością w działaniu i stawianiu celów, podatnością na sugestie. W sytuacji niskiej samooceny motywacja do działania wiąże się raczej z lękiem przed niepowodzeniem, jest też często wynikiem reakcji obronnych, zabezpieczenia się przed porażką [Guz, 1986]. Podobne stanowisko prezentuje J. Reykowski [1970], twierdząc, że poziom samooceny pozostaje w bliskim związku z motywacją do działania. Wielkość motywacji wynika z rozważenia i oceny prawdopodobieństwa osiągnięcia zamierzonego sukcesu. Konsekwencją niskiej samooceny może być ograniczanie aktywności lub jej zaniechanie. W rezultacie faktyczne osiągnięcia dziecka

mogą być niższe od potencjalnych, dlatego może się zdarzyć, że dziecko posiadając zbyt niską samoocenę nigdy nie wykorzysta swoich maksymalnych możliwości [Olshewska-Kondratowicz, 1976].

Samoocena zawyżona może pełnić rolę pozytywną. Subiektywna ocena prawdopodobieństwa sukcesu, jako większego niż jest ono w rzeczywistości, mobilizuje do działania, ale jeśli ocena ta jest zbyt wysoka, to może być przyczyną porażek, frustracji, napięć, konfliktów. Według M. Tyszkowej [1990] między działaniem dziecka a jego obrazem samego siebie zachodzi zależność zwrotna, wpływ pozytywny lub negatywny jest obustronny. Pogląd ten podziela również D. Lewis [1988, s. 166], który twierdzi, że „Sukces rodzi korzystny obraz własnego «ja», natomiast korzystny obraz własnego «ja» pomaga w osiągnięciu sukcesu”. Negatywny obraz własnego JA jest jednym z najsilniejszych czynników hamujących czy blokujących rozwój uzdolnień, a różnica w postrzeganiu siebie jest jedną z najbardziej istotnych różnic dzielących dzieci uzdolnione i przeciętne. Zwykle dzieci uzdolnione posiadają pozytywną, adekwatną i realistyczną ocenę własnych możliwości, inaczej niż dzieci przeciętne podchodzą do rozwiązywania problemów. D. Lewis [1988] uważa, iż dzieci osiągające wysokie rezultaty twórcze w działaniu spotykają się często z pozytywnymi ocenami siebie, a rezultatem tego jest pobudzana czy utwierdzana postawa dziecka zorientowana na sukces, która wzmacnia pozytywne myślenie o sobie i wyobrażenie o własnym JA.

Czynniki warunkujące rozwój obrazu Ja

W wielu publikacjach postuluje się, aby proces rozwoju samowiedzy i samooceny dzieci traktowany był w edukacji z wielką uwagą, podobnie jak proces rozwoju dziecka we wszystkich innych sferach [Uszyńska-Jarmoc, 2001b]. Stąd w tym miejscu należałoby zastanowić się nad czynnikami rozwoju obrazu JA. Z. Pietrasiński [1988] prezentując własne ujęcie źródeł i przyczyn zmian rozwojowych zachodzących w pełnym cyklu życia jednostki sprowadza je do dwu klas: formowania i autokreacji. W formowaniu ma swój udział głównie dziedziczność i środowisko, którego wpływ Z. Pietrasiński nazywa urabianiem. Natomiast autokreacją, która może być intencjonalna lub spontaniczna, nazywa współtworzenie lub współformowanie przez człowieka własnej drogi życiowej i własnej osobowości. W procesie tym bierze udział przede wszystkim mniej lub bardziej autonomiczna aktywność samego podmiotu, nie w pełni wymuszona przez otoczenie. Można więc przyjąć założenie Z. Pietrasińskiego [1988], że samorealizacja jest całkowicie możliwa dzięki procesom nie tylko formowania (czynniki dziedziczne i wpływy środowiska), ale także, a może przede wszystkim, dzięki procesom współformowania (autokreacji). Autokreacja, rozumiana jako samodzielne planowanie i realizowanie własnego rozwoju, staje się, zatem, warunkiem, a jednocześnie narzędziem samorealizacji. Z kolei warto podkreślić, że samorealizacja jest według Z. Kwiecińskiego [1991] ważnym celem w procesie edukacji.

Jest to cel ogólny, wyznaczony dla całego systemu edukacji, a więc już w jakimś zakresie dla początkowego szczebla edukacji szkolnej. Trzeba zauważyć, że przystępując do projektowania pracy pedagogicznej z wychowankami, nie można zapominać o podstawowym i najważniejszym celu edukacji przyjętym w placówce, w której podejmujemy działania. W procesie wychowania w szkole podstawowy, ogólny cel pracy z dziećmi może być ujmowany jako: pomoc dziecku w budowaniu obrazu świata i siebie samego [Kielar-Turska, 1992]. Tak określony cel pozwala na precyzyjne określenie szczegółowych celów i zadań przewidzianych dla obu uczestników procesu edukacyjnego: dziecka i nauczyciela. Rola dziecka polega na samodzielnym poznawaniu elementów struktury świata, jego złożoności, odkrywaniu złożoności siebie i rozumienia siebie. Rola nauczyciela ogranicza się do umożliwiania dziecku budowania własnego obrazu świata i budowania koncepcji JA poprzez inspirowanie, wspieranie i wzbogacanie różnorodnych aktywności dziecka. Należy tu również podkreślić, że posiadać obraz siebie to znaczy potrafić coraz bardziej świadomie funkcjonować w świecie; umieć znaleźć w nim swoje miejsce i działać (samoregulacja) oraz mieć do siebie określony stosunek, wyrażany poprzez postawy wobec siebie (pozytywna i adekwatna samoocena).

Oczywiste jest, że poznawanie i budowanie obrazu siebie przez dziecko jest możliwe dzięki uczeniu się, rozumianemu w jak najszerszym znaczeniu jako zdobywanie, scalanie, porządkowanie lub przetwarzanie, a następnie uogólnianie różnorodnych doświadczeń związanych z JA. Uczenie się wymaga określonych kompetencji dziecka – poznawczych, praktycznych, społecznych. Przy tym należy zaznaczyć, że jednocześnie tak rozumiane uczenie się siebie, kompetencje te rozwija. Mówimy tu przede wszystkim o kompetencjach komunikacyjnych, sprawności myślenia (sprawności w korzystaniu z poszczególnych operacji myślowych, sprawności myślenia dywergencyjnego i konwergencyjnego) oraz innych kompetencjach intelektualnych, jak choćby czytanie i pisanie. Najogólniej ujmując, kompetencje poznawcze i społeczne dziecka to podstawowe narzędzia poznawania siebie i innych. Natomiast podstawowym źródłem poznawania i budowania obrazu świata są te aspekty rzeczywistości, w których dziecko funkcjonuje, to znaczy doświadczenia zdobyte przez dziecko w wyniku kontaktowania się z rzeczywistością przyrodniczą, społeczną, a w tym także techniczną i kulturową (szeroko pojętą sztuką plastyczną, muzyczną, literaturą, teatrem czy filmem).

Zadania nauczyciela w procesie budowania obrazu JA dziecka

Nauczycielowi w realizacji tak określonego celu edukacyjnego przypada do spełnienia podwójna rola. Po pierwsze, będzie ona wyrażać się w doskonaleniu narzędzi dziecka do poznawania siebie, a po drugie, w wyborze zakresu i udostępnianiu mu określonych obszarów rzeczywistości będącej przedmiotem poznawania. Nie możemy tu w żadnym razie mówić o narzucaniu przez nauczyciela jego własnej,

gotowej wizji dziecka. Tak rozumiany proces poznawania siebie przez dziecko wyznacza nauczycielowi określone cele i zdania.

W związku z kształtowaniem poznawczej postawy dziecka wobec siebie można by określić zadania szczegółowe realizowane przez nauczyciela. Pierwszym z nich może być umożliwianie dziecku samodzielnego, bądź wspólnego z nauczycielem poznawania i analizowania różnorodnych aspektów aktualnych oraz wcześniejszych własnych doświadczeń, związanych z jego funkcjonowaniem w otaczającej rzeczywistości przyrodniczej, społecznej, kulturowej, technicznej. Inaczej ujmując, zadanie to można sprecyzować następująco: przybliżanie w sposób bezpośredni, a czasem pośredni pewnych obszarów minionych własnych doświadczeń tak, aby dziecko zechciało je świadomie poznawać, analizować, przekształcać, przeżywać, komunikować je innym i dzielić się nimi z ludźmi. Przedmiotem działania i myślenia dziecka może być zarówno jego JA-publiczne, jak i JA-prywatne. W ramach tych wymiarów przedmiotem myślenia i działania dziecka powinno być z kolei JA-teraźniejsze, JA-przeszłe i JA-przyszłe, a na tej podstawie może być rozwijana umiejętność wyrażania siebie w różnego rodzaju sądach: m.in. sądach ogólnych i jednostkowych; sądach opisujących, wartościujących i uzasadniających. W zależności od tego, jakiego aspektu własnej osoby sądy opisowe, wartościujące i uzasadniające dotyczą, możemy pomagać dziecku dokonywać refleksji nad JA-realne, JA-idealne, JA-możliwe i JA-powinnościowe.

Kolejne zadanie nauczyciela w procesie wspomagania dziecka w budowaniu koncepcji JA dotyczy doskonalenia „narzędzi” poznawania siebie. Będzie to m.in. praca nad rozwijaniem różnych kompetencji poznawczych i kompetencji społecznych, a przede wszystkim dbanie o rozwój kompetencji szczególnego rodzaju, którą Z. Pietrański [1990] nazywa kompetencją biograficzną. Ważnym składnikiem tej kompetencji jest wiedza autokreacyjna społeczna (naukowa i potoczna) oraz wiedza autokreacyjna indywidualna (własne doświadczenia – spostrzeżenia i odkryte lub przetworzone własne informacje). Innym składnikiem kompetencji biograficznej jest myślenie biograficzne polegające na refleksji biograficzno-czynnościowej lub czynnościowo-biograficznej [Pietrański, 1990]. W procesie edukacji kreatywnej, dotyczącej współformowania siebie poprzez poznawanie siebie i kreowanie przyszłych wizji i stanów własnej osoby, poprzez twórcze konstruowanie własnych planów na najbliższą przyszłość – preferowany i rozwijany powinien być drugi rodzaj refleksji biograficznej dzieci, to znaczy refleksji czynnościowo-biograficznej.

W tak zaplanowanych działaniach edukacyjnych własne JA, dzięki aktywności poznawczej, praktycznej i emocjonalnej dziecka, może stać się przedmiotem refleksyjnego poznawania, obiektem myślenia biograficznego, rozumienia, a następnie komunikowania, w postaci autonarracji (werbalnych, graficznych, ruchowych). Można przyjąć tu za J. Trzebińskim, że narracja nie jest jedyną formą rozumienia świata i rozumienia siebie, ale jest formą naturalną i pojawiającą się w rozwoju człowieka najwcześniej [Trzebiński, 2002; Bruner, 1990]. Z tym wiąże się kolejne zadanie

nauczyciela, które można ująć jako: dostarczanie dziecku klucza do porządkowania nabywanej wiedzy o sobie samym oraz pomoc w jej porządkowaniu wokół ważnych dla dziecka kategorii. M.in. ważną kategorią porządkującą doświadczenia dziecka związane z własną osobą może być kategoria czasu. Jest to ta kategoria, która umożliwia bardziej świadome odczuwanie poczucia ciągłości JA w czasie. Stąd można stymulować myślenie i działanie dziecka wokół JA-teraźniejsze, JA-przeszłe i JA-przyszłe.

Stymulowanie rozwoju praktycznego składnika postawy autokreacyjnej dziecka (postawy nastawionej na tworzenie siebie samego), polega na realizacji przez nauczyciela następujących zadań: rozwijanie i wzmacnianie kompetencji praktycznych, które należy rozumieć jako zespół umiejętności niezbędnych w codziennym funkcjonowaniu dziecka w domu i w przedszkolu; rozwijanie umiejętności świadomego podejmowania decyzji; rozwijanie i wzmacnianie poczucia sprawstwa, a jednocześnie poczucia odpowiedzialności; poszerzanie zakresu umiejętności dostosowywania świata fizycznego i społecznego do własnych potrzeb; uświadamianie potrzeby i umiejętności modyfikowania własnych zachowań w celu dostosowywania się do potrzeb innych ludzi i zmieniającego się świata.

Wzmacnianiu emocjonalnego składnika postawy autokreacyjnej dziecka wobec siebie samego sprzyja realizowanie przez nauczyciela takich zadań, jak: pobudzanie wyobraźni i stymulowanie ekspresji twórczej, wyrażanej poprzez różne rodzaje aktywności: plastycznej, muzycznej, werbalnej, ruchowej oraz muzyczno-ruchowej. Przedmiotem działania wyobraźni twórczej, myślenia i ekspresji twórczej dziecka jest jego własna osoba. Aktywność dziecka polegać powinna głównie na kreowaniu stanów i wizji siebie w przyszłości. Myślenie dotyczyłoby więc JA-przyszłe, rozpatrywane w aspekcie JA-możliwe lub JA-idealne oraz w mniejszym zakresie JA-realne i JA-powinnościowe. Kolejne zadania z tej grupy – to rozwijanie wrażliwości i otwartości dziecka na nowe doświadczenia, a przy tym pobudzanie dziecka do pozytywnego, konstruktywnego myślenia o sobie, nawet w sytuacji popełnianych błędów czy porażek; wzmacnianie potrzeb zmieniania siebie samego według własnych wizji. Porównywanie przez dziecko wszystkich wymiarów własnej osoby, a w szczególności JA-realne i JA-możliwe, umożliwia kształtowanie samooceny globalnej, która wyznacza określony poziom akceptacji własnej osoby; wzmacnia wiarę we własne możliwości, zdolności i predyspozycje; zachęca do tworzenia raczej samoocen szczególnie niż myślenia o sobie w kategoriach uogólnionych.

Aktywność twórcza dziecka szansą wysokiego poczucia własnej wartości

Omawiając zarówno modele twórczości, jak i proces kształtowania się obrazu JA dziecka w procesie uczenia się doszliśmy ostatecznie do tego samego pojęcia – samorealizacja. Według założeń psychologii humanistycznej samorealizacja to efekt rozwoju osobowości, rozwoju zgodnego z wewnętrznymi potencjałami, umożliwia-

jący przewyższanie ograniczeń w pełnym byciu sobą. Samorealizacja jest w pełni możliwa dzięki procesom nie tylko formowania (czynniki dziedziczne i wpływy środowiska), ale także, a może przede wszystkim dzięki procesom współformowania autokreacji [Pietrański, 1988]. Zakłada się, że autokreacja jako samodzielne planowanie i realizowanie własnego rozwoju według wybranej jakości życia, staje się warunkiem, a jednocześnie narzędziem samorealizacji, która z kolei jest celem wspierania dziecka w procesie edukacji i autoedukacji.

Wydaje się, że szczególnie korzystne do zbierania pozytywnych doświadczeń związanych z JA mogą być sytuacje twórczego działania dziecka we wszystkich dziedzinach jego aktywności. Rozwiązywanie problemów czy zadań twórczych, które z reguły są zadaniami otwartymi, w których istnieje wiele poprawnych, możliwych rozwiązań, zmniejsza niebezpieczeństwo odczucia przez dziecko porażki. W sytuacji tworzenia czegoś nowego dziecko dość szybko odkrywa, że jego wytwory nie są przedmiotem oceny, krytyki, ponieważ istnieje wiele możliwych rozwiązań określonego zadania i każde rozwiązanie jest do przyjęcia. Tworząc coś nowego i oryginalnego, nawet tylko w sensie subiektywnym, dziecko nie doświadcza porażek, ponieważ wynik twórczości spotyka się zazwyczaj z pozytywnymi opiniami otoczenia społecznego [Porter, 1999; Uszyńska-Jarmoc, 2002]. Można oczekiwać więc, że dzieci działając twórczo, częściej niż w sytuacji działań naśladowczych, spotykają się z pozytywnymi ocenami, a to sprawia, że ich poczucie własnej wartości staje się bardziej korzystne. Poza tym aktywność twórcza pozwala na zdobywanie nowych doświadczeń, a w porównaniu z aktywnością typu odtwórczego, jest bardziej nagradzająca, mniej sterująca, eliminując zaś ryzyko ośmieszenia czy niepowodzenia w konfrontacji ze wzorem, zwiększa siłę motywacji do działań nowych i oryginalnych. Ponadto dzięki aktywności twórczej w różnych dziedzinach funkcjonowania, dziecko w młodszym wieku szkolnym może budować obraz własnej osoby i poczucie własnej wartości nie tylko na podstawie informacji o charakterze oceniającym, płynących ze źródeł zewnętrznych, ale w większym stopniu informacji osobistych, uzyskanych na podstawie oceny siebie i efektów własnych działań, to znaczy na podstawie „uczenia się siebie”.

W literaturze podkreśla się, że wiedza o sobie jest wytworem szeroko rozumianego procesu uczenia się, wynikiem doświadczeń człowieka zebranych w trakcie własnych działań oraz rezultatem zestawienia ich z wynikami planowanymi lub/i z osiągnięciami innych ludzi. Może być również wynikiem zbierania opinii i ocen sformułowanych przez osoby znaczące [Siek, 1984]. Z analizy literatury wynika, że proces budowania obrazu siebie dzieci we wczesnym dzieciństwie jest w głównej mierze procesem uczenia się spontanicznego, nieświadomego, bazującego na informacjach zewnętrznych, otrzymywanych od dorosłych (informacje społeczne). Pobyt dziecka w przedszkolu i w szkole, coraz liczniejsze i pełniejsze interakcje społeczne, coraz wyższy poziom samoświadomości, rozwój poczucia ciągłości w czasie oraz poczucia intencjonalności [Draheim, 1994] stwarzają dogodne warunki, które

stopniowo umożliwiając dziecku samodzielne i świadome zbieranie różnorodnych doświadczeń dotyczących własnej osoby (informacje osobiste). Dlatego ważne jest, aby dziecko od najmłodszych lat budowało pozytywny obraz własnej osoby, aby obraz ten był realistyczny, a samoocena pozytywna i adekwatna [Waschull i Kernis, 1996; Uszyńska, 1997]. W odniesieniu do dzieci w młodszym wieku szkolnym (w porównaniu z okresem poniemowlęcym i przedszkolnym) można zakładać, iż przy wsparciu nauczyciela proces uczenia się JA będzie nie tylko coraz bardziej złożonym, dynamicznym, ale także w większym stopniu procesem autonomicznym, który polegać będzie bardziej na odkrywaniu wiedzy o sobie, niż przyjmowaniu jej od innych. Proces tworzenia obrazu JA dziecka oparty na podstawie informacji osobistych, tworzonych dzięki poznawaniu siebie w toku mniej lub bardziej refleksyjnego, świadomego, twórczego uczenia się siebie, stworzy szansę na zrównoważenie informacji społecznych (zewnętrznych, pochodzących od dorosłych, nie zawsze przychylnych, obiektywnych lub wyrażonych we właściwej formie) poprzez zwiększenie zasobu i roli informacji osobistych, zdobytych na podstawie refleksyjnego uczenia się.

Przyjęcie podstawowych założeń pedagogiki konstruktywistycznej w budowaniu obrazu JA

Projektując program i opracowując najważniejsze założenia jego realizacji przyjęto podstawowe założenia pedagogiki konstruktywistycznej odnośnie mechanizmów uczenia się i konstruowania wiedzy, w tym również konstruowania wiedzy dotyczącej własnej osoby:

- wiedza jest konstrukcją umysłu ludzkiego, która powstaje w wyniku własnej i różnorodnej aktywności podmiotu;
- dziecko aktywnie buduje swoją wiedzę o sobie i o otaczającym świecie, a nie przyswaja jej jako gotowy produkt, przekazany przez innych;
- proces konstruowania wiedzy o sobie i obrazu JA zdeterminowany jest osobistą, dotychczasową wiedzą wstępną, zdobytą w wyniku interakcji z otaczającym światem oraz własnymi wyobrażeniami ucznia na temat siebie;
- każdy uczeń indywidualnie konstruuje swoją wiedzę poprzez modyfikowanie uprzednich wyobrażeń, pomysłów, informacji i przekonań na temat siebie;
- każdy uczeń odpowiedzialny jest za własną wiedzę [Dryden, Vos, 2003].

Warunkiem realizacji założeń pedagogiki konstruktywistycznej jest zapewne nie dziecku poczucia podmiotowości w procesie edukacji. Podmiotowość to orientacja zakładająca, że dziecko staje się sprawcą, a nie tylko odbiorcą zdarzeń, inicjuje działania, przejawia przedsiębiorczość, dokonuje wyboru, określa prawdopodobieństwo i wartość konsekwencji wybranego działania, przyjmując odpowiedzialność za ryzykowne czyny, za własne niepowodzenia i klęski. Zdaniem W. Okonia

[1998] podmiot to jednostka ludzka mająca poczucie własnej odrębności wobec innych osób i otaczającego ją świata, poznająca ten świat i nań oddziałująca, kierująca własnym postępowaniem i odpowiedzialna za własne decyzje oraz za przestrzeganie norm moralnych i prawnych ustalonych przez społeczeństwo. W literaturze podkreśla się, że podmiotowość kształtuje się w kilku płaszczyznach funkcjonowania człowieka i dotyczy zarówno możliwości kreowania własnego życia i kształtowania otoczenia materialnego, jak i posiadania wpływu na otaczającą rzeczywistość. Podmiotowość ucznia powinna wyrażać się w postaci: samodzielnego działania, wymagającego odpowiedzialności i podejmowania decyzji; twórczego zdobywania wiedzy; możliwości wyrażania własnych poglądów i opinii.

Jakie są podstawowe cele edukacji promującej twórczy rozwój dziecka?

Przyjęcie założenia, iż rozwój dziecka jest podstawową wartością w edukacji, wyznacza podstawowe cele, które można ująć jako wspieranie rozwoju, polegające na wielorakich działaniach przyczyniających się do powstawania zmian rozwojowych, zarówno uniwersalnych i wspólnych, ale przede wszystkim zmian indywidualnych, które decydują o niepowtarzalności człowieka, jego oryginalności, twórczości. Należy podkreślić, że twórczość jest nie tyle celem samym w sobie (najczęściej w pracy szkolnej tak jest rozumiana), ale warunkiem i narzędziem rozwoju dziecka, a w tym również rozwoju jego samowiedzy i samooceny, a w konsekwencji poczucia kompetencji i własnej wartości jako warunków samospełnienia i samorealizacji. Uznaje się, że samorealizacja sprzyja działaniom twórczym, a te z kolei są przejawem samorealizacji. Cele szczegółowe programu można odnieść zarówno do działań stymulujących rozwój dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych, ale także do działań profilaktycznych, terapeutycznych, korekcyjnych i kompensacyjnych. Zadania nauczyciela wynikające z celów ogólnych można wyznaczyć w sposób następujący:

- przygotowanie dziecka do podjęcia decyzji o podejmowaniu twórczych działań i chęci „stawiania się” twórczą osobą;

Można przyjąć założenie R. J. Sternberga [2000], że każdy człowiek może być twórczy, jeżeli podejmie taką decyzję i zacznie działać w kierunku rozwijania własnej twórczości. Z przesłanek tej koncepcji wynika, że nauczyciel powinien nie tylko tworzyć warunki, w których dzieci mogłyby myśleć krytycznie i działać twórczo, ale przede wszystkim nauczyciel powinien pomagać dziecku podejmować decyzje dotyczące stawiania się twórczą jednostką;

- zdobywanie wiedzy o twórczości, dziedzinach, mechanizmach i uwarunkowaniach zachowań twórczych (metatwórczość);

Można przyjąć, iż wiedza o twórczości stanowi klucz do twórczości. Warunkiem podjęcia przez dziecko decyzji o działaniu twórczym jest pomoc w budowaniu jego przekonania o potrzebie tworzenia w rzeczywistości obecnej i w przyszłości, wiedzy o technikach myślenia twórczego i technikach tworzenia, mechanizmach twórczości, technikach przenoszenia działań twórczych z sytuacji wymyślnych, sztucznych, laboratoryjnych na sytuacje życiowe, rozwijanie umiejętności rozpoznawania sytuacji, w których twórczość jest oczekiwana czy wymagana [Antonietti, 1997; Bruch, 1988]. W ramach realizacji zadań z tego obszaru jest również dokonanie indywidualnej diagnozy efektów twórczości każdego dziecka (rozumianej jako kompleksu zdolności, cech osobowości, warunków społecznych) oraz ustalenie słabych i mocnych jej stron, a następnie wypracowanie wspólnie z dzieckiem optymalnych dla niego sposobów uprawiania twórczej aktywności i wybranie optymalnych dziedzin działania. Należy tu podkreślić, że analiza indywidualnych rezultatów twórczej aktywności dzieci nie jest dokonywana po to, aby stwierdzić, jakie dziecko jest lub nie jest w zakresie osiągnięć twórczych, ale po to, aby uzyskać informacje o tym, na jaki kierunek wspierania twórczości dziecięcej wskazują otrzymane wyniki [Treffinger, Young, Selby i Shepardson, 2002].

- stymulowanie zdolności twórczych potencjalnych (intelektualnych cech): zdolności twórczego myślenia (ćwiczenie płynności, giętkości, oryginalności myślenia oraz opracowania), zdolności uruchamiania i wykorzystywania wyobraźni twórczej;
- tworzenie warunków do rozwijania twórczych uzdolnień plastycznych i werbalnych (wzbogacanie wiedzy i umiejętności związanych z określoną dziedziną twórczej aktywności, z określonym kodem symbolicznym, językiem wypowiedzi plastycznej, werbalnej, muzycznej czy ruchowej);
- wzmacnianie twórczych działań plastycznych i werbalnych (wielozmysłowych, wielopoziomowych, wielopłaszczyznowych) w sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych, poprzez wykorzystanie metody projektowania sytuacji edukacyjnych i metody projektów);
- pomoc dziecku w osiągnięciu dojrzałości do realizowania zadań rozwojowych, przewidzianych dla najbliższego okresu życia;
- tworzenie warunków do ekspresji uczuć, które w codziennych sytuacjach edukacyjnych ukrywane są z obawy przed karą lub z powodu poczucia winy;
- zapewnienie bezpośrednich, szczerych, prawdziwych kontaktów z dzieckiem w różnych relacjach społecznych;
- tworzenie warunków do podejmowania takich zadań, w których dziecko wcześniej doznawało niepowodzeń i z których aktualnie wycofuje się, uważając je za trudne dla siebie, pomoc w realizacji tych zadań, aby dziecko mogło doświadczać poczucia sukcesu;

- dostarczanie dziecku pozytywnych wzmocnień dotyczących przejawów jego oryginalnych zachowań i działań; pielęgnowanie (a nie niwelowanie) różnic między dziećmi w myśleniu oraz odczuwaniu świata i siebie;
- wzmacnianie tendencji do samorealizacji rozumianej jako dążenie do pełni stanu psychofizycznej równowagi; dążenie do pełnego, zdrowego rozwoju;

Rola i zadania nauczyciela promującego twórczy rozwój dziecka

Podstawowym warunkiem tworzenia dziecku sytuacji do uczenia się postaw i zachowań twórczych jest wyzbycie się przez nauczyciela „egoizmu pedagogicznego”, który polega na przypisaniu sobie prawa do większej, niż ucznia, aktywności na lekcji. Nauczyciel powinien być pośrednikiem i doradcą w coraz szerszym świecie dziecka, pomocnikiem w odbiorze i wartościowaniu przez dziecko świata oraz kreowaniu go na nowo według własnych wizji. Według teorii społecznego uczenia się, nauczyciel powinien przyjąć rolę mediacyjną i dialogową w organizowaniu uczenia się dziecka, które będzie sprzyjało rozwojowi postaw twórczych, powinien zapewnić adekwatność środowiska i metod stymulacji do indywidualnego profilu rozwojowego dziecka. Warunkiem tego jest pomysłowość i zaangażowanie nauczyciela, jego otwarta postawa wobec dzieci oraz wyrozumiałość i akceptacja. Należy pamiętać, że praca pedagogiczna nauczyciela jest pracą z drugim człowiekiem. Trzeba być człowiekiem, w najszerszym tego słowa znaczeniu, aby skutecznie wspierać rozwój drugiej osoby. Jakość całego procesu edukacyjnego zależy od wiedzy nauczyciela, jego intuicji, a także własnego doświadczenia i wewnętrznej energii życiowej. Tylko przyjazny nauczyciel jest w stanie umiejętnie towarzyszyć dzieciom w trakcie tworzonych przez siebie okazji edukacyjnych oraz pomagać w zdobywaniu i porządkowaniu informacji o sobie i otaczającym je świecie. Reasumując, nauczyciel powinien przyjąć następujące zasady pracy:

- raczej tworzyć warunki i zapraszać dzieci do działania niż rozdzielać im role;
- pobudzać inicjatywę i wyobraźnię, a nie sterować;
- obserwować, a nie oceniać;
- pozwalać wybierać, a nie narzucać;
- akceptować pomysły dzieci bez jakichkolwiek warunków wstępnych;
- przyjmować ograniczoną odpowiedzialność za wyniki pracy twórczej dzieci;
- nie demonstrować, że wie więcej lub potrafi lepiej.

Zadania nauczyciela wynikające z przyjęcia powyższych zasad działania można określić następująco:

- umożliwia dziecku ekspresję uczuć, które zwykle, w codziennych sytuacjach edukacyjnych ukrywane są z obawy przed karą lub z powodu poczucia winy;

- wzmacnia gotowość do interpretacji i reinterpretacji wiedzy o sobie w twórczych działaniach plastycznych, werbalnych, ruchowych, muzycznych;
- dostarcza dziecku pozytywnych wzmocnień; pielęgnuje różnice w myśleniu i odczuwaniu świata i siebie przez poszczególne dzieci, a nie niweluje je;
- zapewnia bezpośrednie, szczere, prawdziwe kontakty z dziećmi w różnych relacjach społecznych;
- tworzy warunki do podejmowania na nowo takich zadań, w których wcześniej dziecko doznawało niepowodzeń i z których aktualnie wycofuje się, uważając je za trudne. Umożliwia doświadczanie sukcesu z osiągniętych wyników.

ROZDZIAŁ 2

PROGRAM – STRUKTURA I TREŚCI

2.1. CELE PROGRAMU

Nadrzędnym celem pracy nauczyciela uwzględnionym w prezentowanym programie jest towarzyszenie dziecku w procesie tworzenia własnego obrazu JA, a w następstwie tego, budowania koncepcji JA, wyrażającej w pełni potrzeby, możliwości oraz warunki realizacji potencjału rozwojowego. Celem pierwotnym wobec powyższego, traktowanym jako jego warunek, jest aktywizowanie i pobudzenie rozwoju uzdolnień i postaw twórczych dzieci, wyzwolenie chęci i pasji tworzenia w różnych sytuacjach edukacyjnych, mniej i bardziej formalnych (twórcze funkcjonowanie na lekcjach i poza nimi) oraz w różnych dziedzinach działania: plastycznej, językowej, ruchowej i muzycznej.

Funkcją tego programu jest zapobieganie problemom psychicznym i społecznym pojawiającym się często w wieku adolescencji, problemom związanym z brakiem akceptacji siebie, brakiem rozumienia własnych stanów psychicznych, napięć i dramatów, problemom związanym z niezdolnością do otwierania się na innych i komunikowania siebie. Cele szczegółowe programu odnoszą się zarówno do działań stymulujących rozwój dyspozycji twórczych (kreacyjnych i autokreacyjnych), jak również do działań profilaktycznych, terapeutycznych, korekcyjnych i kompensacyjnych.

Podstawą konstrukcji programu jest przyjęcie tezy, że najważniejsze źródło twórczości dziecka stanowi potencjał twórczy, który może uaktywniać się, ujawniać i rozwijać już w bardzo wczesnym dzieciństwie, jeśli zostaną stworzone ku temu odpowiednie warunki. Każde dziecko dysponuje twórczym potencjałem, ale często już w pierwszym roku uczęszczania do szkoły, w wyniku trenowania w rozwiązywaniu zadań o charakterze zamkniętym, nie każde dziecko ujawnia lub wykorzystuje możliwości twórczego działania w swym codziennym funkcjonowaniu w szkole. Stąd na początku realizacji programu przewiduje się wzmacnianie lub pobudzenie

na nowo dyspozycji kreacyjnych dzieci, tworzenie warunków i okazji do odczuwania radości z działań twórczych oraz do odczuwania sukcesu na tym polu aktywności.

Warto tu wyraźnie zaznaczyć, że w proponowanym programie twórcza aktywność traktowana jest nie jako cel sam w sobie, ale jako narzędzie autokreacji i środków samorealizacji. Przyjęcie podstawowego założenia psychologii humanistycznej, że każdy człowiek ma własny plan życia (mniej lub bardziej uświadomiony), a miarą jego urzeczywistnienia jest posiadany obraz JA, wymaga wzięcia pod uwagę konieczności rozwijania kompetencji biograficznej, która składa się z takich szczegółowych zdolności, jak: wiedza autokreacyjna indywidualna (osobista); wiedza autokreacyjna społeczna (naukowa i potoczna); pamięć autobiograficzna, polegająca na przypominaniu i rozpoznawaniu zdarzeń osobistych i faktów autobiograficznych. Kolejnym składnikiem kompetencji biograficznej dzieci jest myślenie biograficzne, wyrażające się w zdolności do refleksji nad dotychczasowymi doświadczeniami z własnego życia, przetwarzania informacji na temat siebie, uogólniania ich i wyciągania wniosków. Przedmiotem myślenia biograficznego, które jest jednocześnie w dużej mierze myśleniem narracyjnym i twórczym, oraz przedmiotem wyobraźni twórczej dziecka jest jego JA - przeszłe, teraźniejsze i przyszłe. W programie tym działaniom stymulacyjnym poddawany jest różny rodzaj myślenia dziecka. Może ono być rozpatrywane jednocześnie z różnych perspektyw. Biorąc pod uwagę przedmiot myślenia mówimy o myśleniu biograficznym. Ze względu na jego rodzaj mówimy o myśleniu narracyjnym. Natomiast biorąc pod uwagę mechanizm tworzenia lub przetwarzania informacji o sobie mówimy o myśleniu twórczym.

Określone wyżej cele programu wyznaczają trzy etapy planowanych działań edukacyjnych:

- trening twórczości polegający na wyzwaniu spontanicznej, twórczej aktywności w różnych dziedzinach działania dzieci (plastycznej, werbalnej, muzycznej i ruchowej) (myślenie twórcze);
- trening samoświadomości polegający na wzbogacaniu wiedzy dzieci o sobie, rozwijaniu myślenia narracyjnego i myślenia biograficznego;
- trening kompetencji autokreacyjnych, polegający na wykorzystaniu twórczej aktywności dziecka w różnych dziedzinach jego twórczego funkcjonowania. Rozwijanie samoświadomości jest warunkiem (bazą) i podstawą kształtowania się kompetencji związanych z kreowaniem siebie.

Cele szczegółowe programu zgrupowane są wokół kilku głównych zadań, związanych z rozwijaniem dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych.

1. Stymulowanie rozwoju dyspozycji kreacyjnych:

- rozpoznawanie rodzaju motywacji twórczej własnej i innych;
- zdobywanie wiedzy o twórczości, dziedzinach, mechanizmach i uwarunkowaniach zachowań twórczych (metatwórczość);
- samodzielne podjęcie przez każde dziecko decyzji o „stawianiu się” osobą twórczą i podejmowaniu twórczych działań;

- stymulowanie zdolności twórczych potencjalnych (intelektualnych cech): zdolności twórczego myślenia, zdolności uruchamiania i wykorzystywania wyobraźni twórczej;
- tworzenie warunków do rozwijania twórczych uzdolnień plastycznych i werbalnych (wzbogacanie wiedzy i umiejętności związanych z określoną dziedziną twórczej aktywności, z określonym językiem wypowiedzi plastycznej, werbalnej, muzycznej czy ruchowej);
- tworzenie warunków do ujawniania się i/lub rozwijania takich cech osobowościowych sprzyjających tworzeniu;
- tworzenie warunków, inspirowanie i wzmacnianie twórczych działań plastycznych, językowych i ruchowych, a jednocześnie wielozmysłowych, wielopoziomowych i wielopłaszczyznowych;

2. Rozwijanie kompetencji biograficznej dziecka jako podstawowego warunku konstruowania wiedzy na temat siebie i budowania obrazu JA-przeszłe i JA-teraźniejsze:

- organizowanie działań umożliwiających poznawanie wielowymiarowości człowieka (postrzegam, myślę, czuję, działam);
- organizowanie sytuacji pozwalających na poznanie możliwości własnych dziecka i innych ludzi, np. wynikających ze zróżnicowania płci, wieku, stanu zdrowia i doświadczenia;
- tworzenie warunków i sytuacji do wykorzystywania w działaniach twórczych myślenia biograficznego;
- tworzenie warunków do rozwijania samoświadomości;
- tworzenie sytuacji do konstruowania wiedzy autokreacyjnej indywidualnej;
- tworzenie sytuacji do konstruowania wiedzy autokreacyjnej społecznej;

3. Stymulowanie rozwoju dyspozycji autokreacyjnych i budowania obrazu JA-przyszłe:

- wprowadzenie do programu - samodzielne podjęcie przez każde dziecko decyzji odnośnie działań związanych z poznawaniem siebie i dzieleniem się swoimi doświadczeniami;
- tworzenie warunków i sytuacji do wykorzystywania w działaniach twórczych myślenia narracyjnego;
- tworzenie okazji do podejmowania działań autokreacyjnych; umożliwianie dziecku dokonywania wyborów i przeżywania pozytywnych efektów własnych działań;
- tworzenie okazji do dokonywania przez dziecko wyborów i zdawania sobie sprawy z ich konsekwencji;
- rozwijanie poczucia ciągłości w czasie i poczucia sprawstwa jako warunku budowania kompetencji autokreacyjnej;
- nawiązywanie w działaniach do różnorodnych doświadczeń życiowych dziecka;
- tworzenie sytuacji do autonarracji odnośnie sytuacji i zdarzeń z życia szkolnego, których dane dziecko było głównym bohaterem (autonarracje kształtują

- zachowania jednostki);
- tworzenie warunków do analizowania sytuacji, w których dziecko było głównym uczestnikiem zdarzeń (bohaterem narracji) jako punktu wyjścia do różnorodnych działań twórczych werbalnych i plastycznych; zachęcanie do tworzenia narracji na temat przeszłości, a następnie twórcze przekształcanie w interpretacjach werbalnych i rysunkowych minionych zdarzeń w zdarzenia możliwe w przyszłości).

2.2. STRUKTURA ZADAŃ PROGRAMOWYCH

Przedstawione poniżej zadania odnoszą się do nauczyciela i związane są z rozwijaniem nie tylko pojedynczych zdolności twórczych takich, jak myślenie i wyobraźnia twórcza (rozumianych jako podstawowe warunki osiągania twórczych wyników), ale odnoszą się również do innych zdolności poznawczych i uzdolnień oraz wiadomości, kompetencji i umiejętności, które sprzyjają rozwojowi postaw twórczych człowieka. Szczegółowe zadania programowe tworzą następującą strukturę:

1. TWÓRCZE ZDOLNOŚCI POTENCJALNE – POTENCJAŁ TWÓRCZY – DYSPOZYCJA DO TWÓRCZOŚCI
 - 1.1 Myślenie twórcze:
 - 1.1.1. płynność myślenia
 - 1.1.2. giętkość myślenia
 - 1.1.3. oryginalność myślenia
 - 1.1.4. wrażliwość na problemy
 - 1.2 Wyobraźnia twórcza
2. INNE PROCESY POZNAWCZE
 - 2.1. Spostrzegawczość
 - 2.2. Uwaga
 - 2.3. Pamięć
3. UMIEJĘTNOŚCI INTELEKTUALNE
 - 3.1. Umiejętności klasyfikowania
 - 3.2. Umiejętności uogólniania
 - 3.3. Umiejętności abstrahowania
 - 3.4. Umiejętności dokonywania skojarzeń
 - 3.5. Umiejętności antycypowania (przewidywania)
 - 3.6. Umiejętność tworzenia analogii (rozumowanie indukcyjne)
 - 3.7. Umiejętność tworzenia metafor
 - 3.8. Umiejętność transformowania
4. CECHY OSOBOWOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI SPRZYJAJĄCE TWORZENIU

- 4.1. Umiejętności interpersonalne
- 4.2. Motywacje
- 4.3. Empatia
- 4.4. Niezależność, nonkonformizm
- 4.5. Ciekawość poznawcza
- 4.6. Poczucie własnej wartości
5. UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIEDZINĄ TWORZENIA
 - 5.1. Umiejętności związane z aktywnością ruchową
 - 5.2. Umiejętności związane z aktywnością werbalną: językową i literacką
 - 5.3. Umiejętności związane z aktywnością plastyczną
 - 5.4. Umiejętności związane z aktywnością muzyczną
 - 5.5. Umiejętności związane z aktywnością techniczną
6. WIEDZA NA TEMAT TWÓRCZOŚCI I DZIEDZIN TWORZENIA
 - 6.1. Wiedza na temat istoty, mechanizmów, potrzeby i wartości kreatywności w życiu człowieka
 - 6.2. Wiedza na temat dziedzin tworzenia (elementarna wiedza praktyczna dotycząca plastyki, muzyki, literatury, techniki, dramy, ruchu i tańca).

Wymienione grupy zadań związanych z rozwijaniem dyspozycji kreatywnych dzieci pozwolą Czytelnikowi zrozumieć strukturę programu. Szczegółowe zadania w ramach poszczególnych grup przedstawione są poniżej.

2.3. SZCZEGÓŁOWE ZADANIA PROGRAMOWE ZWIĄZANE Z ROZWIJANIEM TWÓRCZOŚCI

1. TWÓRCZE ZDOLNOŚCI POTENCJALNE – DYSPOZYCJE TWÓRCZE
 - 1.1 Myślenie twórcze
 - 1.1.1. płynność myślenia
 - rozwijanie płynności słownej myślenia;
 - rozwijanie płynności skojarzeniowej myślenia;
 - rozwijanie płynności ideacyjnej;
 - wspieranie płynności ekspresyjnej;
 - wspieranie płynności antycypacyjnej;
 - 1.1.2. giętkość myślenia
 - rozwijanie giętkości myślenia na materiale werbalnym;
 - rozwijanie giętkości ideacyjnej;
 - wspieranie adaptacyjnej giętkości wizualnej;
 - wspieranie giętkości ekspresyjnej;
 - wspieranie giętkości antycypacyjnej;
 - wspieranie symbolicznej giętkości wizualnej;

- rozwijanie giętkości figuralnej;
- 1.1.3. oryginalność myślenia
 - pobudzanie oryginalności wyobrażeń i skojarzeń;
 - stymulowanie oryginalności myślenia;
- 1.1.4. wrażliwość na problemy
 - stymulowanie wrażliwości na problemy;
 - rozwijanie zdolności płynnego, elastycznego i oryginalnego rozwiązywania prostych problemów otwartych (dywergencyjnych);
 - rozwijanie umiejętności odkrywania i formułowania problemów;
 - rozwijanie umiejętności identyfikowania i nazywania trudności;
- 1.2. Wyobrażenia twórcza
 - zdolność do transformacji wyobrażeń; wyrazistość i siła wyobrażeń;
 - tworzenie metafor obrazowo-wizualnych;
 - przekształcanie obrazów umysłowych;
 - rozwijanie podstaw myślenia metaforycznego poprzez tworzenie indywidualnych, fantastycznych sytuacji wyobrażeń;
 - stymulowanie zdolności kojarzenia obrazów umysłowych;
 - zachęcanie do tworzenia animizacji i personifikacji;
 - rozwijanie zdolności przekształcania obrazów umysłowych (wyobrażeń) i nadawania im dużej dynamiki;
 - stymulowanie naturalnych, spontanicznych, własnych obrazów umysłowych;
 - rozwijanie zdolności tworzenia klarownych obrazów umysłowych, cechujących się dużą złożonością i szczegółowością;
 - rozwijanie wyobraźni słuchowej, kinetycznej (przedmioty w ruchu i w działaniu), konstrukcyjnej (ruchome i stałe połączenia schematów), logicznej (wzrokowo-ruchowe uobecnianie logicznych myśli treściowych), operacyjnej (wytwarzanie schematów operacji – w ich zakres wchodzi: narzędzia, przedmioty i ruchy robocze danej operacji), przestrzennej (wyobrażanie sobie układów i przestrzennego operowania nimi);
- 2. INNE PROCESY POZNAWCZE
 - 2.1. Spostrzegawczość
 - wspieranie autogennych zdolności wizualnych spontanicznych;
 - wspieranie heterogennych zdolności wizualnych;
 - rozwijanie umiejętności organizowania spostrzeżeń oraz ukierunkowanego, planowanego i kontrolowanego obserwowania rzeczy i zjawisk;
 - organizowanie spostrzeżeń w nowy, nietypowy sposób;
 - rozwijanie zdolności analitycznego i syntetycznego spostrzegania;
 - rozwijanie zdolności porównywania wzrokowych i słuchowych treści spostrzeżeń;

- rozwijanie zdolności wnioskowania na podstawie różnorodnych spostrzeżeń;
- pobudzanie i rozwijanie wrażliwości na bodźce wzrokowe, słuchowe i węchowe, stymulowanie spostrzegawczości i wrażliwości słuchowej;
- zachęcanie do obserwowania obiektów z różnych perspektyw i w różnych aspektach;
- rozróżnianie sytuacji, w których warto stosować obserwację naukową lub potoczną;
- 2.2. Uwaga
 - rozwijanie koncentracji uwagi, ćwiczenie refleksu;
 - wyrabianie nawyku ukierunkowania uwagi na nowe, nietypowe rzeczy, zjawiska lub fakty;
 - rozwijanie podzielności uwagi w sytuacjach twórczej ekspresji zintegrowanej;
- 2.3. Pamięć
 - zapamiętywanie, odtwarzanie, interpretowanie i reinterpretowanie informacji;
 - zachęcanie do koncentracji i świadomego zapamiętywania nowych doświadczeń oraz twórczego ich przewidywania;
- 3. UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJE INTELEKTUALNE
 - 3.1. Umiejętności klasyfikowania
 - tworzenie sytuacji do nietypowego klasyfikowania obiektów, zdarzeń, faktów, sytuacji;
 - tworzenie umiejętności tworzenia nowych i oryginalnych kryteriów klasyfikacji znanych obiektów;
 - 3.2. Umiejętności uogólniania
 - doskonalenie umiejętności analizy zjawisk i dostrzegania związków między nimi;
 - usprawnianie zdolności myślenia analitycznego i syntetycznego;
 - rozwijanie myślenia dedukcyjnego;
 - wyrabianie umiejętności porównywania obiektów na pozór niemających ze sobą nic wspólnego i oceniania ich;
 - nabywanie umiejętności wyciągania wniosków na podstawie obserwacji i doświadczeń;
 - rozwijanie zdolności łączenia różnych informacji i uogólniania ich;
 - umiejętność upraszczania i redefiniowania problemów;
 - 3.3. Umiejętności abstrahowania
 - rozwijanie zdolności abstrahowania;
 - zachęcanie do niestereotypowego definiowania obiektów, faktów, zjawisk, procesów;
 - rozwijanie umiejętności definiowania i redefiniowania pojęć;

- zachęcanie do wyciągania samodzielnych wniosków;
- 3.4. Umiejętności dokonywania skojarzeń
 - zachęcanie do tworzenia oryginalnych, niekonwencjonalnych, zaskakujących skojarzeń;
 - przewyższanie sztywnych nawyków i nastawień w zestawianiu ze sobą słów, pojęć, rzeczy;
- 3.5. Umiejętności przewidywania
 - rozwijanie zdolności obserwowania i wnioskowania;
 - nabywanie umiejętności wyciągania wniosków na podstawie obserwacji i doświadczeń;
 - rozwijanie umiejętności interpretowania sytuacji z różnych punktów widzenia;
 - rozwijanie chęci i pasji w bawieniu się antycypowaniem rzeczy i zjawisk;
- 3.6. Umiejętność tworzenia analogii (rozumowanie indukcyjne)
 - stymulowanie umiejętności identyfikowania się z obiektem (analogia personalna);
 - rozwijanie pomysłowości i wyobraźni (analogii fantastycznej) przez tworzenie dowolnych obrazów zainspirowanych dowolnym słowem;
 - stymulowanie dociekliwości i zdolności indukcyjnego myślenia;
- 3.7. Umiejętność tworzenia metafor
 - otwieranie dzieci na metaforę i przenośnię;
 - rozwijanie umiejętności tworzenia metafor obrazowych;
 - rozwijanie umiejętności uruchamiania myślenia metaforycznego;
- 3.8. Umiejętność transformowania
 - rozwijanie umiejętności przekształcania treści pojęć lub wyobrażeń;
 - rozwijanie umiejętności przewidywania skutków przekształceń;
- 4. CECHY OSOBOWOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI SPRZYJAJĄCE TWORZENIU
 - 4.1. Umiejętności interpersonalne
 - rozwijanie zdolności i chęci dyskusowania, prezentowania swoich poglądów;
 - zachęcanie do współpracy w grupie twórczej;
 - uczenie prawidłowej komunikacji i zrozumienia pomiędzy uczniami przez słuchanie i mówienie oraz liczenie się z odczuciami innych osób;
 - rozwijanie umiejętności uważnego słuchania innych i wczuwania się w ich stany emocjonalne;
 - tworzenie okazji do wymiany informacji, uczenie się dochodzenia do kompromisów;
 - budowanie klimatu grupowego, integrowanie zespołu klasowego;
 - rozwijanie chęci świadomego poznawania siebie i innych;
 - tworzenie więzi grupowej, uczenie się wyrażania własnych pragnień;
 - poznawanie zainteresowań kolegów, ich doświadczeń i sposobów myślenia;

- rozwijanie otwartości we wzajemnym poznawaniu się;
- stworzenie warunków do współpracy, stwarzanie okazji, by w toku twórczego myślenia rozwiązywać problemy i podejmować decyzje;
- rozwijanie wielorakiej aktywności twórczej;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie z wielostronną oceną i opiniami kolegów i nauczyciela;
- oswojenie z wystąpieniami na forum klasy;
- wzmocnienie pozytywnego obrazu siebie i pobudzenie do otwarcia się wobec grupy;
- uświadomienie odpowiedzialności za konsekwencje własnych poczynań;
- 4.2. Motywacje (rodzaj)
 - uświadomienie uczniom określonych trudności praktycznych, teoretycznych;
 - umiejętność poprawiania nastroju;
 - spontaniczne zgłaszanie pomysłów;
 - zaangażowanie uczniów w proces twórczego przewidywania;
 - rozwój własnych możliwości twórczych;
 - umiejętność rozwiązywania nowych problemów;
 - chęć gotowość do rozwoju inwencji twórczej dziecka i siły swej wyobraźni;
 - tworzenie sytuacji do odczuwania radości z osiągnięć twórczych;
 - umiejętność i chęć współtworzenia atmosfery do działań twórczych;
 - gotowość do podejmowania ryzyka;
 - odporność i wytrwałość;
- 4.3. Empatia
 - zachęcanie do konsultowania pomysłów z innymi dziećmi;
 - otwarta dyskusja i komunikowanie własnych pomysłów;
 - otwartość na problemy innych;
 - odczytywanie pragnień, emocji, nastrojów;
- 4.4. Niezależność, nonkonformizm
 - samodzielne pokonywanie trudności teoretycznych;
 - rozwijanie umiejętności i chęci planowania i organizacji pracy własnej;
 - rozwijanie zaradności i dociekliwości; samodzielność sądów;
 - rozwijanie umiejętności podejmowania odpowiedzialnych decyzji i uzasadniania własnych racji;
 - odporność na manipulację ze strony innych;
 - rozwijanie umiejętności krytycznego oceniania własnych twórczych rozwiązań;
- 4.5. Ciekawość poznawcza
 - rozwijanie ciekawości poznawczej;
 - rozwijanie zdolności dostrzegania istotnych problemów;
 - rozwijanie zaradności i dociekliwości;

- otwartość na nowe pomysły i doświadczenia;
 - otwartość na wieloznaczność;
 - przyzwyczajanie do stawiania trudnych, ale niezwykłych pytań;
- 4.6. Poczucie własnej wartości
- samokontrola i samoocena efektów pracy;
 - wartościowanie pomysłów rozwiązania określonego problemu;
 - ośmielanie się do publicznych wystąpień;
 - poszerzanie samowiedzy i dokonywanie samooceny;
 - budowanie poczucia własnej wartości zdolność empatii i tolerancji;
 - twórczy styl życia przejawiający się w aktywnym stosunku do siebie i świata;
 - dążność do pełnego wykorzystania swych potencjalnych szans rozwojowych, służących samorealizacji w różnych dziedzinach funkcjonowania;
- 4.7. Poczucie humoru
- rozwijanie poczucia humoru;
 - tworzenie warunków do dostrzegania zabawnych stron różnorodnych sytuacji, które nie były spostrzegane jako dowcipne, zabawne, radosne;
 - zachęcanie do ekspresji dowcipu i humoru poprzez różne środki wyrazu.
5. UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z DZIEDZINĄ TWORZENIA
- 5.1. Umiejętności związane z aktywnością ruchową
- wspieranie zdolności psychomotorycznych;
 - pobudzanie ekspresji ruchowej;
 - rozwijanie zdolności ruchowych;
 - rozwój uzdolnień twórczych (artystyczne i ruchowe);
 - rozwijanie umiejętności ekspresyjnego wyrażania uczuć poprzez ruch i gest;
 - pobudzanie i rozwijanie ekspresji ruchowej, mimicznej i pantomimicznej;
 - rozwijanie indywidualnych umiejętności improwizowania, poznawania cech ruchu, usprawnianie wrażliwości dotykowej;
 - rozwijanie plastyki ruchu
- 5.2. Umiejętności związane z aktywnością werbalną: językową i literacką
- rozwijanie umiejętności wypowiadania się i formułowania myśli;
 - rozwijanie umiejętności tworzenia fabuły;
 - rozwijanie umiejętności opowiadania;
 - zachęcanie do tworzenia opowiadań kreatywnych;
 - kształtowanie zdolności werbalnych i umiejętności ekspresyjnego wyrażania myśli (bycia w roli);
 - kształtowanie umiejętności wykorzystywania wrażeń i spostrzeżeń oraz emocji jako impulsów do tworzenia opowieści, fabuł, bajek;
 - rozwijanie ekspresji werbalnej;
 - zachęcanie do wymyślania fabuły i zwrotów językowych,
 - zachęcanie do poszukiwania nowych możliwości tworzenia neologizmów;

- rozwijanie śmiałości werbalnej
- 5.3. Umiejętności związane z aktywnością plastyczną
- rozwijanie ekspresji plastycznej;
 - rozwijanie wyobraźni plastycznej;
 - sprawne posługiwanie się wieloma technikami plastycznymi;
- 5.4. Umiejętności związane z aktywnością muzyczną
- rozwijanie wrażliwości muzycznej;
 - rozwijanie wrażliwości na dźwięki;
 - sprawne posługiwanie się instrumentami perkusyjnymi w tworzeniu rytmu; akompaniamentu;
- 5.5. Umiejętności związane z aktywnością techniczną
- rozwijanie umiejętności konstrukcyjnych;
 - rozwijanie umiejętności dobierania adekwatnych materiałów do zaplanowanych zadań;
 - rozwijanie umiejętności łączenia różnych technik konstrukcyjnych;
6. WIEDZA NA TEMAT TWÓRCZOŚCI I DZIEDZIN TWORZENIA
- wiedza na temat istoty, potrzeby i wartości kreatywności w życiu człowieka;
 - tworzenie okazji do odkrycia, że język może być bogatym tworzywem myślenia oraz wyrazem ekspresji twórczej (plastycznej, werbalnej, ruchowej, muzycznej);
 - wiedza na temat dziedzin tworzenia (elementarna wiedza praktyczna dotycząca plastyki, muzyki, literatury, techniki, dramy, ruchu i tańca);
 - kształtowanie umiejętności korzystania ze zdobytej wiedzy;
 - rozwijanie zdolności selektywnego odbierania informacji ze świata zewnętrznego;
 - zachęcanie do samodzielnego konstruowania wiedzy o twórczości, dziedzinach, mechanizmach i uwarunkowaniach zachowań twórczych (metatwórczość);

2.4. SZCZEGÓŁOWE ZADANIA PROGRAMOWE ZWIĄZANE Z ROZWOJEM SAMOŚWIADOMOŚCI I DYSPOZYCJI AUTOKREACYJNYCH

1. POZNAWANIE SIEBIE I BUDOWANIE RÓŻNYCH AUTOPORTRETÓW

1.1. Cechy fizyczne:

- wzrost;
- części ciała, funkcje ciała;
- części twarzy;
- włosy (kolor, fryzura);
- płeć;
- różnice w wyglądzie – „ja” jako trzylatek, cztero-, pięcio-, sześciolatek;

- symetria ciała.
- 1.2. Cechy i właściwości osobowości:
 - umiejętności;
 - preferencje – zdolności;
 - oczekiwania (odnośnie do siebie i otoczenia);
 - zainteresowania;
 - cechy temperamentu – tempo pracy, reakcje emocjonalne;
 - emocje i motywacje;
 - poczucie sprawstwa;
- 2. ROZWIJANIE DYSPOZYCJI AUTOKREACYJNYCH
 - rozwijanie umiejętności wyczuwania intencji i uczuć innych osób;
 - kształtowanie umiejętności podejmowania trafnych decyzji odnośnie do własnej najbliższej przyszłości;
 - zachęcanie do rozpoznawania motywów, intencji i myśli innych;
 - rozwijanie zdolności automotywacji;
 - przyzwyczajanie do świadomego spostrzegania powiązań między myślami, uczuciami i reakcjami ludzi;
 - zachęcanie do rozpoznawania własnych (silnych i słabych) stron funkcjonowania w życiu codziennym;
 - rozwijanie umiejętności skupiania się na własnych emocjach;
 - rozwijanie umiejętności rozpoznawania uczuć na podstawie sygnałów wysyłanych przez własny organizm;
 - zachęcanie do świadomej kontroli czasu utrzymywania się określonego nastroju;
 - uwrażliwianie na różnice w podejściu emocjonalnym ludzi do różnych problemów życiowych
 - uczenie technik dotyczących uspokajania się po gwałtownych emocjach;
 - rozwijanie umiejętności odczytywania nastrojów innych osób;
 - rozwijanie otwartości na uczucia innych osób;
 - uczenie umiejętności odczytywania sygnałów niewerbalnych (ton głosu, gesty, miny, grymasy twarzy, tempo mówienia);
 - zachęcanie do podejmowania prób radzenia sobie z własnymi emocjami, kontrolowania zachowań;
 - poszerzanie słownictwa dzieci związanego z emocjami;
 - zachęcanie do odkrywania własnych marzeń w toku różnych działań i komunikowania ich otoczeniu;
 - umożliwianie poznawania granic swoich zdolności i możliwości (skuteczności) w działaniu;
 - rozwijanie umiejętności mówienia o sobie, określania własnych marzeń, przyjemności, radości;
 - doskonalenie zmysłów, uświadomienie ich roli w życiu człowieka (podstawa

- poznania i działania);
- rozwijanie dziecięcej wrażliwości, wyobraźni, spostrzeżeń;
- tworzenie sytuacji sprzyjających nabywaniu pewności siebie;
- rozwijanie umiejętności patrzenia na przeszłość z różnych perspektyw;
- wzmacnianie zdolności ekspresji, percepcji, analizowania i oceniania własnych reakcji emocjonalnych;
- tworzenie warunków do konstruowania wiedzy osobistej i naukowej o emocjach;
- uczenie dostrzegania związków pomiędzy emocjami a procesami poznawczymi: myśleniem refleksyjnym, metapoznaniem, pamięcią emocji;
- tworzenie sytuacji do odbierania i przeżywania wartości wizualnych środowiska przyrodniczego lub kulturowego;
- pobudzanie wrażliwości emocjonalnej dzieci;
- umożliwianie rozumienia podstawowych terminów oznaczających emocje;
- uczenie rozpoznawania podstawowych emocji;
- uczenie dzieci rozpoznawania, nazywania i wyrażania podstawowych emocji i uczuć;
- rozwijanie śmiałości i minimalizowanie obaw związanych z ekspresją twórczą;
- rozwijanie ekspresji uczuciowej;
- zachęcanie do otwartych dyskusji o uczuciach;
- rozwijanie umiejętności rozumienia i akceptacji uczuć innych osób;
- rozwijanie zdolności integrowania własnych doświadczeń emocjonalnych z wiedzą o przeżyciach innych osób;
- kształtowanie pozytywnego stosunku do samego siebie i drugiego człowieka;
- tworzenie warunków do odreagowania nagromadzonych napięć i lęków w zabawach twórczych;
- tworzenie bezpiecznych ram dla wyrażania sprzecznych lub wręcz konfliktowych myśli oraz negatywnych uczuć;
- wzmacnianie odporności na niepowodzenia i wiary we własne siły;
- uświadomienie roli emocji w procesie rozwiązywania problemów twórczych
- uczenie umiejętności dostosowywania form i stopnia ekspresji do wymagań sytuacji społecznych, w których dziecko działa;
- wzmacnianie zdolności empatii poprzez wspólne przeżywanie sukcesu;
- budowanie zaufania, otwieranie się na próby twórczego zachowania innych w trudnych sytuacjach społecznych;
- zachęcanie do twórczych prób w atmosferze bezpieczeństwa i wsparcia;
- pomoc w budowaniu przekonania o potrzebie doskonalenia siebie;
- zachęcanie do spostrzegania świata i siebie w pozytywnym świetle;
- nastawienie na realizację pozytywnych celów i planów;

- uczenie świadomego pozbywania się lęków i zahamowań;
- wzmacnianie poczucia sprawstwa;
- rozwijanie postawy otwartości w sytuacji pojawiających się przeszkód;
- wzmacnianie chęci doskonalenia pojawiających się projektów;
- rozwijanie zdolności rozróżniania pomysłów twórczych od nietwórczych;
- tworzenie okazji do uczenia się rozumienia i stosowania języka niewerbalnego;
- zachęcanie do uważnego analizowania własnych emocji, dostrzegania różnic w wyrażaniu emocji przez innych;
- wzmacnianie przekonania, iż przeżywanie uczuć jest reakcją naturalną;
- pomoc w odkrywaniu zdrowych sposobów radzenia sobie ze złością i agresją;
- rozwijanie umiejętności empatycznego słuchania innych w celu koordynacji własnych działań z działaniami innych;
- zachęcanie do akceptowania uczuć przeżywanych przez inne osoby;
- tworzenie sytuacji umożliwiających dostrzeganie związku przeżywanych uczuć z zachowaniem i działaniem;
- uświadamianie, w jakich sytuacjach najczęściej pojawiają się określone uczucia.

2.5. TREŚCI PROGRAMOWE

Treści programowe realizowane są dzięki zastosowaniu trzech różnych metod uczenia się i działania. Głównym celem realizacji treści programowych jest pomoc dziecku w odkryciu sensu tworzenia, zrozumienie, co znaczy tworzyć, dlaczego warto tworzyć. Ważnym celem jest również poznanie własnych zasobów intelektualnych i wiara w nie, uświadczenie sobie, czy mogę tworzyć i w jakiej dziedzinie mam najlepsze rezultaty.

Stymulowanie rozwoju samoświadomości i dyspozycji autokreacyjnych:

- wprowadzenie do programu – samodzielne podjęcie przez każde dziecko decyzji odnośnie działań związanych z poznawaniem siebie i dzieleniem się swoimi doświadczeniami;
- tworzenie warunków i sytuacji do wykorzystywania w działaniach twórczych myślenia biograficznego;
- tworzenie warunków i sytuacji do wykorzystywania w działaniach twórczych myślenia narracyjnego;
- tworzenie warunków do rozwijania samoświadomości;
- tworzenie sytuacji do konstruowania wiedzy autokreacyjnej indywidualnej;
- tworzenie sytuacji do konstruowania wiedzy autokreacyjnej społecznej;
- tworzenie okazji do podejmowania działań autokreacyjnych.

Cele szczegółowe programu odnoszą się przede wszystkim do działań **stymulujących** rozwój dyspozycji kreacyjnych i autokreacyjnych, jak również do działań **profilaktycznych, terapeutycznych, korekcyjnych i kompensacyjnych**. Zadania nauczyciela wynikające z celów szczegółowych można wyznaczyć w sposób następujący:

- wzmacnianie tendencji do samorealizacji, rozumianej jako dążenie do pełni stanu psychofizycznej równowagi; dążenie do pełnego, zdrowego rozwoju;
- pomoc dziecku w osiągnięciu dojrzałości do realizowania zadań rozwojowych, przewidzianych dla najbliższego okresu życia;
- tworzenie warunków do rozwijania i pogłębiania samoświadomości dziecka; pomoc w uzyskiwaniu wglądu w samego siebie, pogłębienie kontaktu z samym sobą;
- tworzenie warunków do ekspresji uczuć, które w codziennych sytuacjach edukacyjnych ukrywane są z obawy przed karą lub z powodu poczucia winy;
- zapewnienie bezpośrednich, szczerych, prawdziwych kontaktów z dzieckiem w różnych relacjach społecznych;
- tworzenie warunków do podejmowania takich zadań, w których dziecko wcześniej doznawało niepowodzeń i z których aktualnie wycofuje się, uważając je za trudne dla siebie, udzielanie pomocy w realizacji tych zadań, aby dziecko mogło doświadczać poczucia sukcesu;
- tworzenie warunków do gromadzenia doświadczeń, związanych z odkrywaniem podobieństw i różnic pomiędzy własnym Ja a Ja kolegów z grupy lub innych osób;
- dostarczanie dziecku pozytywnych wzmocnień odnośnie do przejawów jego oryginalnych zachowań i działań; pielęgnowanie (a nie niwelowanie) różnic między dziećmi w myśleniu oraz odczuwaniu świata i siebie;
- wzmacnianie gotowości do interpretacji i reinterpretacji wiedzy o sobie;
- tworzenie warunków do wyobraźniowego poszukiwania różnych wersji samego siebie w celu dynamizacji własnej egzystencji;
- budowanie poczucia łączności z innymi w sytuacji szukania cech wspólnych;
- pomoc dziecku w łączeniu różnych historii w większe, spójne całości;
- budowanie przekonania o możliwości współtworzenia swojej przyszłości, koncepcji siebie;
- wzbudzanie poczucia sprawstwa;
- tworzenie warunków do tworzenia przez dziecko narracji wewnętrznych i zewnętrznych (wykorzystanie metafor, bajek, wierszy, anegdot literackich i filmowych form narracyjnych);
- umiejętność samoobserwacji, zdystansowania się wobec ograniczeń zewnętrznych i wewnętrznych człowieka;
- zachęcanie do stopniowego podejmowania odpowiedzialności za siebie.

STRUKTURA PROGRAMU: PODRÓŻE – SKARBY – PRZYGODA

CZĘŚĆ I. PODRÓŻE W CZASIE I W PRZESTRZENI

Przewodnikiem w podróżach jest bohater książki A. de Saint-Exupéry'ego MAŁY KSIĄŻĘ. Punktem wyjścia w realizowaniu pierwszej części programu jest zainteresowanie dzieci baśnią poetycką MAŁY KSIĄŻĘ. Bohater książki proponuje tygodniowy pobyt na kolejnych, nowych, nieodkrytych jeszcze planetach, które mają swoje metaforyczne nazwy (Planeta Bobodanów, Planeta Kalejdoskopowa itp.). Pobyt na nowych planetach ma umożliwić dziecku odkrycie istotnych cech każdej z nich. Nazwy poszczególnych planet nie są przypadkowe. Pomyślane są tak, aby umożliwiały dzieciom: budowanie własnej wiedzy o twórczości (metatwórczość), odkrywanie sensu tworzenia; rozumienie, co znaczy tworzyć i dlaczego warto tworzyć; poznanie własnych zasobów intelektualnych i osobowościowych sprzyjających tworzeniu; wreszcie wzmocnienie wiary we własne możliwości twórcze, skłonienie dzieci do refleksji odnośnie tego, czy ja mogę tworzyć, w jakiej dziedzinie mam najlepsze rezultaty lub co mogę poprawić w swoim twórczym funkcjonowaniu? Ponadto każda z planet jest pomyślana tak, aby w czasie jej eksplorowania dzieci mogły rozwijać pewne specyficzne zdolności, cechy osobowości i umiejętności związane z twórczością, pomagające im w codziennej twórczej aktywności.

001 – Planeta na Opak – Cechy planety: nowość, nieprzewidywalność i zaskoczenie (powodujące konflikt poznawczy), dowcip i humor. Cele główne: rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia; wrażliwości na problemy; ciekawości poznawczej, poczucia humoru.

002 – Planeta Włochatych – Cechy planety: nowość, niedookreśloność a zarazem niezwykła plastyczność (obrazowość) wrażeń słuchowych, dotykowych, smakowych, węchowych i wzrokowych. Cele: rozwijanie wrażliwości zmysłów: dotyku, słuchu, smaku, węchu, wzroku; zdolności tworzenia analogii i metaforyzowania.

003 – Planeta Bobodanów – Cechy planety: radość, humor, dowcip; piękno i dobro jako fundamentalne wartości w procesie twórczym. Cele: rozwój wyobraźni, fantazji, chęci ekspresji, rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia; rozwijanie poczucia estetycznego; wrażliwości na dobro i piękno.

004 – Planeta Kalejdoskopowa – Cechy planety: zmienność, zaskoczenie, ruch, dynamika, transformacje, przekształcenia, brak stałości i pewności. Cele: rozwijanie giętkości myślenia; umiejętności antycypacji; umiejętności porządkowania kolejno pojawiających się elementów lub dostrzeżonych związków; tworzenie nowych układów i nieznanych dotąd sposobów kojarzenia rzeczy.

005 – Planeta Artystów, Wynalazców, Magików i Małych Dzieci – Cechy planety: niezwykłość „mieszkańców”, wyjątkowość postaw i zachowań; tajemniczość;

gwarancja odnoszenia sukcesu; akceptacja siebie i innych; wiara w siebie. Cele: rozwijanie umiejętności twórczej klasyfikacji obiektów; rozwijanie myślenia intuicyjnego, cech sprzyjających twórcom i tworzeniu; poznawanie zewnętrznych i wewnętrznych uwarunkowań twórczości; budowanie poczucia własnej wartości i wiary w sukces w dziedzinie aktywności twórczej.

006 – Planeta Obfitości – Cechy planety: nadmiar, zasobność, dążenie do szczęścia, niepokój, możliwość wyboru różnych wartości. Cele: rozwijanie płynności myślenia i wyobraźni twórczej, odkrycie roli preferowanego systemu wartości w tworzeniu; rozwijanie krytycyzmu; pobudzenie refleksyjności myślenia; rozwijanie umiejętności wartościowania.

007 – Planeta Znoszących się Przeciwności – Cechy planety: współistnienie przeciwności, tolerancja, niezgodność pojęciowa. Cele: umiejętność przezwycięzania przeszkód, godzenia przeciwności, rozwijanie odporności emocjonalnej, zachęcanie do „widzenia inaczej”).

008 – Moja Planeta – Cechy planety: indywidualność, niepowtarzalność, autonomia. Cele: uporządkowanie poszczególnych elementów własnych przeżyć i doświadczeń, zinterpretowanie dostrzeżonych związków, stworzenie nowych; odkrycie własnych możliwości, preferencji twórczych, własnych potrzeb i oczekiwań, ekspresja emocji i uczuć, dzielenie się, otwartość.

CZĘŚĆ II. „W OSIEM TYGODNI DOKOŁA SIEBIE – POSZUKIWACZE SKARBÓW”

Poszukiwane przez dziecko skarby to: jego cechy osobowości, zdobyte doświadczenia, zdolności i uzdolnienia, nabyte umiejętności, różne zdarzenia życiowe. Głównym celem tej części programu jest rozwijanie samoświadomości, budowanie pozytywnego obrazu własnej osoby (Ja-publiczne i Ja-prywatne) w wymiarze Ja-teraźniejsze i Ja-przeszłe; budowanie poczucia własnej wartości, w tym pozytywnej a jednocześnie adekwatnej samooceny. Dzieci w ramach metody projektu tworzą indywidualnie książkę o sobie „Księgę skarbów”. Każda książka składa się z trzech rozdziałów, nawiązujących w treści do JA-przeszłe, JA-teraźniejsze i JA-przyszłe.

ROZDZIAŁ 1. BUTY SIĘDMIOMIŁOWE NIOSĄ MNIE W CZASIE (JA-PRZESZŁE)

1.1. Pierwsze życiowe kroki

1.1.1. Historia pierwszego dnia (dokumentacja, wywiady, komentarze, wyobrażenia).

1.1.2. Siędmomilowymi krokami w moją historię – odtworzenie z pamięci lub na podstawie wywiadu z bliskimi osobami (członkami rodziny) najważniejszych osiągnięć i wydarzeń życiowych – (karty opisu, rysunki, zdjęcia, inna dokumentacja).

- 1.2. Podróże – wspomnienia – kartki z pamiętnika
 - Radość
 - Smutek
 - Niesamowitość
 - Niepokój
 - Tajemnica
 - Nuda
 - Niebezpieczeństwo
 - Spotkanie
- 1.3. A ja rosł(a)m i rosł(a)m – (poznanie mechanizmów i przyczyn zmian rozwojowych, zrozumienie, jakie czynniki mają wpływ na naszą osobowość; refleksja nad tym czy mamy wpływ na to, kim jesteśmy);
 - Co się zmieniało?
 - Jak się zmieniało?
 - Skąd i dlaczego te zmiany?

ROZDZIAŁ 2. PODRÓŻE WOKÓŁ WŁASNEJ OSI (JA-TERAŻNIEJSZE)

- 2.1. Wszyscy wokół mnie (relacje, różnice, podobieństwa, wzajemne zależności)
 - 2.1.1. Ja i moja rodzina
 - 2.1.2. Ja i moi dziadkowie
 - 2.1.3. Ja, moi koledzy i przyjaciele
- 2.2. JA w literaturze i malarstwie
 - 2.2.1. Moja twarz
 - 2.2.2. Moje ciało
 - 2.2.3. Moje
 - 2.2.4. Co potrafię?
 - 2.2.5. Co lubię?
 - 2.2.6. Jaki jestem?

ROZDZIAŁ 3. NIEKOŃCZĄCA SIĘ PRZYGODA („Niekończąca się historia” nawiązująca do książki Michaela Edena, dotyczy budowania obrazu JA-przyszłe, rozwijania dyspozycji autokreacyjnych, myślenia biograficznego, myślenia narracyjnego i myślenia twórczego; rozwoju poczucia sprawstwa).

- 3.1. Latającym dywanem w krainę przyszłej bajki (Projekcja JA-przyszłe, w aspekcie JA-idealne, (kim chcę być?), JA-możliwe, (kim mogę być?), JA-powinnościowe – kim powinienem być?)
- 3.2. Kalendarz przyszłych podróży
 - 3.2.1. Podróże w czasie
 - 3.2.2. Podróże w przestrzeni
- 3.3. Będą o mnie pisać
 - 3.3.1. Bajka o ważnym człowieku

- 3.3.2. Bajka o mądrym człowieku
- 3.3.3. Bajka o szczęśliwym człowieku
- 3.3.4. Bajka o dobrym człowieku
- 3.3.5. Bajka o silnym człowieku
- 3.3.6. Bajka o zdrowym człowieku
- 3.3.7. Bajka o uczciwym człowieku
- 3.3.8. Bajka o zwyczajnym człowieku
- 3.4. Waliza pełna skarbów (podsumowanie zdobytych doświadczeń i dzielenie się z innymi: rodzicami, kolegami, innymi bliskimi ludźmi).

2.6. FORMY I METODY REALIZACJI ZAŁOŻEŃ PROGRAMOWYCH

Proces kształtowania się postawy twórczej dziecka w młodszym wieku szkolnym można rozpatrywać jako szeroko rozumiany proces uczenia się, to jest gromadzenia i przetwarzania doświadczeń zdobytych dzięki twórczej aktywności. Uczenie się postaw twórczych, jak i uczenie się siebie, może przebiegać w kilku formach: uczenie się spontaniczne, które przebiega według własnego, wewnętrznego programu – „dziecko robi to, co chce”; uczenie się reaktywne, które realizowane jest według programu zewnętrznego, „dziecko robi to, czego chce jego nauczyciel” oraz uczenie się spontaniczno-reaktywne „dziecko robi to, co chce, ale chce tego, czego chce jego nauczyciel” [Wygotski, 1971]. Wszystkie formy uczenia się (nabywania) postaw twórczych dziecka w młodszym wieku szkolnym są obecne w jego działaniach i wszystkie niosą określone wartości, ale też i pewne niebezpieczeństwa lub zagrożenia dla optymalnego rozwoju, zwłaszcza wtedy, gdy jedna z nich jest nadużywana. Wymienionym rodzajom uczenia się zachowań kreatywnych odpowiadają różne typy sytuacji edukacyjnych, które nauczyciel powinien doceniać i uwzględniać w procesie wychowania do twórczości, bez preferowania któregoś z nich. Typy sytuacji umożliwiających uczenie się twórczych zachowań i postaw dziecka można opisać poprzez trzy rodzaje „podejść” nauczyciela do tego procesu: podejście sytuacyjne, projektowanie okazji edukacyjnych, podejście zadaniowe [Więckowski, 1988, s. 197].

Podkreślić należy, iż proces budowania obrazu JA, polegający na aktywnym i świadomym poznawaniu siebie i konstruowaniu wiedzy o sobie, wymaga, aby **głównym rodzajem uczenia się dziecka było uczenie się spontaniczno-reaktywne**, dla którego najbardziej sprzyjającym typem sytuacji edukacyjnych jest projektowanie okazji do samodzielnego zbierania informacji o sobie. W sytuacji projektowania okazji do gromadzenia, porządkowania, strukturalizacji i restrukturalizacji doświadczeń, przy wycofującej się postawie nauczyciela, dziecko ma szansę osiągnięcia samodyscypliny w poznawaniu siebie, ponieważ jego aktywność jest wyzwana potrzebami, zainteresowaniami, aspiracjami, a nie presją dorosłych. W konsekwencji tego zmieni się funkcja programu edukacji dzieci. Funkcję realizacyjną wyrażają-

cą się w „przerabianiu” kolejnych treści programowych, zastąpi funkcja interpretacyjna, polegająca na świadomym interpretowaniu treści programu w interesie rozwijającego się dziecka. W rezultacie tego zmieniają się również metody pracy – tradycyjne metody nauczania będą zastępowane **metodami wspierania aktywności edukacyjnej dziecka** [Więckowski, 1994].

Wydaje się, że do trzech (wyodrębnionych w tej pracy) **podstawowych zadań nauczyciela wspierającego rozwój dziecka**, do trzech typów sytuacji edukacyjnych i wreszcie do trzech (opisanych wyżej) **rodzajów uczenia się** można przyporządkować również **metody wspierania aktywności edukacyjnej dzieci** – czy mówiąc inaczej, **metody organizowania uczenia się dziecka**, aktywizujące jego potencjał rozwojowy. Do tak określonej grupy metod można zaliczyć: **metodę projektów**, **metodę projektowania okazji edukacyjnych**, **metodę zadań stawianych przez nauczyciela** oraz **metodę zabawową**.

Jak już podkreślono, typy sytuacji sprzyjających organizowaniu samodzielnego uczenia się dziecka można opisać poprzez trzy rodzaje „podejść” nauczyciela do procesu i rodzaju uczenia się:

- podejście sytuacyjne
- projektowanie okazji edukacyjnych
- podejście zadaniowe [Więckowski, 1994].

Podejście sytuacyjne polega na celowym tworzeniu warunków do uczenia się dziecka. Zasadniczym zadaniem nauczyciela jest świadome organizowanie warunków do (w dużej mierze) spontanicznej, różnorodnej i autonomicznej aktywności dziecka. Nauczyciel tworzy jakby kontekst społeczny, który umożliwia dziecku zdobywanie różnorodnych, samodzielnych doświadczeń. Sednem profesjonalizmu i mistrzostwa nauczyciela jest improwizacja, która pozwala mu odejść od działań rutynowych, pozwala na dokonywanie refleksji i budowaniu wiedzy w działaniu. Celem aktywności dziecka jest realizacja jego własnych potrzeb, w tym głównie potrzeb poznawczych. Najlepszą metodą wspierającą proces uczenia się dziecka będzie **metoda zabawowa** polegająca na celowym organizowaniu materialnych, społecznych i psychologicznych warunków do podejmowania przez dziecko/dzieci spontanicznych, żywiołowych zabaw, które mogą przybierać postać zabaw: ruchowych, manipulacyjnych, badawczych, konstrukcyjnych, tematycznych lub dydaktycznych. Metoda organizowania uczenia się dziecka polegająca na wykorzystywaniu jego naturalnej, spontanicznej zabawy do celów edukacyjnych jest na ogół znana (zasada: bawiąc – uczyć, uczyć – bawiąc), stąd w tym opracowaniu nie będzie przedmiotem dalszej analizy.

Podejście zadaniowe, które polega głównie na kierowaniu przez nauczyciela procesem uczenia się dziecka realizowane zazwyczaj jest w toku zajęć dydaktycznych, obowiązkowych, prowadzonych z całą grupą dzieci. W ramach tego podejścia preferowana jest **metoda zadań stawianych do wykonania**. Podstawowym celem pracy

nauczyciela typowym dla podejścia zadaniowego jest kierowanie rozwojem dziecka i czuwanie nad prawidłowym jego przebiegiem zgodnie z góry określonym wzorem.

W podejściu zakładającym celowe tworzenie okazji edukacyjnych, polegającym na inicjowaniu przez nauczyciela procesu uczenia się i inspirowaniu aktywności dzieci wykorzystać można dwie metody: **metodę projektowania okazji edukacyjnych** i **metodę projektów**. Metody te w porównaniu z wymienionymi są mniej znane i stosowane w praktyce edukacyjnej, stąd w tym opracowaniu zostaną bliżej przedstawione.

Metoda projektowania okazji edukacyjnych

Celem pracy nauczyciela charakterystycznym dla projektowania okazji edukacyjnych jest wspieranie dziecka w jego działaniach oraz sprzyjanie uaktywnianiu się jego potencjału intelektualnego i twórczego, tym samym umożliwianie realizowania się jego własnej linii rozwojowej. Metoda projektowania okazji edukacyjnych wraz z wytycznymi dotyczącymi sposobu pisania scenariuszy jest szeroko opisywana w publikacjach związanych z projektem Wrocławskiej Szkoły Przyszłości [Łukaszewicz, 1994].

Autorzy metody, krytykując dotychczasową edukację dziecka, uwzględniającą zasadę: „słuchać – zapamiętywać – powtarzać”, a w konsekwencji „sterować – urabiać – manipulować” proponują zasadę: „prowokować – oferować – wybierać” a w rezultacie tego: „wspomagać – inspirować – kierować”. Taki schemat pracy z dziećmi, według autorów, zachęcać je będzie nie tylko do poznawania, ale również do zmieniania (kreacji) świata [Łukaszewicz, 1994, s. 7]. Okazje edukacyjne to metoda uczenia zorientowana na gromadzenie przez dziecko doświadczeń poprzez czynny kontakt z najbliższym otoczeniem fizycznym i społecznym. Uczenie się odbywa się przy okazji konkretnych działań dziecka, opartych na jego motywacji wewnętrznej, wyzwolonej chęcią zaspokojenia różnorodnych potrzeb (biologicznych, poznawczych, społecznych).

Schemat projektowania scenariusza okazji edukacyjnej oparty jest na triadzie: warunki wyjściowe – zadania – możliwości wyboru. Nauczyciel swoim zachowaniem, nietypową aranżacją sali przedszkolnej lub szkolnej inicjuje i inspirowanie aktywności dziecka. Następnie obserwuje przebieg aktywności dzieci, będąc gotowym do udzielania im pomocy, wsparcia, wejścia w interakcje z dzieckiem lub zespołem pracujących dzieci. W wyniku obserwacji nauczyciel może ustalić, czego faktycznie dzieci się uczyły. Kiedy wygaśnie w sposób naturalny aktywność wszystkich dzieci, nauczyciel pomaga porządkować doświadczenia, pomaga uogólnić, przetworzyć informacje – pomaga włączyć zdobyte informacje do już istniejącej wiedzy. Słowem, uczestniczy w reorganizacji i restrukturyzacji wiedzy osobistej dzieci.

Metoda projektów

W literaturze podkreśla się, że jest to metoda kształcenia polegająca na tym, „że zespół uczących się samodzielnie inicjuje, planuje i wykonuje pewne przedsięwzięcie oraz ocenia jego wykonanie” [Szymański, 2000, s. 61]. Wyraźnie akcentuje się, że bezpośrednim źródłem projektu powinna być jakaś sytuacja, problem codziennego życia, który utrudniając funkcjonowanie dzieci zmusza je niejako do podjęcia działania, podjęcia jakiejś inicjatywy a następnie zaplanowania jakiegoś rozwiązania. Pozytywną motywację uznaje się za najważniejszy warunek dobrze zaplanowanego projektu.

Według J. Helm i L. Katz [2003], zasadniczą cechą projektu jest jego badawczy charakter, nastawiony na poszukiwanie odpowiedzi na pytania dotyczące określonego obszaru rzeczywistości. Pytania te najczęściej stawiają sobie dzieci, czasami mogą być postawione przez nauczyciela. **Projekt to metoda nauczania** (organizowania uczenia się), w której dziecko lub grupa dzieci prowadzi pogłębione badania na jakiś temat, który jest dla nich ważny i odnosi się do ich życiowych doświadczeń. **Projekty można realizować w ramach różnych programów nauczania, w różnych grupach wiekowych i środowiskach.**

Dziecko realizując jakiś projekt samodzielnie poszukuje informacji i podejmuje decyzje odnośnie do rodzaju wykonywanych zadań i czynności. Tylko wtedy można mówić o dużej wartości poznawczej projektu, jeżeli jego temat określa kontekst, w którym ciekawość poznawcza dziecka może znaleźć swoją realizację. Przy wyborze tematu decydującą kwestią jest osobiste zainteresowanie dziecka, ponieważ aktywność badawcza może trwać przez dłuższy czas: kilka godzin, dni, tygodni lub nawet miesięcy. Dzieci podejmując aktywność planują samodzielnie lub w zespołach przebieg działania: wybierają miejsca zajęć terenowych, spotkania z ekspertami, decydują, z jakich materiałów źródłowych będą korzystać i jak je zdobyć. Zajęcia terenowe (zasadniczo różniące się od tradycyjnej wycieczki) są istotnym elementem projektu. Według J. Helm i L. Katz [2003] w ramach realizacji jednego projektu można zaplanować kilka zajęć terenowych, podczas których wychowankowie samodzielnie rozwiązują problemy. Ważne jest, że dzieci szukają odpowiedzi na postawione przez siebie pytania lub szukają ich u innych osób i w innych źródłach, niż w tradycyjnym procesie nauczania. W miarę zdobywania wiedzy **dzieci samodzielnie tworzą: szkice, rysunki, notatki i schematy graficzne, albumy fotografii, kroniki, plakaty, malowidła ścienne, tabele, konstrukcje, dzienniki, pamiętniki, gazety, mapy, katalogi, foldery, przygotowują wystawy, inscenizacje lub happenin-gi.** Materiały wytworzone przez uczących się stanowią podstawę dla nauczycieli do analizy tego, czego się nauczyli, a przede wszystkim, jakie wystąpiły trudności i jak im należało pomóc.

Nauczyciel z góry nie wie, w jakim kierunku może rozwinąć się aktywność dziecka. Stąd jego zadaniem jest wspieranie aktywności edukacyjnej dzieci, wspieranie dziecięcej ciekawości i naturalnych skłonności badawczych, a nie jak zazwy-

czaj bywa kierowanie działaniem poznawczym dzieci. W metodzie projektów mówi się o wspieraniu celowym, ale zorientowanym na zaspokojenie podstawowych potrzeb dziecka, w tym jego potrzeb poznawczych, a jednocześnie realizowaniu celów wyznaczonych poprzez programy nauczania. Zadaniem nauczyciela jest, w trakcie już podjętych przez dzieci prac badawczych, umiejętnie włączyć do projektu treści merytorycznych wyznaczonych przez program wychowania. Należy zaznaczyć, że projekty w dużym stopniu uwzględniają te same wiadomości i umiejętności, które wprowadza się na zajęciach dydaktycznych, ale zazwyczaj w bardziej sformalizowany sposób. Podkreśla się jednak, że metodą projektów nie można zrealizować całości programu dydaktycznego.

Należy podkreślić, że w metodzie projektów działania nauczyciela z całą grupą, tzw. działania frontalne zredukowane są do krótkich kilku- lub kilkunastu minutowych spotkań. Celem tych działań jest wyeksponowanie problemu, ustalanie danych, dokonywanie analiz i uogólnień. Zazwyczaj dzieci pracują indywidualnie lub w grupach, które mogą być tworzone za każdym razem inaczej, ze względu na odmienną sytuację edukacyjną, różne cele edukacyjne lub różny stopień kompetencji potrzebnych do wykonania zadania. W zależności od konkretnego projektu mogą to być: **grupy zadaniowe, zainteresowań, przyjaciół, przypadkowe, losowe, o zróżnicowanych zdolnościach czy wreszcie grupy tej samej płci.** Praca nad projektem sprzyja współdziałaniu, a czasem nawet je wymusza. Uczenie się w grupach (zespołach) przynosi wiele korzyści uczącym się i współpracującym ze sobą dzieciom.

Kolejnym walorem stosowania tej metody w edukacji wydaje się fakt, że pracując nad jakimś projektem, dzieci pracują często na odmiennym materiale, który sami dobierają. Brak ograniczeń dotyczących treści poznania, ale również dostępności do materiałów, urządzeń, sprzętu umożliwia indywidualizowanie procesu uczenia się. Nauczyciele pracujący metodą projektów są przekonani, że uczenie się dziecka poprzez działanie i odwoływanie się do wcześniej zdobytych doświadczeń jest jedną z najbardziej skutecznych metod zdobywania wiedzy o świecie.

Należy zauważyć, że uczenie się dzięki metodzie projektów – nie dotyczy tylko (jak w tradycyjnym ujęciu teoretycznym, a zwłaszcza w tradycyjnej praktyce) empirycznego poznawania rzeczywistości materialnej (najczęściej przyrody ożywionej i nieożywionej), ale dotyczy także poznawania świata bezpośrednio niedostępnego zmysłom. Poznawanie może dotyczyć problematyki społecznej, filozoficznej; może dotyczyć uczuć, emocji. Tematy realizowane metodą projektów mogą odnosić się do różnych kwestii.

Wykorzystanie metod polegających na celowym tworzeniu okazji do uczenia się dziecka przynoszą znacznie więcej korzyści w porównaniu do metod polegających na tworzeniu warunków do spontanicznej aktywności zabawowej (samodzielnego zdobywania doświadczeń w zabawach spontanicznych) oraz metod polegających na kierowaniu przez nauczyciela procesem uczenia się dziecka (metod zadaniowych).

Zadania realizowane w ramach metody wspierania aktywności edukacyjnej dziecka (metody inspirowania uczenia się) muszą spełniać kilka warunków: dziecko powinno podejmować zadania kierując się osobistymi motywami i potrzebami; dziecko musi mieć swobodę w wyborze zadań (rodzaju, czasu trwania, partnera); powinno rozumieć użyteczność celu działania, a także powinno dostrzegać subiektywne prawdopodobieństwo osiągnięcia sukcesu. Należy podkreślić, iż w ramach obydwu opisanych w tym tekście metod organizowania uczenia się dziecka nauczyciel stwarza dzieciom szansę na podejmowanie przez nich **działań w strefie najbliższego rozwoju**. Dzięki temu wspomaga proces dokonywania się indywidualnych zmian rozwojowych, m.in. poprzez **udzielanie wsparcia (pomocy)**, które może przybierać różną postać: **pomoc aktywizującą** (zachęta lub ukryta negacja); **pomoc strukturalizującą problem** (powtórzenie instrukcji z zaakcentowaniem istotnych jej fragmentów, co umożliwia dziecku wyodrębnianie elementów i warunków rozwiązania zadania lub przedstawienie dziecku zadania, w wersji pomocniczej, analogicznego do rozwiązywanego); **pomoc wprowadzającą w strategię rozwiązania zadania**; rozwiązywanie zadania przez analogię (dorosły sam lub razem z dzieckiem, przy tym dorosły nie komentuje zadania, ani sposobu jego rozwiązania); **pomoc dziecku w „dookreśleniu” wytworzonej niepełnej strategii** [Rzechowska, 1994, 38-39]. Nauczyciel we wszystkich sytuacjach udzielania pomocy dziecku powinien jednocześnie udzielać mu wsparcia społecznego. Zewnętrznym wyrazem tego mogą być komunikaty oceniające (oceny, informacje oceniające o charakterze pozytywnym), traktowane często jako podstawowe narzędzia wsparcia.

2.7. UWAGI DOTYCZĄCE REALIZACJI PROGRAMU

Realizacja zadań programowych zamieszczonych w tej książce przebiega w trzech etapach. W każdym etapie treści programowe realizuje się dzięki wykorzystaniu trzech metod: projektowanie okazji edukacyjnych, metoda zadaniowa (prowadzenie przez nauczyciela ćwiczeń i zabaw) metoda projektów. Metoda projektowania okazji edukacyjnych służy zainicjowaniu tematu, odkryciu przedmiotu działania, poznawania i tworzenia czegoś nowego, w nowej rzeczywistości. Metoda projektów wykorzystana jest do realizowania zadań określonych przez dziecko/grupę według ich programu działania, najczęściej przez okres tygodnia. Metoda zadaniowa wykorzystywana jest podczas ćwiczeń i zabaw prowadzonych przez nauczyciela z całą grupą. Ćwiczenia te wybierane są z tzw. „banku ćwiczeń” – zaprojektowanych odnośnie do każdego z tematów tygodniowych. Najlepiej, jeżeli nauczyciel przeprowadzi codziennie dwa wybrane ćwiczenia, to jest rano i na zakończenie dnia aktywności edukacyjnej. Inaczej może wyglądać organizacja pracy z dziećmi w świetlicy szkolnej.

Ważne jest tu również podkreślenie roli programu wspierania aktywności kreacyjnej i autokreacyjnej. Program ten ma być przewodnikiem w pracy nauczyciela. Treści powinny inspirować działania nauczyciela, który powinien być nastawiony na dziecko, a nie na realizację poszczególnych części programu. Orientacja na dziecko, a nie na program ma wyrażać się poprzez umożliwianie mu wyboru działania, wyboru rodzaju aktywności i jej intensywności i czasu trwania, wyboru liczby zadań do wykonania. Pozwoli to na poznawanie swoich mocnych stron oraz refleksję, jak je wzmacniać i jak z nich korzystać w podobnych sytuacjach.

Przedstawione wyżej propozycje treści oraz sposoby ich realizacji w procesie edukacji dzieci w młodszym wieku szkolnym nie stanowią zamkniętego, sztywnego zestawu propozycji do realizacji. Zaprezentowane scenariusze, zestawy zabaw i ćwiczeń oraz karty pracy nie wyczerpują możliwości kreowania sytuacji wychowawczych przez nauczyciela, jak też nie obejmują wszystkich zagadnień związanych z tym tematem. Powinny być inspiracją w pracy nauczyciela szukającego sposobów udzielania dziecku pomocy w trudnym i długim okresie budowania obrazu siebie i kształtowania się tożsamości indywidualnej i społecznej. Niektóre zadania mogą być zmodyfikowane i przystosowane do określonych warunków lub potrzeb dzieci. Należy jednak pamiętać, że sporadycznie prowadzone zabawy lub ćwiczenia, mało powiązane z innymi w ramach spójnego programu mają mniejszą skuteczność.

Zachowanie i reakcje dzieci podczas wszelkich działań edukacyjnych, we wszystkich etapach realizacji programu wspierania twórczości i postaw autokreacyjnych dzieci powinny być przedmiotem uważnej obserwacji nauczyciela. Stanowią one mogą bogate źródło wiedzy o uczniach, która będzie punktem wyjścia w planowaniu dalszej pracy wychowawczej. Wspierając proces kształtowania obrazu własnej osoby, nauczyciel planuje i przygotowuje zabawy pod kątem przydatności do m.in. korygowania samooceny, pozycji w grupie społecznej, aktywizacji jednostek nadmiernie nieśmiałych i izolujących się. Dobierając rodzaj aktywności, budując relacje z dziećmi uwzględnia ich właściwości rozwojowe, zainteresowania i uzdolnienia.

Innego zagadnienia dotyczą ćwiczenia, w których dominują działania plastyczne. Powinny one zostać zakończone wystawą prac uczestników (o ile wytwory te nie wykazują charakteru zbyt osobistego, prywatnego). Przy czym nie należy popełniać błędów polegających na wybieraniu kilku wyselekcjonowanych, „najlepszych” prac [Szmidt, 2005, s. 93-115]. Może to przynieść szkodę w postaci nie tylko obniżenia nastroju, ale i obniżeniu się samooceny u dzieci pominiętych, a także – jak zauważa A. Brzezińska [1986] – bardzo szybko ustalić hierarchię dzieci ze względu na opinię, jaką mają u nauczyciela. Ocena rezultatów ćwiczenia, wszechobecna w tradycyjnej edukacji sprzyja narzucaniu pożądaných schematów myślenia i działania. Podstawowym sposobem motywowania jest zachęcanie, inspirowanie, podsuwanie pomysłów na wyraźne życzenie dziecka. Czas trwania poszczególnych zabaw czy ćwiczeń należy uzależnić od m.in. takich czynników, jak aktywność uczestni-

ków, cele. Istotne jest, aby każde dziecko miało szansę pełnego przeżycia własnego działania i wypróbowania swoich aktualnych możliwości. Charakterystyczną cechą proponowanych zabaw i ćwiczeń rozwijających twórczość, obraz JA oraz budujących poczucie własnej wartości dziecka jest brak możliwości doznania w ich wyniku niepowodzenia. Wykonując wiele z nich, każde dziecko może odnieść swój osobisty sukces, a także przyczynić się do sukcesu grupy. Nie są one nastawione na rywalizację, choć zwiększają doświadczenie dziecka dając mu okazję do porównań społecznych i badania swych właściwości. Korzystnymi z punktu widzenia aktywizacji dzieci izolowanych lub nieśmiały, czy też z zaniżoną samooceną są działania zespołowe, opierające się na współpracy wszystkich członków grupy, realizujących wspólny cel.

Jednym z ważniejszych zadań nauczyciela, decydujących o efektywności jego pracy przy realizacji omawianego rodzaju ćwiczeń i zabaw, jest troska o odpowiednią atmosferę wychowawczą w grupie. Nauczyciel – wychowawca powinien być nie tylko organizatorem aktywności i „strażnikiem” reguł społecznego współżycia, ale także prezentować postawy sprzyjające rozwojowi korzystnych zmian w obrazie JA swych wychowanków, wzmacniać w grupie pozytywną atmosferę. Do cech wychowawcy wpływających na poprawę samooceny jego podopiecznych D. Lawrence [1996] zalicza: empatię, szczerość (brak fałszu w odniesieniu do dziecka, który ono potrafi doskonale wyczuć) oraz umiejętność bezwarunkowej akceptacji każdego ucznia. Podkreślić warto tutaj, że nie wystarczy akceptacji odczuwać, trzeba ją dziecku okazać. Można wyrażać ją bezsłownie – poprzez kontakt wzrokowy i dotykowy, poprzez zezwalanie na samodzielność i nie ingerowanie w działalność dziecka, przez tzw. bierne słuchanie (koncentracja uwagi na dziecku bez wypowiadania własnej opinii, lub przy użyciu słów, stosując pochwałę, ocenę opisową, a nie wartościującą) oraz tzw. czynne słuchanie (werbalne zaakceptowanie uczuć dziecka i słowne ich określenie). Akceptacja dziecka oznacza skupianie się przede wszystkim na jego cechach dodatnich. Dbając o dobre samopoczucie wychowanka należy eliminować nadmiar przeżyć negatywnych w szkole. M. Kielar-Turska [1992] proponuje wycofywanie zakazów, a na ich miejsce wprowadzanie zdań pozytywnych. Słowo nauczyciela powinno być wzmocnieniem dziecięcego działania tak, aby dziecko miało odwagę próbować. Trzeba też pamiętać, że prawdziwie pomocny wychowawca nie wykonuje za wychowanka zadań, gdy ten sobie z nimi nie radzi. Proponując inne zadania wskazuje drogę poszukiwań, której efektywność polega na tym, że daje ona dziecku radość nie tylko z działania i widocznego potem rezultatu, ale przede wszystkim pozwala mu sprawdzić własne możliwości, odczuć je i zrozumieć.

BIBLIOGRAFIA

- ANTONIETTI A., (1997) *Unlocking creativity*, „Educational Leadership”, vol. 54, issue 6, p. 73-76.
- BORNHOLT L. J., (2001) *Personal and Social Identity in Children's Self-concepts About Drawing*, „Educational Psychology”, vol. 21, Issue 2, p. 151-167.
- BRUCH C., (1988) *Meta-creativity: Awareness of thoughts and feelings during creative experiences*, „Journal of Creative Behavior”, 22, 2 p. 112-122
- BRUNER J.S., (1990) *Życie jako narracja*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, 4, 3-17
- BRZEZIŃSKA A., (1973) *Struktura obrazu własnej osoby i jego wpływ na zachowanie*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, 3.
- BRZEZIŃSKA A., (1986) *Styl komunikacji dorosłego z dzieckiem a aktywność twórcza dziecka w sferze języka*, „Wychowanie w Przedszkolu”, 9.
- BRZEZIŃSKA A., (1998) *Misja edukacji elementarnej*, „Edukacja i Dialog”, 2.
- CASHWELL C.S., (1995) *Family functioning and self-esteem of middle school students: A matter of perspective?* „Journal of Humanistic Counseling Education & Development”, Vol. 34, Issue 2, p. 83-92.
- CSIKSZENTMIHALYI M., (1988) *Society, culture and person: a systems view of creativity*, [in:] *The nature of creativity*, (ed.) R.J. Sternberg. Cambridge.
- DAVIES, J., BREMBER I., (1999) *Self-esteem and national test in years 2 and 6: A 4-year longitudinal study*, „Educational Psychology”, Vol. 19, Issue 3, p. 337-346.
- DRAHEIM M., (1994) *Pamięć autobiograficzna a postrzeganie zmiany*, „Kwartalnik Polskiej Psychologii Rozwojowej”, t. 2, nr 2, s. 3-16.
- DRYDEN G., VOS, J. (2003) *Rewolucja w uczeniu się*, Poznań.
- DYMEK M., (1997) *Samoakceptacja drogą do sukcesu*, Warszawa.
- FROMM E., (1997) *Ucieczka od wolności*, tłum. O. i A. Ziemilscy, Warszawa.
- GRIFFITHS M., (1993) *Self-identity and self-esteem: achieving equality in education*, „Oxford Review of Education”, Vol. 19, Issue 3, p. 301-318.
- GUILFORD, J. P., (1978) *Natura inteligencji człowieka*, Warszawa.
- GUZ S., (1986) *Samooceny dzieci sześciolletnich*, „Wychowanie w Przedszkolu”, 7-8.
- HEALY J. M., (1994a) *Testing for creativity requires a clear definition of what it is*, Brown University Child and Adolescent Behavior Letter, Dec.94, Vol. 10 Issue 12, p. 2.
- HEALY J. M., (1994b) *Some broad criteria for determining creativity*, Brown University Child and Adolescent Behavior Letter, Dec. 94, Vol. 10 Issue 12, p. 4-9.
- HELM J.H., KATZ L.G., (2003) *Mali badacze. Metoda projektu w edukacji elementarnej*, Warszawa.
- HOGUE D.R., SMIT E.K. AND HANSON S. L., (1990) *School experiences predicting changes in self-esteem of sixth and seventh grade students*, „Journal of Educational Research”, 82, p. 117-127.
- JELLEN H. G., URBAN K. K., (1986) *The TCT –DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production): An instrument that can be applied to most age and ability groups*, „Creative Child and Adult Quarterly”, 11, p. 138-155.

- KAJA B., (1991) *Metody badania samooceny dzieci 5,6-letnich*, „Studia Psychologiczne, Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Bydgoszczy”, red. R. Ossowski, J. Trempała, z. 8, s. 133-139, Bydgoszcz.
- KIELAR-TURSKA M., (1992) *Jak pomagać dziecku w poznawaniu świata*, Warszawa.
- KING K. A., (1997) *Self-concept and self-esteem: A clarification of terms*, „Journal of School Health”, vol. 67, Issue 2, p. 68-71.
- KOZIELECKI J., (1981) *Psychologiczna teoria samowiedzy*, Warszawa.
- KULAS H., (1986) *Samoocena młodzieży*, Warszawa.
- KWIECIŃSKI Z., (1991) Edukacja jako wartość odzyskiwana wspólnie, „Edukacja”, nr 1
- ŁAGUNA M., (1996) *Zmiany obrazu siebie pod wpływem oddziaływań o charakterze edukacyjnym*, „Psychologia Wychowawcza”, 39, 5, s. 402-407.
- LAWRENCE D., (1996) *Enhancing Self-Esteem in the Classroom*, London.
- LAWRENCE D., (1999) *Teaching with Confidence. A guide to enhancing teacher self-esteem*, London.
- LAWRENCE D., (2000) *Building self-esteem with adult learners*, London.
- LEONDARI A., (1993) *Comparability of self-concept among normal achievers, low achievers and children with learning difficulties*, „Educational Studies”, vol. 19 Issue 3, p. 357-372.
- LEWIS D., (1988) *Jak wychować zdolne dziecko*, Warszawa.
- LIMONT W., (1994) *Synektyka a zdolności twórcze*, Toruń.
- LIMONT W., (1996) *Myślenie wyobraźniowe a twórczość*, [w:] W. Limont, *Analiza wybranych mechanizmów wyobraźni twórczej*, Toruń.
- ŁUKASZEWICZ R., (1994) *Edukacja z wyobraźnią, czyli jak podróżować bez map*, Wrocław.
- MUMFORD M.D., BAUGHMAN W.A., (1993) *Developing creative capacities in gifted and talented children*, „Roeper Review”, vol. 16, issue 1, p. 16-22.
- NASSAR-McMILLAN S.C., CASHWELL C.S., (1997) *Building self-esteem of children and adolescents through adventure-based counseling*, „Journal of Humanistic Counseling Education & Development”, vol. 36, Issue 2, p. 59-68.
- NĘCKA E., (2002) *Wymiary twórczości*, [w:] K.J. Szmidt, K.T. Piotrowski (red.) *Nowe teorie twórczości. Nowe metody pomocy w tworzeniu*, Kraków, s. 45-50.
- NĘCKA E., (2001) *Psychologia twórczości*, Gdańsk.
- NIEBRZYDOWSKI L., (1976) *O poznaniu i ocenie samego siebie*, Warszawa.
- NIKITOROWICZ J., (2005) *Kreowanie tożsamości dziecka*, Gdańsk.
- OKOŃ W., (1998) *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa
- OLSZEWSKA-KONDRATOWICZ A., (1976) *Techniki kształtowania pozytywnych postaw interpersonalnych a postrzeganie własnego „ja” i uświadomienie sobie własnych działań*, [w:] S. Mika (red.), *Studia nad postawami interpersonalnymi*, Wrocław.
- ONWUEGBUZIE A.J., (2000) *Statistics anxiety and the role of self-perceptions*, „Journal of Educational Research”, vol. 93, Issue 5, p. 323-331.
- PIETRASIŃSKI Z., (1990) *Wiedza i „rola” autokreacyjna jednostki jako przedmiot rozwoju człowieka*, „Przegląd Psychologiczny”, 35, 1, s. 79-89.
- PIETRASIŃSKI Z., (1969) *Myślenie twórcze*, Warszawa.
- PIETRASIŃSKI Z., (1988) *Rozwój z perspektywy jego podmiotu*, [w:] M. Tyszkowa (red.), *Rozwój psychiczny człowieka w ciągu życia. Zagadnienia teoretyczne i metodologiczne*, Warszawa.
- PLUMMER D., (2001) *Helping Children to Build Self-Esteem*, London.
- POPEK R., (1996) *Metody badania uzdolnień plastycznych*, [w:] Popek S. (red.), *Zdolności i uzdolnienia jako osobowościowe właściwości człowieka*, Lublin.
- POPEK S., (1990b) *W poszukiwaniu interakcyjnego modelu zdolności*, [w:] W. Panek, K. Śmietala (red.), *Identyfikacja zdolnych i wczesna inicjacja pracy z nimi*, Białystok.
- POPEK S., (1996) *Zdolności i uzdolnienia – ujęcie systemowe problemu*, [w:] S. Popek (red.), *Zdolności i uzdolnienia jako osobowościowe właściwości człowieka*, Lublin.
- PORTER L., (1999) *Gifted Young Children. A guide for teachers and parents*, Buckingham.
- RENZULLI J.S., (1986) *The three ring conception of giftedness: a developmental model for creative productivity*, [in:] R.J. Sternberg, J.E. Davison (ed.), *Conceptions of giftedness*, Cambridge, London, New York, Melbourne, Sydney.
- REYKOWSKI J., (1970) *„Obraz własnej osoby” jako mechanizm regulujący postępowanie*, „Kwartalnik Pedagogiczny”, nr 3.
- ROSENBERG M., (1979) *Conceiving the self*, New York.
- ROSENBERG M., (1965) *Society and the adolescent self-image*, Princeton.
- RZECHOWSKA E., (1994) *Poziom aktualny a strefa najbliższego rozwoju poznawczego dzieci 5-7-letnich*, „Kwartalnik Polskiej Psychologii Rozwojowej”, 1994, t. 2, nr 2, s. 31-53.
- SCOTT C. G., (1999) *Modeling self-esteem: the potential impact of school personnel on students*, „Professional School Counseling”, vol. 2 Issue 5, p. 367-373.
- SHER B., (1998) *Self-esteem games*, New York-Chichester-Weinheim-Brisbane-Singapore-Toronto.
- SIEK S., (1984) *Rozwój potrzeb psychicznych, mechanizmów obronnych i obrazu siebie*, Warszawa.
- ŚLIWERSKI B., (2002) *Dziecko jako centralna postać pedagogiki i zmiany społecznej (Na przykładzie trzech podejść do socjalizacji i wychowania dziecka)*, [w:] *Pedagogika i edukacja wobec nowych wspólnot i różnic w jednoczącej się Europie*, E. Malewska, B. Śliwerski (red.), Kraków.
- SOŁOWIEJ J., (1987) *Rodzinne uwarunkowania twórczości dzieci i młodzieży*, Gdańsk.
- STATMAN, D., (1993) *Self-assesment, self-esteem and self-acceptance*, „Journal of Moral Education”, vol. 22 Issue 1, p. 55-62.
- STERNBERG R. J., (2000) *Identifying and developing creative giftedness*, „Roeper Review”, vol. 23, Issue 2, p. 60-65.
- STORY A.L., (1998) *Self-esteem and memory for favorable and unfavorable personality feedback*, „Personality & Social Psychology Bulletin”, vol. 24 Issue 1, p. 51-64.
- STREET S.I., ISAACS M., (1998) *Self-esteem: Justifying its existence*, „Professional School Counseling”, vol. 1, Issue 3, p. 46-51.
- SZMIDT K.J., (1996) *Porządek i przygoda, lekcje twórczości. Przewodnik metodyczny dla nauczycieli*, Warszawa.
- SZMIDT K.J., (2005) *Problem rywalizacji w procesie wspierania twórczości dzieci i młodzieży*, [w:] K.J. Szmidt, M. Modrzejewska-Świgulska (red.), *Psychopedagogika działań twórczych*, Kraków.
- SZMIDT K.J., (2003) *Współczesne koncepcje wychowania do kreatywności i nauczania twórczości: przegląd stanowisk polskich*, [w:] K.J. Szmidt (red.), *Dydaktyka twórczości, koncepcje – problemy – rozwiązania*, Kraków.
- SZMIDT K.J., (2004) *Systemowe teorie twórczości i ich pedagogiczne implikacje*, [w:] S. Popek (red.), *Twórczość w teorii i praktyce*, Lublin, s. 279-294.
- SZMIDT K.J., BONAR J., (2000) *Żywioły. Lekcje twórczości w nauczaniu zintegrowanym, klasa I: ziemia, klasa II: Ogień i woda*, Warszawa.
- SZMIDT K.J., RAKOWIECKA B., OKRASZEWSKI K., (1996) *Porządek i przygoda, lekcje twórczości. Program edukacyjny*, Warszawa.
- SZUSTROWA T., (1976) *Rozwój samooceny i jej wpływ na postępowanie*, „Oświata i Wychowanie”, nr 9.
- SZYMAŃSKI M.S., (2000) *O metodzie projektów. Z historii teorii i praktyki pewnej metody kształcenia*, Warszawa.

- TORRANCE E.P., (1982) *Hochbegabte Kinder identifizieren*, [in:] hrsg. K.K. Urban, *Psychologische pädagogische, psychiatrische und soziologische Aspekte*, Heidelberg.
- TORRES R., FERNANDEZ F., MACEIRA D., (1995) *Self-esteem and value of health as correlates of adolescent health behavior*, „Adolescence”, vol. 30(118), p. 403-412.
- TREFFINGER D.J., YOUNG G.C., SELBY E.C. AND SHEPARDSON C., (2002) *Assessing creativity: A guide for educators*, Storrs, CT: *The National Research Centre on the Gifted and Talented*, University of Connecticut
- TRZEBIŃSKI J., red. (2002) *Narracja jako sposób rozumienia świata*, Gdańsk.
- TYSZKOWA M. (1979) *Samoocena i samoakceptacja jako struktury regulacyjne*, „Oświata i Wychowanie”, nr 6.
- TYSZKOWA M., (1990) *Zdolności, osobowość i działalność uczniów*, Warszawa.
- URBAN K.K. hrsg. (1982) *Hochbegabte Kinder. Psychologische, pädagogische, psychiatrische und soziologische Aspekte*, Heidelberg.
- USZYŃSKA J., (1998) *Artistic and Verbal Creative Capacity of 6-year-old Children and their Psychopedagogic and Social Conditioning*, „International Journal of Early Years Education”, vol. 6, 2, p. 133-141.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2001a) *Różnice indywidualne twórczości dzieci w okresie wczesnego dzieciństwa*, [w:] *Uzdolnienia intelektualne i twórcze. Teoria. Diagnoza. Metodyki*, J. Łaszczyk (red.), Warszawa, s. 49-55.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2001b) *The Image of a Child in His Parents' Minds and Self-Image of Six-year-old Children*, „Early Child Development and Care”, vol. 169(2001), p. 1-19.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2002) *Obraz JA a twórcza aktywność dziecka w wieku przedszkolnym*, [w:] *Psychologia rozwojowa*, M. Czerwińska-Jasiewicz (red.), t. 7, nr 3, s. 135-149.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2003a) *Reprezentacja obrazu własnej osoby w autonarracjach dziecięcych*, [w:] *Dziecko – nauczyciel – rodzice, konteksty edukacyjne*, R. Piwowarski (red.), Białystok – Warszawa, s. 302-319.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2003b) *Twórcza aktywność dziecka. Teoria – rzeczywistość – perspektywy rozwoju*, Białystok.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2004a) *Obraz JA i poczucie własnej wartości dziecka*. *Forum nauczycieli*, „Wychowanie Przedszkolne”, nr 5, s.5-12.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2004b) *Rozwijanie dyspozycji autokreacyjnych dzieci poprzez twórczą aktywność werbalną i plastyczną*, [w:] *Twórczość w teorii i praktyce*, S. Popek (red.), Lublin, s. 317-328.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2004c) *Metody wspierania aktywności edukacyjnej*, „Wychowanie w Przedszkolu”, nr 9, s. 515-523.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2004d) *Obraz Ja w autonarracjach dzieci w młodszym wieku szkolnym*, „Psychologia Rozwojowa”, t. 9, nr 1, s. 45-58.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2004e) *The Conception of Self in Child's Narratives*, „Early Child Development and Care”, vol. 174, nr 1, p. 81-97.
- USZYŃSKA-JARMOC J., (2005) *Warunki i sposoby stymulowania twórczej aktywności dziecka w systemie edukacji zintegrowanej*, [w:] *Psychopedagogika działań twórczych*, K.J. Szmidt, M. Modrzejewska-Świgulska (red.), Kraków, s.233-250.
- VASTA R., HAITH M. M., MILLER S., (1995) *Psychologia dziecka*, Warszawa.
- WASCHULL S. B., KERNIS M. H., (1996) *Level and stability of self-esteem as predictors of children's intrinsic motivation and reasons for anger*, „Personality & Social Psychology Bulletin”, vol. 22 Issue 1, p. 4-13.

- WAŚNIEWSKA E. (1996) *Wychowanie ku poczuciu własnej wartości*, „Nowa Szkoła”, nr 1, s. 23-27.
- WIĘCKOWSKI R., (1988) *Współczesne problemy wychowania przedszkolnego*, „Wychowanie w Przedszkolu”, nr 4.
- WIĘCKOWSKI R., (1994) *Wychowanie przedszkolne – podstawowym etapem edukacji*, „Wychowanie w Przedszkolu”, nr 9
- WILGOCKA-OKOŃ B., (1998) *Dojrzałość szkoły*, „Edukacja i Dialog”, nr 2.
- WYGOTSKI L.S., (1971) *Wybrane prace psychologiczne*, Warszawa,
- ZABOROWSKI Z., (1980) *Rodzina jako grupa społeczno-wychowawcza*, Warszawa.
- ZABOROWSKI Z., (1998) *Przystosowanie i podmiotowość*, „Nowa Szkoła”, nr 2, s. 53-55.
- ZILLER R.C., (2000) *Self-counselling through re-authored photo-self-narratives*, „Counselling Psychology Quarterly”, vol. 13, Issue 3, p. 265-279.

CZĘŚĆ II

TWÓRCZOŚĆ I AUTOKREACJA – MATERIAŁY PROGRAMOWE

ROZDZIAŁ 1

METODA PROJEKTOWANIA OKAZJI EDUKACYJNYCH

1.1. SCENARIUSZE DOTYCZĄCE ROZWIJANIA TWÓRCZOŚCI – CZĘŚĆ I PROGRAMU – „PODRÓŻE”

Dla całego cyklu poświęconego stymulowaniu twórczych postaw dzieci w programie przewiduje się jeden scenariusz zajęcia wprowadzającego oraz 8 scenariuszy okazji edukacyjnych, zaprojektowanych i zainicjowanych przez nauczycieli w klasie lub świetlicy szkolnej. Poszczególne działania trwają od 45 do 90 minut. Spotkania w ramach projektowanych okazji edukacyjnych mogą odbywać się nie częściej niż raz w tygodniu, z tego względu, że działania dotyczące rozwoju twórczości realizowane są również za pomocą innych metod: metody zadaniowej (nauczyciel codziennie prowadzi ćwiczenia dotyczące stymulowania twórczej aktywności patrz: bank ćwiczeń, rozdz. II) i metody projektów (dzieci tworzą wspólnie księgę planety oraz jej makietę – rozdz. III).

SCENARIUSZ 1

TEMAT: PODRÓŻE W CZASIE I W PRZESTRZENI Z MAŁYM KSIĘCIEM

CELE:

- pomoc dziecku w odkryciu sensu tworzenia; sensu podejmowania na co dzień twórczej aktywności;
- zrozumienie, co znaczy tworzyć, dlaczego warto tworzyć;

- zachęcenie do poznawania własnych zasobów intelektualnych w aspekcie możliwości twórczych i budowania wiary w siebie;
- tworzenie warunków do odkrywania radości z wykorzystywania własnych zasobów wyobraźni;
- wzbudzenie zainteresowania książką A. de Saint-Exupéry'ego MAŁY KSIĄŻĘ
- rozbudzenie motywacji do podejmowania twórczej aktywności;
- pomoc w podjęciu decyzji o stawianiu się „kreatywnym podróżnikiem w czasie i w przestrzeni, decyzji o „stawianiu się” osobą twórczą oraz podejmowaniu twórczych działań;
- rozpoznanie rodzaju motywacji twórczej dziecka;
- zachęcenie dzieci do zdobywania wiedzy o twórczości, dziedzinach, mechanizmach i uwarunkowaniach zachowań twórczych (meta twórczość).

POMOCE DYDAKTYCZNE I MATERIAŁY:

- książka A. de Saint-Exupéry'ego MAŁY KSIĄŻĘ
- książka K. Leksickiej PRÓBA SPEŁNIANIA MARZEŃ
- arkusz szarego papieru do sporządzania „mapy myśli”
- po kilka karteczek dla każdego dziecka
- mazaki lub cienkopisy
- „Paszporty do przekraczania granic wyobraźni”
- „Delegacje służbowe”.

CZAS TRWANIA:

- ok. 2 godz. lekcyjne.

PRZEBIEG SPOTKANIA – ETAPY:

1. Rozmowa na temat twórczości:

- 1.1 Wprowadzenie nauczycielki do rozmowy z dziećmi na temat marzeń (dzieci często marzą o tym, aby być już dorosłymi ludźmi, by być kimś znanym i sławnym, mieć spełniane marzenia i móc decydować o wielu rzeczach.
- 1.2 Zabawa słowna – Co by było gdybyśmy nagle stali się dorosłymi i sławnymi ludźmi?
- 1.3 Kto jest sławny? Kto może stać się sławnym? – Tworzenie wspólnie z dziećmi mapy pojęciowej (zapisywanie na karteczkach i układanie ich na pierwszej części dużej planszy). Analiza.
- 1.4 Co sprawia, że człowiek staje się sławny? Czy sławna osoba coś tworzy?
- 1.5 Co to znaczy tworzyć? (Tworzenie wspólnie z dziećmi mapy pojęciowej – pisanie na karteczkach i układanie ich na drugiej części dużej planszy). Analiza.
- 1.6 Czy warto tworzyć? (Kto z was tak uważa?).
- 1.7 Po co człowiekowi potrzebna jest wyobraźnia?
- 1.8 Dyskusja, dlaczego warto rozwijać wyobraźnię i fantazję, dlaczego warto myśleć inaczej, po to, aby tworzyć nowe rzeczy, zmieniać świat i siebie.

- 1.9 Podjęcie samodzielnej decyzji odnośnie rozwijania własnej wyobraźni i pomysłów.

2. Rozmowa na temat podróży (możliwe pytania):

- 2.1 Wprowadzenie: dzieci często marzą o podróżach,
- 2.2 Zabawa słowna – Co by było gdybyśmy nagle dostali skrzydeł i zaczęli podróżować po całym świecie?
- 2.3 Czy jest możliwa dla nas podróż po całym świecie?
- 2.4 Po co są paszporty? Po co są mapy?
- 2.5 Czy można podróżować bez map?
- 2.6 Do czego człowiekowi w podróżach potrzebna jest wyobraźnia?
- 2.7 Czy można podróżować mając tylko bogatą wyobraźnię?

3. Rozmowa na temat podróży w czasie i w przestrzeni:

- 3.1 Zabawa słowna – Co by było, gdybyśmy wyruszyli w kosmiczną podróż?
- 3.2 Znać już Małego Księcia jako niezwykłego podróżnika (dobrze, aby dzieci mogły wcześniej poznać tekst książki).
- 3.3 Odczytanie fragmentu książki A. de Saint-Exupéry'ego MAŁY KSIĄŻĘ (od początku książki do fragmentu: „Latałem po całym świecie i znajomość geografii bardzo mi się przydała” – pokaz ilustracji w trakcie czytania oraz rozmowa na ich temat.
Przypomnienie (lub czytanie) wybranych fragmentów książki:
Rozdział X – od „Planeta Małego Księcia krążyła w okolicy..... do: „Był to monarcha absolutny”.
Rozdział XIII – Czwarta planeta należała do bankiera....do: Już widziałem Króla, który...
Rozdział XV. – „...szósta planeta była dziesięć razy większa.....” do fragmentu: „On nie opuszcza swojego biura...”

4. Zaproszenie dzieci do podróży w czasie i przestrzeni, zapowiedź przeżywania różnych, niesamowitych przygód. Mały Książę wędrował od planety do planety, wędrował też z dziećmi z klasy II z Kalisza. Posłuchajcie, jakie planety kilka lat temu zwiedziły dzieci wraz z Małym Księciem, poszukując na nich przyjaciół (Odczytanie fragmentów tekstów pisanych przez dzieci – książka K. Leksickiej PRÓBA SPEŁNIANIA MARZEŃ).

5. Podjęcie decyzji o podróżowaniu w czasie i w przestrzeni (zapowiedź ośmiu kolejnych planet, z których każda będzie zupełnie inna, na każdej dzieci będą mogły stawać się bardzo ważnymi i sławnymi ludźmi, będą badać, poszukiwać, poznawać i ulepszać planety, będą je tworzyć nie tylko w wyobraźni, ale i w rzeczywistości – w postaci makiet pojawiających się w klasie szkolnej).

SCENARIUSZ 2

TEMAT: PLANETA NA OPAK – 001

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Odkrywanie, co znaczy słowo: „na opak”, w czym może przejawiać się świat skonstruowany na opak, jakie mogą być konsekwencje działania „na opak”. Odkrywanie nowości. Odczuwanie efektów dowcipu i zaskoczenia, odczuwanie konfliktu poznawczego. Rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia; wrażliwości na problemy; ciekawości poznawczej, poczucia humoru.

PUNKT WYJŚCIA:

Uczniowie zbierają się przed wejściem do klasy. Na drzwiach zawieszona jest tabliczka „Planeta 001”. Nauczyciel grający rolę Małego Księcia wita dzieci przed salą, sprawdza „Paszporty przekraczania granic wyobraźni” i stempluje je – „P 001” – stemplem zrobionym z korka lub gumki myszki. Następnie proponuje wszystkim podróż do wnętrza planety przez niewidzialny tunel. Warunkiem przejścia przez tunel jest stawianie niezwykłych, dziwnych kroków. Nauczyciel wchodzi pierwszy, szybko zakłada przygotowany dziwny strój, np. ma na rękę założony but, zegarek budzik zawieszony na szyi, na twarzy dziwny makijaż z napisami na policzkach „Tam” i „Mam”. Po wejściu nauczyciel wita kolejno wchodzące dzieci, słowami „Do widzenia, Good bye, Dobrej nocy, Hasta manana, Do swidania” itp. Mówi: Po krótkiej podróży w czasie i w przestrzeni wylądowaliście na pierwszej planecie. Byłam tu już kiedyś i znam zwyczaje jej mieszkańców. Przez chwilę rozejrzyjcie się dookoła po to, aby odkryć, co to za planeta, czym różni się od naszej, jak może się nazywać. Z przedmiotów, które się tu znajdują możecie dowiedzieć się dużo o życiu, które tu się toczy” – (nauczyciel pozostawia dzieciom czas na zaspokojenie ciekawości poznawczej, związanej z nową aranżacją przestrzeni: w klasie wisi tablica „zaciemniowana kreda”, a na niej napis wykonany mokrą gąbką od prawej do lewej „planeta 001”, czyli od lewej do prawej „100 atenalp.” Dotychczasowa aranżacja sali jest całkowicie zmieniona, na przykład stoliki tworzą labirynt, niektóre krzesła poustawiane są na stolikach, niektóre stoją jedno na drugim, niektóre są przewrócone. Biurko nauczyciela ustawione jest przed tablicą, tak, aby nauczyciel był tyłem do dzieci. Okna mogą być zaciemnione. Obrazki na ścianach mogą być odwrócone. Dywan w klasie zwinięty w rulon i ustawiony w „namiot”. Na ścianach powieszone są napisy „Nadchodzą trzyletnie wakacje”, „Witamy przybyszów z Ziemi”, „Dorośli chodźcie pilnie do szkoły”. Na stolikach ustawione są witryny „Biuro rzeczy szukanych”, „Wypożyczalnia skrzydeł”, „Dworzec dla śpiewających”, „Milcząca Filharmonia”, „Szpital z częściami wymiennymi”, itp.

ZADANIA:

Zadanie 1. Restauracja – TuNieZjesz

Zadaniem dzieci jest odkrycie absurdów związanych z żywieniem i uświadomienie sobie, co może być przykładem „absurdalnego pożywienia” np. żywić się pomysłami innych, żywić się nadzieją, itp.

Zadanie 2. Salon urody Kaczki Dziwaczki

W sali są zgromadzone różne kosmetyki do makijażu oraz ubrania – od ubrań dla niemowlęcia do ubrań starszych osób – dla obydwu płci i na różne okazje. Zadaniem dzieci jest ubrać w niecodzienny sposób mieszkańca planety Na Opak.

Zadanie 3. Wydawnictwo i Księgarnia Naopakowa

Zadaniem dzieci jest odkrycie niecodziennych, różnorodnych koncepcji związanych z tworzeniem i budową książki. Dzieci tworzą autorskie książki z pojedynczych kartek starych, zniszczonych książek, kartek czasopism i różnych prac dziecięcych. Dokleją, dopisują lub dorysowują brakujące elementy – tak, aby powstała książka były jak najbardziej na opak.

Zadanie 4. Wyższa Szkoła Liczenia Kropli w Deszczu

Zadaniem dzieci jest wymyślenie sposobów i obiektów liczenia niecodziennych rzeczy: zjawisk, faktów, przedmiotów. Liczenie, tj. dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie rzeczy powinno być niecodzienne. Odkryte przez dzieci sposoby zapisywania wyników rejestrowane są w specjalnej księdze matematycznej.

Zadanie 5. Ministerstwo Ewidencji Mieszkańców

Zadaniem dzieci jest tworzenie księgi mieszkańców. Wycięte z czasopism fotografie ludzi w różnym wieku, zdjęcia zwierząt i przedmiotów mogą być przetwarzane lub modyfikowane poprzez przyklejanie lub dorysowywanie „nowych części ciała”, aby w efekcie powstały istoty mało podobne do ludzi.

Zadanie 6. Milcząca Filharmonia

Zadaniem dzieci jest stworzenie milczącej orkiestry i zagranie koncertu symfonicznego. Przedstawienie powinno odbyć się wraz z milczącą konferansjerką.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Mając bogatą wyobraźnię oraz znając dobrze swój własny świat, można go w różny sposób przekształcać, modyfikować, tworzyć na nowo – czynić lepszym, ciekawszym w wyobraźni.

TEMAT: PLANETA WŁOCHATYCH – 002

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Odkrywanie możliwości bogatszego, niż dotychczas, świadomego poznawania określonych rzeczy za pomocą wielu zmysłów jednocześnie. Odczuwanie nowych wrażeń zmysłowych w kontakcie ze znanymi przedmiotami. Odczuwanie trudności w słownym określaniu wrażeń słuchowych, dotykowych, smakowych, węchowych i wzrokowych. Poznawanie roli niedookreślonych wyrażen, zwrotów językowych w rozwijaniu wyobraźni. Odkrywanie różnych możliwości stosowania synonimów w opisywaniu zjawisk i rzeczy. Odczuwanie niezwyklej plastyczności słowa oraz jego roli w tworzeniu analogii i metaforyzowaniu.

WARUNKI MATERIALNE:

Aranżacja sali wskazuje na tajemniczy charakter nowej planety:

- Jest ciemno – okna są zasłonięte;
- Tablica pokryta jest liniami rysowanymi w różnych kierunkach. Pośród linii odnaleźć można ukryty rysunek - aby go odnaleźć - trzeba się dłużej przyrzec;
- W niektórych miejscach sali ustawione są świece zapachowe;
- Na wysokości głowy dzieci zawieszono są kolorowe, miękkie, przezroczyste, muslinowe chusty, nitki, szarfy, wata, włos anielski, bibułki, piłeczki pingpongowe, koraliki i inne rzeczy, które mogą dostarczać w kontakcie ze skórą różnych wrażeń zmysłowych;
- Na podłodze leży „dywan” ułożony z różnego rodzaju materiałów: śliska folia, grube tkaniny, wycieraczki, gumowe chodniczki, bibuła, firanki, rozłożone kamyki, folia aluminiowa, papier ścierny, futrzak, duży worek foliowy lekko nadmuchany powietrzem, chodniczek szorstki – igłowy, itp.
- W sali wyznaczone są cztery strefy specjalne planety tzw. „Regiony wyjątkowej wrażliwości zmysłów”.

PUNKT WYJŚCIA:

Osoba grająca rolę Małego Księcia wita podróżnych wychodzących ze statku kosmicznego i stempluje paszporty – pieczęcią: „P 002”. Druga prowadząca, jako przedstawiciel mieszkańców, występuje w różnego rodzaju kolorowych ubraniach, nałożonych warstwowo, kontrastowo zestawionych, o różnej fakturze – od szorstkich po bardzo miękkie. We włosach ma fantazyjnie wplecione bibułki.

Osoby prowadzące zapraszają do odkrywania następnej, tajemniczej planety, zapowiadając, że można tu dokładnie wszystko poznać, jeżeli otworzy się wszyst-

kie „oczy” (zmysły) naszego organizmu: słuch, smak, dotyk, węch, wzrok a ponadto jeszcze „Szósty zmysł – intuicję”.

Prowadząca prosi dzieci, aby wchodząc na planetę zaczęły poznawać ją nogami i twarzą (wrażenia dotykowe), a także uszami i nosem. Prosi dzieci o założenie opasek na oczy i skupienie się na tym, co czują na twarzy i pod stopami, co słyszą, jakie odbierają zapachy. Dzieci wchodzi do sali, stąpając boso po chodniku o bardzo zróżnicowanej fakturze. Na wysokości głowy rozwieszone są różne wstążki, nitki, piłki pingpongowe, chustki, które muskają twarze przechodzących. Dzieci wchodzi w idealnej ciszy. W sali jest ciemno, słychać muzykę o charakterze relaksującym - dźwięki deszczu, szumiącej wody w strumyku, palącego się ogniska, szum wiatru, szum morza, śpiew ptaków, itp. Palą się świece zapachowe. Bez zdejmowania opasek dzieci siadają na dywanie i wspólnie analizują zebrane doświadczenia – włączają też szósty zmysł, spekulując, jaka to może być planeta, na którą dotarli. Dzielą się swoimi opiniami i doświadczeniami. Następnie mieszkani planety prosi „podróżników - badaczy wszelkim zmysłem” o zwiedzanie poszczególnych stref planety i próby opisywania jej rysunkiem i słowem. Każdy z badaczy-ekspertów wybiera jedną lub kolejno kilka stref i prowadzi badania, zapisując słowem lub obrazem wyniki na kartkach.

ZADANIA:

Zadanie 1. Strefa zapachu

Zadaniem badaczy-ekspertów jest zbadanie nosem (opaski na oczach) i nazwanie przedmiotów i ich zapachów znajdujących się w tej strefie. Zgromadzone są tu różnego rodzaju zapachowe rekwizyty: obierki z owoców (cytryny, jabłka, pomarańcze itp.), kawałki mydeł, kamienie, pachnące kartki papieru, kwiaty, zapachowe gumki myszki, butelki, w których przechowywane były różne produkty o specyficznym zapachu – krople miętowe, krople walerianowe, pudełko po maści kamforowej, opakowania po różnych słodczych, miód w słoiku, konfitury malinowe, itp.

Po przeprowadzonych czynnościach badawczych zadaniem dziecka jest wybranie kartki z poleceniem narysowania określonego zapachu. Narysuj zapach: na przykład koralowy, miętowy, landrynkowy, migdałowy – nie rysując koralu, mięty, landrynek czy migdałów. Inne zapachy, które mogą być wybrane przez badaczy do ilustracji to: leśny, mięsisty, potężny, filigranowy, nieśmiały, zabawny, niecierpliwy, drabiniasty, złocisty, wybuchały, swobodny, itp.

Drugie zadanie ekspertów w tej strefie polega na definiowaniu nowych zapachów. Należy wybrać jeden z zapachów: makowy, książkowy, jesienny, kałużysty, piernikowy, cierpki, smakowity, zielonkawy, prążkowany, najmiłszy – i opisać go, używając słów: „Zapach prążkowany jest trochę jakby....., trochę jakby....., trochę jakby.....i trochę jakby.....”

Zadanie 2. Strefa dotyku

Zadaniem badaczy-ekspertów jest rozpoznanie różnych przedmiotów, określenie ich faktury na podstawie badania zmysłem dotyku. Na stoliku ustawione są kartony przykryte fantazyjnie tkaniną, a w nich umieszczone są różnego rodzaju materiały o zróżnicowanej fakturze: balony wypełnione w różnym stopniu wodą lub powietrzem, kartoniki lub pojemniki z ryżem, fasolą, makaronem, pestki słonecznika, plastelina, mąka, papier ścierny, żwir, mak, miękkie masło w miseczce, monety jednogroszowe, herbata liściasta, itp. Do wszystkich przedmiotów badacze mają dostęp jedynie rękoma. Po zbadaniu przedmiotów bez udziału wzroku, eksperci rysują cechy przedmiotów, ale nie przedmioty, cechy rozpoznawalne dotykiem, wybierając kartki z napisami: szorstki, śliski, miękki, aksamitny, galaretowaty, chropowaty, puszysty, delikatny, ciepły, grudkowaty, pyszny, ujmujący itp.

Zadanie drugie w tej strefie polega również na opisanu wrażeń dotykowych, używając słów (analogii) np. „Przedmiot pyszny jest w dotyku trochę jakby ..., trochę jakby, trochę jakby...”. Dzieci wybierają do zdefiniowania kartki z określeniami nieznanymi wcześniej wrażeń dotykowych, na przykład: masowy, wyrazisty, marcepanowy, miękki, piany, musujący, kolejny, olejny, pogmatwany, punktowany, lesisty, cierpki, iglasty, dostosowany, ożywiony, oporowy, itp.

Zadanie 3. Strefa słuchu

Zadaniem badaczy-ekspertów jest nasłuchiwanie: jak i o czym rozmawiają: dwie muszelki, dwie szklanki, dwa ołówki, dwie pluszowe zabawki, dwie myszki komputerowe, dwa gwoździe, dwie gazety, dwa dzwonki, dwa krzesła, dwie butelki częściowo wypełnione wodą, dwie grube książki – encyklopedie, dwa buty, dwie kostki cukru, i inne pary przedmiotów, które mogą wydawać różne dźwięki. Po zbadaniu słuchem różnych szmerów, dźwięków, ich natężenia i rytmu - badacze ilustrują ich abstrakcyjne wyjaśnienia. Na oddzielnych kartkach mają polecenie, narysuj głos: przeraźliwy, aksamitny, niski, wysoki, potulny, niecierpliwy, zbawienny, zgryźliwy, wyniosły, wyrafinowany, tryumfalny, niewyspany, sprawiedliwy, jasny, itp.

Drugie zadanie w tej strefie to słowne definiowanie możliwych głosów tej planety. Dzieci – badacze mają na kartkach nazwy nieistniejących głosów: wymęczony, spiczasty, wąsko-wysoki, górzysty, mokry, falujący, kanapkowy, kwaśny, kamienisty, orzechowy, modry itp. Zadaniem jest używanie analogii, na przykład: „Głos kanapkowy jest trochę jak, trochę jak, trochę jak i trochę jak”

Zadanie 4. Strefa koloru

W tej strefie przygotowane są kartki papieru do wyczarowywania nowych kolorów oraz kartki papieru do ich opisywania. Ponadto są tu farby (plakatowe,

pastelowe, akrylowe, olejne, temperowe, kredki, tusze i atramenty, mazaki, ołówki. Są również różne przedmioty, które mogą zostawiać naturalne kolorowe ślady na papierze: warzywa i owoce (np. burak, pomidor), węgiel drzewny, popiół, kreda, żółtko jaja, herbata, trójkolorowa pasta do zębów. Zgromadzono tu również miski z wodą w różnych kolorach, w niektórych miskach pływają oka z oliwy (duża liczba). Zadaniem badaczy jest narysowanie, a następnie opisanie na przygotowanych kartkach następujących kolorów: myszowego, buszującego, natarczywego, fajtlapowego, gotującego się, spokojnego, pyszałkowego, zaraźliwego, w sam raz, wylupiałego, niewiarygodnego, posępnego, akacjowego, zaczepnego, porażającego, wylewnego, żartobliwego, wynajętego. Opis można sporządzić według schematu: „Kolor zaczepny bierze się trochę z ..., trochę z ..., trochę z ... i trochę z ...”

Zadanie 5. Strefa smaku

W tej strefie dzieci znajdują produkty o wielu różnych smakach. Próbując je, starają się rozpoznawać i nazywać je, nazywać też ich smaki. Po tych doświadczeniach próbują wyobrazić sobie inne, nieznanne wcześniej smaki i określać ich definicje. Na przykład przedstawiają obrazkowy przepis na otrzymanie następujących smaków: zaniechanego, wielobarwnego, wyrzykowanego, spadkowego, wyrośniętego, posuwistego, zaopiekowanego, dobrotliwego, drzewnego, dzwonkowego, kopiałego, nadmiarowego, szerokonośnego, księżycowego. Drugim zadaniem jest zdefiniowanie nieznanego smaku poprzez zestawienie, z czego można je otrzymać, na przykład: „Smak nadmiarowy otrzymamy, jeżeli dodamy do... trochę ..., trochę..., trochę... i trochę...”

WARUNKI MATERIALNE:

Materiały i przedmioty do wszechstronnych badań: zmysłem wzroku, smaku, węchu i dotyku – jak najwięcej, jak największa różnorodność. Kartki do tworzenia definicji obrazkowych i słownych. Po zakończeniu zajęć kartki wypełniają część mapy planety zawieszonej w klasie. Kartki służą do zaznaczenia wyodrębnionych regionów (stref) Planety Włochatych.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Ludzie czasami zapominają o wspaniałych możliwościach niektórych swoich zmysłów, zaniedbują je i nie wykorzystują. Tymczasem można je doskonalić po to, aby móc używać ich w różnych sytuacjach, w codziennym funkcjonowaniu. Szczególnie warto czasami polegać na intuicji. Prawdziwi Twórcy bardzo często świadomie korzystają ze wszystkich swoich zmysłów. Szósty zmysł – intuicja – podpowiada im jak, można zrobić coś, co będzie nowe, oryginalne, niepowtarzalne, coś, co zrobi na innych wielkie wrażenie.

TEMAT: PLANETA BOBODANÓW – 003

PRZEDMIOT ODKRYCIA

Odkrywanie zależności efektów pracy twórczej od dobrego nastroju twórców. Poznawanie pozytywnej roli humoru i dowcipu w procesie tworzenia. Odkrywanie, że piękno i dobro to fundamentalne wartości w twórczym funkcjonowaniu człowieka. Odczuwanie, że wspólne zaangażowanie grupy w pracę daje korzyści wszystkim jej członkom.

WARUNKI MATERIALNE:

1. Zaaranżowanie sali.

- Na drzwiach sali znajduje się herb planety Bobodanów (dwa przecinające się banany na zielonym tle. Dolny banan symbolizuje uśmiech, a górny jedność wszystkich mieszkańców).
- W centralnym miejscu sali zawieszone jest duże żółte koło z kartonu. Jest to bosłobońce. Planeta Bobodanów znajduje się najbliżej słońca, w związku z tym jest tam bardzo ciepło.
- Dekoracja sali utrzymana w tonacji żółtej.
- Drzewa bananowe wykonane są z kartonu, na nich są banany wycięte z papieru w trzech rozmiarach: duże, średnie, małe (są to bobodanowe ordery - wielkość orderu uzależniona jest od zasługi).
- Tron dla króla-generała (ktoś z podróżników w czasie i przestrzeni zostanie wybrany na tydzień generałem – to zależy od).

2. Osoby prowadzące ubrane są na żółto (obowiązkowo) i mają charakterystyczne nakrycia głowy (czapki bobodanki – z szarego papieru pomalowanego na żółto – zrobione są na wzór czapek składanych z gazety).

PUNKT WYJŚCIA:

Prowadzący (Mały Książę) przed wejściem do sali wita dzieci, stempluje paszporty – stemplem „P 003” i zaprasza wszystkich do spędzenia rozpoczynającego się tygodnia na planecie Bobodanów. Przed salą znajduje się zaaranżowany punkt sprzedaży, w którym dzieci będą mogły kupić czapki - bobodanki, za które zapłacą szerokim uśmiechem, w przeciwnym razie nie będą mogły przekroczyć granicy wyobraźni. Dzieci „kupują” czapki, następnie malują sobie żółtą farbą, na policzkach dowolne symbole i wchodzą do sali. Prowadzący, grający rolę Mieszkańca Planety, wyjaśnia:

„Jest to planeta, którą zamieszkują wojownicy – Bobodani. Są to jednak niezwykle wojownicy, ponieważ nie walczą żadną bronią. Oni walczą śmiechem, radością, dobrym słowem. A przeciwstawiają się wszelkiemu złu i niesprawiedliwościom. Gene-

ralem, czyli przywódcą tej armii, jest Bobobrufit – niezwykle mądra i sprawiedliwa istota, która potrafi rozwiązać problem każdego swojego mieszkańca. Jego zadaniem jest przyznawanie bananowych orderów, które dostaje się na planecie Bobodanów za wybitne zasługi. Do armii może wstąpić każdy, niezależnie od wieku, płci czy koloru skóry! Na planecie Bobodanów dominującym kolorem jest żółty, który symbolizuje radość, ciepło, szczęście. Jak w każdej armii, tak również na planecie Bobodanów, obowiązują reguły, których należy przestrzegać bezwzględnie.”

Osoba prowadząca poznaje dzieci z zasadami obowiązującymi na planecie:

- Uśmiechaj się do Bobodana od samego rana!
- Bobodanki nosimy i ich nie niszczymy!
- Ciężka praca się oplaca, bo bananem się odpłaca!
- „Przepraszam”, „proszę” i „dziękuję” – tych słów Bobodan zawsze potrzebuje!
- Bobodan dobry nastrój roznosi wszędzie, dokąd tylko przybędzie!

Zasady spisane na dużym arkuszu żółtego papieru, dzieci podpisują się pod nimi i składają uroczyste przyrzeczenie:

**Wszystkie zasady Bobodanów są mi znane, więc, ślubuję,
że będę przeze mnie spełniane!!!**

Mieszkaniec Bobodan zawiesza podpisane zasady w widocznym miejscu. Każde dziecko po złożeniu ślubowania wykonuje plaketkę ze swoim bobodanowym imieniem, czyli imieniem własnym, poprzedzonym sylabami: bo-, ba-, bu-, bi-, be-. Na przykład: Buania, Baula, Biagnieszka, Burobert, Bamaciek, Bekasia, Bemarek, Bosylwia.

Następnie, jako mieszkaniec planety Bobodanów, każde dziecko wybiera sobie zadanie, aby odkrywać tajemnice tej planety, poznawać ją i brać udział w dalszym jej tworzeniu.

ZADANIA:

Zadanie 1. Obóz i defilada śmiechu

Bobodany są bardzo sprawne fizycznie, ponieważ nie zapominają o codziennych ćwiczeniach. Dzieci – Bobodany zostały zaproszone na obóz śmiechu. Starają się wypracować różne zabawne, rozśmieszające wszystkich formy zbiórek, komendy i sposoby reagowania na rozkazy, na przykład: „Baczność! Kolejno, odlicz śmiech!”, „W prawo spocznij!”, „W lewo żart!”, „Prezentuj dowcip!”, „Naprzód, wesołkuj!”. Na koniec Bobodany ćwiczą wymyślone przez siebie zabawne formy ruchu – przygotowując „Defiladę śmiechu”.

Zadanie 2. Hymn Bobodanów

(na melodię „Witajcie w naszej bajce” – melodia nagrana jest na taśmie magnetofonowej lub płycie) – teksty zapisane są na kartkach, dzieci uczą się tekstu i przygotowują instrumentację piosenki, grając na dziwnych, żółtych rzeczach, próbują różnych układów choreograficznych do podanej melodii.

Witajcie na planecie, słonecznej i wesołej.
Tu zawsze świeci słońce i serca są gorące!
Tu tańczą Bobodany, zbierają też banany.
Śpiewają i rymują, rozrywki potrzebują!

Bobobobobobobodanki lubimy rymowanki,
Boboboobobobobodany tu czujesz się kochany!

Radośnie wojujemy, przeciwko złu stajemy.
Nie straszna zła pogoda, bo u nas zawsze zgoda.
I ciebie zapraszamy, serdecznie tu witamy,
Zaśpiewaj razem z nami, Bobobobodanami!

Zadanie 3. Klaun Bobodan

Zadaniem dzieci jest ubranie kilku osób tak, aby mogły swoim strojem i zachowaniem rozśmieszyć najbardziej ponurą istotę w galaktyce. Dzieci mają do dyspozycji najróżniejsze stroje i rekwizyty, różne kosmetyki do makijażu, peruki i maski.

Zadanie 4. Wesołe obrazki

Dzieci wybierają zapisane na małych kartkach żarty słowne i rysują do nich obrazki.

- Koniec roku szkolnego. Synek przychodzi ze szkoły i mówi: tato, ty to masz szczęście do pieniędzy!
 - Dlaczego, synku?
 - Nie musisz mi kupować książek na przyszły rok. Zostaję w tej samej klasie...
- Nauczyciel pyta ucznia: Jasiu, czy twój tata dalej odrabia lekcje za ciebie?
 - Nie, proszę pani. Po tej ostatniej jedyńce już zupełnie załamał się.
- Kasia pokazuje mamie swoje świadectwo szkolne i mówi:
 - Wiesz, w czasie apelu trochę zagapiłam się i zostało dla mnie już tylko najgorsze świadectwo.
- Krzyś odwiedził w domu chorego nauczyciela matematyki. Po powrocie kole-dzy pytają go: – I co? Jak z nim?
 - Niestety, bardzo źle...Jutro wraca do szkoły.

Zadanie 5. Żarciki portreciki

Dzieci mają wycięte z kolorowych czasopism fotografie zwierząt, roślin, przedmiotów, maszyn, ludzi w różnym wieku, w różnych strojach i w różnych sytuacjach. Zadaniem dzieci jest wykonanie kolażu – portretu mieszkańca Bobodańca, czyli jak najbardziej dziwacznej postaci, poprzez dorysowywanie lub doklejanie brakujących części, np. zamiast zwyczajnych nóg – nogi od krzesła, zamiast oczu – dwa zegarki itp.

Po zakończonej pracy nad wybranymi zadaniami, prowadząca prosi dzieci, aby zajrzały do wnętrza swoich czapek. Kto ma czapkę z monogramem „BBF” – jest królem Bobobrufigitem. Ten, kto ma czapkę z symbolem „BBD” jest królową Bobodanią. Natomiast, kto ma napis „BBL” jest królewiczem Bobolilusiem, a ten, kto wylosował czapkę z monogramem „BBB” jest królowną Bobobrasią. Książęca rodzina zasiada w Sali Tronowej, Król siedzi na tronie i zaczyna przegląd. Najpierw jest defilada Bobodanów, a potem poszczególne zespoły prezentują swoje pierwsze umiejętności zdobyte na planecie Bobodanów. Król rozdaje bananowe orderzy za każde zadanie, które wykonane jest z radością, śmiechem, humorem.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Twórcy kreujący tę planetę posiadają niezwykle poczucie humoru, szczególnie na swój temat. Potrafią żartować i śmiać się z wielu rzeczy, również z siebie. Twórcy zawsze potrzebny jest dobry humor – to pomaga w wymyślaniu rzeczy niezwykłych, odważnych i oryginalnych.

SCENARIUSZ 5.

TEMAT: PLANETA KALEJDOSKOPOWA – 004

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Odkrywanie takich cech procesu twórczego, jak: zmienność, zaskoczenie, ruch, dynamika, transformacje, przekształcenia, brak stałości i pewności. Rozwijanie giętkości myślenia; umiejętności antycypacji; umiejętności porządkowania kolejno pojawiających się elementów lub dostrzeżonych związków; tworzenie nowych układów rzeczy. Odkrywanie nieznanych dotąd sposobów kojarzenia idei i rzeczy.

WARUNKI MATERIALNE:

Różne nagrania muzyczne z różnych epok i stylów. Trzy magnetofony – z możliwością przegrywania utworów. Okulary z tektury oraz materiał do wykonania osobistych kalejdoskopowych okularów. Kartoniki z obrazkami zwierząt i tej samej wielkości czyste kartoniki do rysowania przekształconych zwierząt. Kredki i mazaki. Księga (jak skoroszyt) do tworzenia abecadłowej opowieści.

PUNKT WYJŚCIA:

Aranżacja: przed wejściem do sali, w drzwiach, wisi kotara z falistej tektury, a w niej wycięto koło i wmontowano wielki kalejdoskop (rulon z tektury falistej lub kartonu). Patrząc w kalejdoskop dzieci mogą odkryć istotną cechę tej planety (zmienność, transformacje, dynamikę). W sali panuje półmrok – okna zasłonięte są ciemnym papierem lub materiałem. Na tablicy umieszczona jest tarcza kalejdoskopowa składająca się z części obrotowej i części stałej, na której zaznaczone są zmiany czasu i pogody. Tarczę oświetla lampka „klipsowa” przymocowana do tablicy. Sala pozbawiona jest stolików i krzeseł. Na końcu sali umieszczony jest rzutnik. Jedna

z osób prowadzących obraca rzutnikiem tak, aby strumień światła padał kolejno na wszystkie ściany i przedmioty znajdujące się w sali. Rzutnik można zastąpić kolorowymi światłami dyskotekowymi. Na ścianach i oknach zawieszony jest włos anielski, który będzie błyszczał, kiedy padnie na niego światło z rzutnika. W sali również umieszczona jest postać Wielkiego Kalejdoskopa (konstrukcja z kartonów, z brystolu i bibuły), którego twarz podzielona jest na dwie części – różniące się znacznie od siebie, (na przykład inny kształt oka, ucha, nosa itp.) Obok posągu umieszczony jest parawan z prześcieradła, a za nim lampka. Jak zwykle jedna z osób prowadzących gra rolę Małego Księcia, który zapowiada przybycie na nową planetę, zachęca do jej odkrywania i stempluje wizy w „paszportach przekraczania granic wyobraźni” – stempel „P 004.” Druga osoba witająca się z dziećmi w sali jest ubrana charakterystycznie dla Planety Kalejdoskopowej – jako jej mieszkaniec ma na sobie kilka warstw ubrań, które zdejmuje w trakcie zajęć; kilka masek na twarzy, które zmienia; we włosy wpina wciąż nowe ozdoby (słowem, co chwilę zmienia swój wygląd).

Mały Książę zaprasza dzieci do obejrzenia przez kalejdoskop nowej planety. Po wejściu do sali mieszkaniec planety wita dzieci w różny sposób, na przykład jednym wita ręką, drugim łokciem, trzecim stopą, nosem itd. Pokazuje im na tarczy zmienność pogody i czasu na planecie, przesuając jej obrotową część. W czasie przesuwania tarczy, kiedy na planecie panuje lato i pada śnieg, dzieci są obsypywane sztucznym śniegiem zrobionym z preparowanego ryżu i styropianowych kulek. Natomiast, gdy tarcza wskazuje opady deszczu, dzieci są przyskane wodą ze spryskiwacza, a gdy wiosną świeci słońce zapalają się wszystkie światła. Następnie prowadząca zaprasza dzieci przed majestat Wielkiego Kalejdoskopa, każde dziecko musi okazać mu należny szacunek, poprzez różne wyszukane ukłony. Wielki Kalejdoskop (głos przypominający robota - nagrany na magnetofon) rozkazuje każdemu dziecku wchodzenie za parawan i przybieranie różnych póz (wszyscy widzą tylko cienie wymyślonych układów). Następnie Król zaprasza do odkrywania jego planety i doskonalenia jej, a sam udaje się na spoczynek.

ZADANIA:

Zadanie 1. Magiczne okulary

Prowadząca, zakłada magiczne okulary, takie, jakie noszą mieszkańcy tej planety. Dzięki nim widzi, jak wszystko bardzo szybko zmienia się. Widzi też zmiany dotyczące podróżników-dzieci: raz są wężem, raz zegarkiem, raz królikiem, raz torbą podróżną, a innym razem robotem czy też czymś innym. Dzieci pokazują ruchem sygnalizowane zmiany. Następnie prowadząca przekazuje okulary jednemu dziecku, które „widzi” postępujące zmiany i sygnalizuje to słowem, a pozostali odpowiednio reagują ruchowo. Każde dziecko może wykonać sobie również przedziwne magiczne okulary, które widzą więcej, lepiej, dostrzegają – niewidzialne gołym okiem – zmiany zachodzące na tej planecie.

Zadanie 2. Kalejdoskopowe emocje

Mieszkańcy planety często zmieniają nastroje, raz są smutni, innym razem weseli, a jeszcze innym złośliwi, w zależności od nastroju króla. Z głębi sali słychać głos króla (nagranie na taśmie magnetofonowej), który nakazuje swoim poddanym, aby byli w takim nastroju, jak on chce. W zależności od rozkazu, dzieci „dostrają” się do emocji Króla: złością się, płaczą, krzyczą, śmieją się, są rozczarowane, przejęte; zakłopotane, zaskoczone, zmartwione, zadowolone itp.

Zadanie 3. Kalejdoskopowe ZOO

Na planecie kalejdoskopowej żyją różne nieznane na ziemi zwierzęta, które w zależności od pory dnia zmieniają się w dziwny sposób. Owady zamieniają się w ptaki, ptaki w ssaki, a ssaki stają się owadami, ptaki mogą być także owadami i odwrotnie. Zadaniem dzieci jest przedstawienie wszystkich możliwych „wcielen” jakiegoś zwierzęcia i narysowanie na pojedynczych kartkach kilku możliwych wersji wybranego przez siebie zwierzęcia. Pierwowzory i ich „mutacje” umieszczane są na koniec na makiecie planety.

Zadanie 4. Niekończąca się opowieść

Na Planecie Kalejdoskopowej mieszkańcy uwielbiają tworzyć grupowe opowieści, które spisują w niezwykłych księgach, w których na każdej kartce zdania zaczynają się od takiej samej litery. Zadaniem dzieci jest kolejno dopisywanie w księdze po jednym zdaniu. Każde dziecko może dopisać kilka zdań, ale nie w kolejności jedno po drugim. Kartki w księdze ułożone są według kolejności liter w alfabecie. Książkowe zdania rozpoczynają się literą A. Na przykład: **strona A:** Amodek i Awerginia to rodzeństwo. Amodek jest nieco starszy od Awerginii. A zatem Awerginia, jako młodsza siostra Amorka, zmuszona jest zawsze słuchać go. Amodek, pewnego jesienno-poranka, postanowił nauczyć Awerginię niecodziennego zajęcia – zmieniania istot żywych w martwe i odwrotnie, rzeczy martwych w istoty żywe. Akurat tego dnia do ich domu przybył znany specjalista od niecodziennych przekształceń – Biruniec. **Strona B:** Biruniec był właśnie strasznie zmartwiony. Brakowało mu nowych...

Zadanie 5. Muzyczny kalejdoskop

Na planecie Kalejdoskopowej mieszkańcy są bardzo muzyczni, uwielbiają różne gatunki muzyczne. Słuchają muzyki jednocześnie z kilku odbiorników lub też łączą różne utwory mieszając zwrotki różnych piosenek. Zadaniem dzieci jest dobieranie różnych utworów muzycznych i łączenie ich – zgrywanie w jeden utwór. A następnie wymyślenie tańca do zmiksowanych kompozycji.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Nasz świat zmienia się w szybkim tempie, choć nie zawsze to dostrzegamy. Nowe rzeczy, które powstają, tworzone są często z elementów rzeczy już istnieją-

cych. Tworząc coś nowego warto próbować łączyć rzeczy znane, albo przekształcać je, modyfikować.

SCENARIUSZ 6.

TEMAT: PLANETA ARTYSTÓW, WYNAŁAZCÓW, MAGIKÓW I DZIECI – 005

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Odkrywanie cech sprzyjających twórcom i tworzeniu; poznawanie zewnętrznych i wewnętrznych uwarunkowań twórczości; budowanie poczucia własnej wartości i wiary w sukces w dziedzinie aktywności twórczej pomaga mi stawać się człowiekiem coraz bardziej twórczym w codziennym życiu: Jako dziecko jestem wyjątkowym człowiekiem. Mam w sobie jednocześnie coś z artysty, magika, wynalazcy i uczonego. Jestem niezwykłym mieszkańcem planety, mogę odnosić sukcesy w wielu dziedzinach, wierzę w siebie, poznaję swoje zdolności i uzdolnienia oraz je akceptuję.

WARUNKI MATERIALNE:

- Tajemniczy wystrój sali (przyciemnione okna, światełka, świeczki....);
- Rekwizyty: palety, obrazy, pędzle, cylinder, konstrukcje przestrzenne, zabawki (różne atrybuty charakterystyczne dla artystów, magików, wynalazców i małych dzieci);

PUNKT WYJŚCIA:

Osoba grająca rolę Małego Księcia wita podróżnych wychodzących ze statku kosmicznego i stempluje paszporty – pieczęcią: „P 005”. Druga osoba prowadząca znajduje się wewnątrz pola zaznaczonego linią i zaangażowana jest w swoje czynności np. jako artysta maluje kilka rozpoczętych obrazów, za chwilę jako magik pokazuje coś ciekawego, jako wynalazca tworzy konstrukcję przestrzenną. Odzywa się do dzieci dopiero wtedy, gdy one same podejść i zacząć rozmowę. Po chwili pyta: skąd przybywacie? Usiądźcie tu, przed magiczną granicą wyobraźni. Dzieci siadają wygodnie w kręgu, przed linią. Magik prosi, aby każde dziecko zamknęło oczy. Mówi: Wyobraź sobie, że jestem najwybitniejszym magikiem we wszechświecie. Sprawilem, że potrafisz latać. Zabieram Cię do krainy wyobraźni. Stoisz na dachu swego domu, machasz rękami i unosisz się w powietrzu..... Czujesz, jak unoszą Cię Twoje skrzydła..... Lecisz wysoko, w górze, zataczasz szerokie koła... Tutaj słońce jest blisko Ciebie, ale wiatr przyjemnie chłodzi Twoje skrzydła....Słyszysz szum wiatru w Twoich uszach.....Czujesz na języku smak świeżego powietrza.....Zataczasz szerokie koła, zanurzony całkowicie w błękitnie nieba....Odczuwasz w przyjemny sposób ciężar Twojego ciała w powietrzu. Czujesz swoją lekkość, niesiony przez skrzydła...Nagle dostrzegasz planetę. Wygląda bardzo ciekawie.... Łądujesz i widzisz, że na tej planecie są różni, ciekawi, wyjątkowi ludzie. Przede wszystkim żyją tu artyści: malarze, rzeźbiarze, poeci, powieściopisa-

rze, muzycy, śpiewacy, fotograficy, wybitni aktorzy, piosenkarze. Oprócz artystów spotykasz tu naukowców, wynalazców i magików. Najbardziej wyjątkowymi mieszkańcami na tej planecie są małe dzieci, bo one potrafią być jednocześnie artystami, wynalazcami, magikami i uczonymi. Dlatego właśnie zostaliście zaproszeni na tę niespotykaną planetę. Przed wami leży zwój liny, to jest granica tej krainy. Jest to granica nieprzeciętnej wyobraźni. Jeżeli chcecie tu zamieszkać musicie ją poszerzyć – zrobimy to wspólnie – poszerzymy swoje granice wyobraźni. Podajmy sobie linę, łącząc dwa końce. Jaka jest ta lina?..... (dzieci mówią o swoich odczuciach i wyobrażeniach odnośnie tej liny – np. jest ciężka..., szorstka,). Teraz połóżmy przed sobą linę na ziemi. Wejźmy do środka. Kopnijmy ją do tyłu. Jesteśmy na Planecie Artystów, Magików, Naukowców, Wynalazców i Dzieci. Prowadzący Magik pyta po kolei każde dziecko: KIM JESTEŚ? (wzajemne poznawanie się powinno przebiegać przy dźwiękach spokojnej muzyki).

ZADANIA:

Zadanie 1. „Czarodziej – dobry duch”

Każde dziecko losuje karteczkę z imieniem i nazwiskiem koleżanki lub kolegi z klasy. Jeśli wylosuje siebie, losuje ponownie. Przez tydzień stara się być dla tej osoby „czarodziejem – opiekunem” – sprawiając jej jak najwięcej przyjemności, radości, niespodzianek – wysyłając różne sygnały życzliwości. Należy robić to tak, aby ta osoba nie dowiedziała się, kto jest jego CZARODZIEJEM. Sygnały te to na przykład: uśmiech, pomoc na lekcjach, miłe słowo, wykonanie drobnej niespodzianki, pocieszenie, wybaczenie...

Zadanie 2. Kto może być twórcą?

Dzieci oglądają albumy i książki na temat sławnych twórców z różnych dziedzin (nauk przyrodniczych i humanistycznych, muzyki, plastyki, architektury, rzeźby, literatury itp.), czytają krótkie charakterystyki osobowości wybitnych twórców i wynalazców. Na przygotowanych małych karteczkach zapisują cechy twórcy, a następnie układają je tak, aby powstały poszczególne litery wyrazu „twórca”. Dyskusja, w jakim stopniu cechy te posiadają dzieci. Zastanawianie się, co robić, aby cechy te rozwijać w sobie.

Zadanie 3. Magia z piłką w roli głównej

Dzieci stają w kręgu, są magikami, podają sobie magiczną piłkę. Przed każdym podaniem piłka zmienia swoje właściwości (np. jest lepka, pachnąca, krucha, kolczasta, ciężka jak słoń), a dzieci zachowują się w kontakcie z nią zgodnie z jej właściwościami.

Zadanie 4. Miasto wybitnych

Zadaniem każdego dziecka jest, jeżeli znajdzie się w tym mieście, dokonanie refleksji nad swoimi osiągnięciami i dokończenie zadania „Jestem dumny z siebie,

bo...” Ma to uzmysłowić dzieciom, że posiadają talenty, osiągnięcia itp., dlatego znalazły się na odpowiedniej planecie. Karteczka z zapisanym zdaniem umieszczona jest na planie miasta (duży arkusz szarego papieru) – kartka symbolizuje dom mieszkańca. Dzieci mogą na makiecie rysować ulice i oznaczać je imionami i nazwiskami sławnych osób (w tym siebie). Mogą stawiać sobie też pomniki za wybitne zasługi (narysować pomniki na planie miasta).

Zadanie 5. Galeria sławnych osobistości

Dzieci otrzymują wzory różnych ram – mogą je wyciąć i ozdobić według własnego pomysłu, narysować swój autoportret jako Wybitnej Osobistości – zastanowić się nad swoimi zdolnościami i cechami osobowości, które będą rozwijane w przyszłości. Wyobrazić sobie swoje wybitne osiągnięcia za kilkanaście lat a następnie napisać, z jakiego powodu portret znalazł się w galerii.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Wszyscy posiadamy jakieś zadatki na to, aby stać się w przyszłości wybitnym człowiekiem – kimś ważnym, sławnym, mądrym. Posiadamy różne uzdolnienia i predyspozycje – ważne abyśmy o nich wiedzieli i chcieli je rozwijać w sobie.

SCENARIUSZ 7.

TEMAT: PLANETA OBFITOŚCI – 006

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Odkrywanie i uświadamianie sobie pozytywnych i negatywnych konsekwencji nadmiaru istnienia czegoś w naszym życiu codziennym. Uświadomienie sobie własnego systemu wartości oraz możliwości wyboru różnych wartości. Odkrycie roli preferowanego systemu wartości człowieka w tworzeniu nowych rzeczy. Rozwijanie krytycyzmu; pobudzenie refleksyjności myślenia; rozwijanie umiejętności wartościowania świata.

WARUNKI MATERIALNE:

W różnych miejscach sali, na różnej wysokości na pojedynczych paskach papieru są zawieszone, wydrukowane dużą, wyraźną, widoczną z każdego miejsca sali czcionką następujące wyrazy: wiele, masa, multum, całe mnóstwo, bez liku, mrowie, co niemiara, do licha i trochę, ogrom, lawina czegoś, spiętrzenie czegoś, pełnia, moc, bezmiar, nadmiar, bezkres, niemało, szmat, wiele, dziesiątki, niezliczoność, okazałość, niezwykłość, gąszcz, obfitość, przerost, wybujałość, przeholowanie, bogactwo, wyolbrzymienie, dobrobyt, wystawność, zbytkowność, przepych, przeładowanie, nadpodaż, luksus, fortuna, zbytek, przesyt, nadwyżka, sterta, horda, sfora, lawica, tabun, ogrom, przejaskrawienie, przesadność, zwał, kopa, kupa, góra, stos, nadpłata, przebranie miary, wyolbrzymienie, przejaskrawienie, przeholowanie, nadwaga, nadwzroczność, naddatek, nadzwyczajność, wspaniałość, okazałość, dostatek.

PUNKT WYJŚCIA:

Osoba grająca rolę Małego Księcia wita podróżnych wychodzących ze statku kosmicznego i stempluje paszporty – pieczęcią: „P 006”. Druga osoba prowadząca zwraca uwagę dzieci na wyrazy, którymi chlubią się mieszkańcy tej planety. Prosi o próbę odgadnięcia na podstawie wyglądu planety, co jest jej istotą, jak się nazywa, czym się różni od poprzednich planet. Dyskusja i argumentacja, czego może dotyczyć słowo: przerost, nadmiar, obfitość. (Tworzenie skojarzeń typu „gwiazda”).

ZABAWY SŁOWNE:

- Co by było gdybym miał(a) przerost ambicji?
- Co by było gdybym miał(a) nadmiar rąk?
- Co by było gdybym miał(a) górę pieniędzy?
- Co by było gdybym miał(a) niezliczoność przyjaciół?
- Co by było gdybym miał(a) lawinę pomysłów?

DYSKUSJA:

ocena konsekwencji posiadania czegoś w nadmiarze.

ZADANIA:

Zadanie 1. Zabawa słowem: jak to opisać?

(Tworzenie definicji wybranych wyrazów). Mieszkańcy Planety Obfitości uwielbiają słowa królujące na tej planecie. Ale z czasem pogubili się już w tym, co one znaczą. Zadaniem dzieci „podróżników w czasie” jest wykonanie leksykonu (słownika o charakterze encyklopedycznym). Może to być leksykon słowno-obrazkowy. Dzieci mają pojedyncze kartki z napisanym wyrazem (te same wyrazy, które są rozwieszane w klasie). Zadaniem jest znalezienie w różnych źródłach (m.in. w encyklopediach, słownikach) wyjaśnienia znaczenia tego wyrazu i przedstawienie go w postaci definicji. Dodatkowo można wykonać rysunek, jako przykład ilustrujący wybrane znaczenie. Na koniec spotkania łączymy pojedyncze kartki leksykonu w jedną księgę i umieszczamy go na mapie Planety Obfitości.

Zadanie 2. Zabawa plastyczna: Jak to narysować?

Napisy: sterta czasu, naddatek zdrowia, przesyt marzeń, wybujałość myśli, nadpodaż rąk, szmat wyobraźni, lawica pomysłów, stos mądrości.

Dzieci wybierają sobie jedno lub kilka wyrażań, pracują indywidualnie lub w małych zespołach, przedstawiają za pomocą języka graficznego (kredkami lub mazakami) znaczenie wybranego wyrażenia. Rysunki na koniec spotkania umieszczamy na mapie Planety Obfitości.

Zadanie 3. Zabawy z dźwiękiem: jak to zagrać?

Napisy: przejaskrawienie melodii, przepych dźwięków, dziesiątki brzmienia, nadwyżka melodii, lawina dźwięków.

Dzieci mają tu do dyspozycji różne instrumenty melodyczne i perkusyjne oraz inne przedmioty wydające dźwięki. Zadaniem jest dyskusja w grupie i eksperymen-

towanie, jak można zilustrować znaczenie wybranego wyrażenia za pomocą języka dźwięków.

Zadanie 4. Zabawy z ruchem: jak to pokazać?

Napisy: fortuna wrażeń, stos talentów, mrowie rąk, przebranie miary w radości, spiętrzenie uczuć, przerost słodyczy.

Dzieci dobierają się grupkami, wybierają jedno wyrażenie i próbują wspólnie pokazać jego znaczenie używając języka ciała.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Ludzie dość często marzą o tym, aby mieć wszystkiego dużo, nawet w nadmiarze. Tymczasem nie wszystko, co mamy w nadmiarze jest dobre. Szczególnie dotyczy to posiadanych rzeczy.

SCENARIUSZ 8.

TEMAT: PLANETA ZNOSZĄCYCH SIĘ PRZECIWIENSTW – 007

PRZEDMIOT ODKRYCIA

Współistnienie i godzenie przeciwieństw. Niezgodność pojęciowa i tolerancja. Umiejętność przewyższania przeszkód, godzenia przeciwieństw. Rozwijanie odporności emocjonalnej. Odczuwanie satysfakcji z rozwijającej się umiejętności „patrzenia inaczej”.

WARUNKI MATERIALNE

Umieszczone są różne pary „nierozłącznych przyjaciół”. Są to pary zgromadzonych autentycznych przedmiotów, pary napisów, pary obrazków lub fotografii. Na przykład:

- rzeczy: rzecz wysoka i niska; gruba lina i cienka nitka; butelka pełna i butelka pusta; oryginał świadectwa i jego kopia; pudełko szczelne i pudełko z dziurami; w miseczkach: rzadki i gęsty kisiel itp.
- obrazki: anioł i diabeł; lato i zima; mrówka i żyrafa; plus i minus; znak zapytania i wykrzyknik; wdech i wydech itp.
- fotografie: blondynka i brunetka; nuda i rozrywka, otyły i chudy, dzień i noc, wschód słońca i zachód słońca, dom na fotografii oddalony daleko i dom blisko itp.
- napisy: czarne i białe; tak i nie; woda i ogień; chwila i wieczność; inny i taki sam; szczęście i pech; chodź tu – a kysz; swój i obcy; powinien i nie można; nie winny i niewinny itp.

PUNKT WYJŚCIA

Osoba grająca rolę Małego Księcia wita podróżnych wychodzących ze statku kosmicznego i stempluje paszporty – pieczęcią: „P 007”. Druga osoba prowadzą-

ca wygląda tak, jakby każda połowa jej części ciała lub stroju była przeciwieństwem drugiej – np. ubranie białe-czarne, jedna noga ubrana w pończochę druga bez, itp. Na twarzy ma maskę – jedna część twarzy jest piegowata druga bez piegów, na jednej części twarzy jest uśmiech na drugiej grymas płaczu, jedno oko jest niebieskie drugie różowe itp.

Wprowadzając dzieci na nową tajemniczą planetę zwraca ich uwagę na pary Nierozłącznych Przyjaciół: anioł i diabeł, woda i ogień, kot i mysz – (napisy, przedmioty, zdjęcia, zabawki, obrazki). Dzieci próbują odgadnąć, jaką planetę odkrywać będą w ciągu najbliższego tygodnia.

ZADANIA

Zadanie 1. Przekorny kopista

Na Planecie Znoszących się Przeciwieństw mieszkańcy uwielbiają czytać różne książki, gazety i dokumenty. Nie znoszą komputerowego pisma, które sprawia, że każdy egzemplarz tej samej książki jest identyczny. Dlatego dużą popularnością cieszy się zawód kopisty. Najpierw pisarz pisze swój tekst a następnie kopista przepisuje go - za każdym razem robi to inaczej – w ten sposób nie znajdziesz na planecie na przykład tak samo wydanej książki o KACZCE DZIWAŃCCE. Im bardziej jest urozmaicona forma przepisane go tekstu – tym droższa książka i większa zapłata dla kopisty. Spróbujcie przepisać tekst o Fabianie. Podczas przepisywania wiersza wykrzystajcie możliwie wszystkie sposoby, które wam sugerują zapisane w tabelce pary wyrazów (dzieci otrzymują poniższe zestawy wyrazów):

pionowo	– poziomo;	poza	– między
oryginał	– kopia;	powoli	– szybko
w górę	– w dół;	rozkazywać	– prosić
zmniejszyć	– powiększyć	bezbłędny	– błędny
razem	– osobno	dodać	– odjąć
realny	– fikcyjny	inny	– taki sam
podobieństwa	– różnice	wznosić się	– opadać
rzadki	– gęsty	pionowo	– poziomo
szeroki	– wąski	powoli	– szybko
tu	– tam	prosto	– wężykiem
spadek	– wzrost	pytać	– odpowiadać
spokojnie	– burzliwie	rozluźniać	– napinać
w przód	– w tył	od początku	– od końca
zakończenie	– wstęp	od prawej	– od lewej
prosta	– krzywa	duży	– mały

Danuta Wawiłow O FABIANIE

„Mój kuzyn, Kowalski Fabian, ciągle wszystko przerabiał. Ledwie włożył ubranie, brał się za przerabianie. Z muszelki robił pędzelki, z poduszki – słone paluszki, z parówki – temperówki, z firanki – wycinanki. Mówiła mama: «Kochanie! Zjedz przynajmniej śniadanie! Popatrz, co ty wyrabiasz! Przerabiasz i przerabiasz!» A Fabian na to, «Co tam! Najpierw przerobię kota!» I robił z kota świnkę, ze świnki robił pacynkę, z pacynki robił sardynkę, z sardynki robił dziewczynkę. Mówił tata: «Fabianie! Zostaw to przerabianie! Zamiast wszystko przerabiać, zacznij lekcje odrabiać!» A Fabian na to: «„Nie mogę! Właśnie przerabiam podłogę!» Gdzie znaleźć takiego pana, co by przerobił Fabiana?»

Przepisując tekst zastanów się czy warto szukać takiego pana, co by przerobił Fabiana?

Dzieci mają do dyspozycji duże arkusze szarego papieru i różne narzędzia pisarskie – od ołówków po grube mazaki. Przepisują tekst w różny sposób – jak sugerują pary wyrazów o przeciwstawnych znaczeniach.

Zadanie 2. Mały wielki człowiek – Kreskokropka i Kółkokrzyżyk

Na Planecie Znoszących się Przeciwności mieszkańcy uwielbiają różnorodność sprzeczności. Potrafią je łączyć i godzić. Nawet w wyglądzie tych istot widać same sprzeczności. Przykładem niech będzie pewna rodzinka: pan Kółkokrzyżyk – istota trochę podobna do człowieka i jego żona – zwana Kreskokropką. Wyobraźcie ich sobie i narysujcie nie tylko ich portrety, ale i otoczenie, w którym żyją. Do ich przedstawienia posłużą wam pary wyrazów: radość – smutek; młody – stary; optymistą – pesymistą; otyły – chudy; chciwy – hojny; syty – głodny; odważny – lękliwy; spokojny – nerwowy; silny – słaby; trzeźwy – pijany; ubrany – goły; wybitny – przeciętny; zły – dobry; trwały – nietrwały; swój – obcy; zabawny – żaloszny; wyjątkowy – zwyczajny; rozrzutnik – skąpiec; nudny – interesujący; głośny – cichy; silny – słaby; pożyteczny – szkodliwy; pracz – leń; przeciwnik – zwolennik itp. (Dzieci pracują indywidualnie lub w zespołach, malują, rysują lub tworzą kolaż z różnorodnych materiałów).

Zadanie 3. Wojna i pokój

Na Planecie Przeciwności zdarza się, że te same słowa w zależności od sytuacji prowadzą ze sobą walkę, ale też czasami żyją w pokoju. Na przykład **białe** i **czarne**. Jeśli oznaczają dzień i noc – to walczą ze sobą, zawsze jedno z nich jest górą: raz dzień, raz noc. Ale jeżeli oznaczają książkę (biała kartka i czarny druk) – to nie mogą bez siebie istnieć – żyją sobie jednocześnie w pełnym pokoju. Wyobraź sobie, że jesteś odkrywcą innych par słów, dla których poszukujesz miejsca na wojnę i pokój. Oto pary słów: rzadki – gęsty; razem – osobno; spadek – wzrost; odjąć – dodać; szept – krzyk; wdech – wydech; swój – obcy; ujemny – dodatni; tak – nie; przeciwnik – zwolennik; cicho – głośno.

Narysuj na kartach przykłady wojny i pokoju odnośnie wybranej pary wyrazów, np.:

białe	czarne
wojna	pokój
rysunek dnia (białe) i nocy (czarne) lub biały kruk i czarny kruk	rysunek kartki papieru lub książki lub strój zakonnic lub rysunek bociana lub rysunek pingwina

Zadanie 4. Narysuj dziwny obrazek

Do wylosowanych określeń: pół żartem – pół serio; Zżółknąć ze złości – zzielenieć z zazdrości; Być albo nie być; Śnić na jawie; Czarne złoto; Biały kruk; Kwadratura koła; Aksamitna rewolucja; Blask ciemnieje

Zadanie 5.

Dzieci mają dobrać się parami, a następnie zastanowić się, jak można dokończyć wybrane wyrażenie, a następnie jak można pokazać je ruchem, aby inni uczestnicy zabawy mogli odgadnąć, co mają na myśli:

Pusty jak dzban – pełny jak; Silny jak niedźwiedź – słaby jak; Wolny jak ślimak – szybki jak; Jasne jak słońce – ciemny jak ...; Prosty jak drut – krzywy jak ...; Zdrowy jak rydz – chory jak ...; Odważny jak lew – tchórzliwy jak ...; Silny jak tur – słaby jak; Głupi jak but – mądry jak ...; Brzydki jak noc – piękny jak; Piękny jak milion dolarów – brzydki jak

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA

W życiu spotykamy różne sprzeczności lub przeciwności, które czasem można godzić, a czasem pokonywać. Sprzeczności są nieuniknioną częścią naszego życia.

SCENARIUSZ 9.

TEMAT: MOJA PLANETA – 008

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Zastanawianie się, co powoduje, że jestem indywidualnością, że jestem niepowtarzalny. Uświadomienie sobie, w czym może przejawiać się moja autonomia. Odkrycie, że działając twórczo, mogę porządkować własne przeżycia i doświadczenia. Potrafię interpretować dostrzeżone związki i fakty z mojego życia, mogę tworzyć własne wizje idealnego świata. Działając twórczo odkrywam własne możliwości oraz preferencje, potrzeby i oczekiwania. Odczuwam satysfakcję z możliwości ujawniania własnych emocji i uczuć, dzielenia się własnymi doświadczeniami.

PUNKT WYJŚCIA:

Mały Książę tym razem nie spotyka się z dziećmi przed planetą. Zostawia list, w którym zawiadamia je, że właśnie dotarły do nowej drogi mlecznej, w której jest wiele niezamieszkałych i niezagospodarowanych jeszcze planet. Każde dziecko może sobie wybrać jedną z nich i będąc królem tej planety, może przez tydzień urządzić ją tak, aby było to najlepsze do życia miejsce we wszechświecie.

Za tydzień Mały Książę odwiedzi każdą nowo powstałą planetę i postara się wybrać sobie ostateczne miejsce do zamieszkania. Zadaniem do wykonania w ciągu tygodnia jest stworzenie własnej mapy planety oraz książki planety (do książki niektóre karty będą już zaprojektowane – trzeba je wybrać i uzupełnić lub stworzyć własne strony książki).

ZADANIA:

Zadanie 1. Jestem Królem

Dzieci projektują i wykonują sobie korony, które zawsze zakładać będą na głowę, kiedy będą tworzyć i ulepszać własną planetę. Dzieci wymyślają sobie imiona królewskie i wykonują insygnia. Tworzą pierwszą kartę do książki planety „Jestem Królem” – zastanawiając się, jakim chcą być królem. Rysują swój autoportret i piszą pod nim charakterystykę swojej osobowości.

Zadanie 2. Narodziny planety

Każde dziecko wybiera sobie przygotowane tekturowe sylwety planet o różnych kształtach, może również zmienić kształt lub wyciąć z tektury dowolny kształt planety według własnego pomysłu. Dzieci projektują herb planety i wymyślają jej nazwę.

Zadanie 3. Król i Mieszkańcy

Królowie wymyślają mieszkańców własnej planety – mogą ich rysować, przyklejać fotografie członków rodziny lub bliskich, przyklejać wycięte postaci z różnych kolorowych gazet, tworzyć tzw. fotomontaż (łączyć różne elementy pochodzące z różnych obrazków lub fotografii).

Zadanie 4. Księga planety

Królowie zakładają księgę planety. Wybierają sobie segregator, którego okładkę ozdabiają, zapisują na niej tytuł książki i autora (imię królewskie). Następnie wybierają, porządkują i ozdabiają karty z tytułami poszczególnych rozdziałów:

Rozdział 1. Mieszkańcy

Rozdział 2. Zwierzęta

Rozdział 3. Szkoła

Rozdział 4. Klimat i pogoda

Rozdział 5. Wakacje i czas wolny

Rozdział 6. Podróże

Rozdział 7. Skarby i kosztowności

Rozdział 8. Marzenia

Poszczególne rozdziały będą tworzone przez dzieci w ciągu najbliższego tygodnia (tygodni). Mapa planety jest tworzona równolegle przez dzieci.

WARUNKI MATERIALNE:

Przedmiotami i materiałami zgromadzone to: przygotowane kartki do tworzenia książki „Moja Planeta” (patrz: podrozdz. 3.1.), ponadto wiele wycinków z kolorowych gazet, materiały plastyczne, wiersze, teksty piosenek, stemple, fotografie, które mogą dzieci przynieść z domu, reprodukcje obrazów – wydruki z Internetu).

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Każdy ma swój pomysł na idealny świat, który go otacza. Różnimy się pod względem oczekiwań, potrzeb i wizji idealnego świata. Mamy też wiele wspólnych wizji. Każdy człowiek może ulepszać i doskonalić swój świat. Warunkiem tego jest wiedza, czego się chce, a następnie trzeba chcieć tych zmian. Przy tym często trzeba być odważnym, aby jakieś zmiany zaproponować. Każdy jest odpowiedzialny, za zmiany, które dokonuje.

1.2. SCENARIUSZE DOTYCZĄCE ROZWIJANIA SAMOŚWIADOMOŚCI – CZĘŚĆ II PROGRAMU – „SKARBY”

Celem scenariuszy zamieszczonych w tej części pracy jest przygotowanie dzieci do tworzenia „Księgi skarbów”, która pomyślana jest jako pisanie historii swego życia oraz projektowania historii możliwej w przyszłości. Poszczególne scenariusze skłonią dzieci do refleksji nie tylko nad życiem w ogóle, ale również nad własnym życiem. Tworzenie książki o sobie ma na celu rozwijanie narracyjnej tożsamości dziecka, która pozwoli mu przede wszystkim rozumieć siebie, na przykład, co czuję, do czego dążę, jakie są moje szanse spełniania się marzeń, czego potrzebuję lub co planuję. Ponadto pozwala lepiej rozumieć otoczenie, w których te plany i dążenia można będzie realizować. Obraz własnej osoby na tle zmieniających się sytuacji zaczyna się tworzyć w pierwszych latach życia. Jego metaforyczne przedstawienia można odnaleźć już w dziecięcej ekspresji plastycznej. Wzrastając w określonej rodzinie dziecko zaczyna przyswajać sobie zarówno pewien obraz świata, jak i budować własną autonarrację. Ten proces „tworzenia opowieści o sobie” trwa przez całe życie, a symbole i obrazy wizualne odgrywają tu szczególną rolę, stanowiąc ważny aspekt rekapitulacji doświadczenia.

TEMAT: POSZUKIWACZE SKARBÓW, CZYLI NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO SIĘ ŚWIECI**PRZEDMIOT ODKRYCIA:**

Rozumienie pojęcia skarb: skarby przyrody, kamienie i metale szlachetne, cechy i doświadczenia człowieka. Uświadomienie sobie, że skarbem może być również jakaś pamiątka związana z przeżyтыми doświadczeniami: listek, kartka z zeszytu, zwykła muszelka...). Tworzenie różnorodnych skojarzeń i interpretacji dotyczących pojęcia „szlachetność”. Odkrycie znaczenia „szlachetność” w odniesieniu do człowieka. Odkrycie cech i zasad postępowania człowieka szlachetnego.

PUNKT WYJŚCIA:

W sali szkolnej przed spotkaniem z dziećmi, nauczycielka stawia dwie paczki. Pierwsza jest ładnie udekorowana i nic w niej nie ma, a druga paczka jest niestarannie zawinięta w zwykły szary papier, w której się znajdują przedmioty do dalszej pracy. Nauczyciel prosi dzieci, aby wybrały sobie jedną z paczek. Rozpoczął rozmowę na temat, dlaczego wybrały tę (prawdopodobnie ładniejszą) paczkę? Rozmawia na temat dokonanego przez dzieci wyboru. Dzieci rozpakowują paczkę pierwszą, po czym nauczycielka cytuje przysłowie: „Nie wszystko złoto, co się świeci.” Dzieci próbują dokonać interpretacji tego przysłowia. Następnie rozpakowują drugą paczkę, w której są: kamienie zwyczajne i kamienie szlachetne; muszelki, szkatułki, pudełka z cennymi przedmiotami, pudełka z drobiazgami, książki – albumy z serii: cuda świata, cuda natury, cuda przyrody. Niecodzienne eksponaty mają wywołać zainteresowanie i dyskusję, do czego będzie to wszystko potrzebne.

Nauczyciel zwraca uwagę dzieci na kamienie. Czeka na pytania lub sam je stawia: skąd się wzięły te przedmioty, Co jest bardziej, a co mniej cenne? Co jest bezcenne? Jaką poszczególne przedmioty mają wartość? Co to jest kamień szlachetny? Co to jest skarb? Czym dla was jest skarb? Dzieci oglądają przedmioty i stawiają hipotezy do tych i innych nasuwających się pytań. Nauczyciel proponuje dzieciom przyjęcie roli eksperta do spraw skarbów. Zaprasza do pracy w wybranej pracowni, proponuje rozwiązanie kilku problemów, wymagających wybrania jednej z możliwych dróg poszukiwań i sposobów działania.

- Czy wszystkie zgromadzone tu przedmioty są cenne? Kto może je najbardziej doceniać? Czy zebrane kamienie są kamieniami szlachetnymi, jaką ma wartość? Czy liczy się tylko ich wartość rzeczywista?
- Czy określenie „szlachetny” można przypisać tylko wytworom przyrody nieożywionej, czy człowiek może być określony tym mianem, jeśli tak to, jakie może mieć cechy charakteru?

ZADANIA:

Jesteśmy badaczami „skarbów” oraz cech ich „szlachetności”. Postaramy się dowiedzieć, co znaczy słowo „szlachetny”, kiedy to określenie dotyczy człowieka. Oto pytania szczegółowe:

1. Co może być skarbem dla człowieka?
2. Co można określić nazwą „szlachetny”?
3. Jak ludzie reagują na myśl o czymś cennym i o bogactwie?
4. Co to znaczy człowiek szlachetny, jak opiszemy jego postępowanie?
5. Jak można w sposób plastyczny przedstawić pojęcie „szlachetność”?

WARUNKI MATERIALNE:

Pracownia I – Co może być skarbem?¹ Szkatułki (w środku znajdują się: złota i srebrna biżuteria, monety, kolorowe szkiełka), pudełka z drobiazgami, listy związane wstążką, zdjęcia różnych osób, witryna z minerałami, album o kamieniach i metalach szlachetnych, encyklopedia szkolna, książki: J. Robins CUD NATURY, R. Burto, R. Cavendish, przekład A. Mysior CUD ŚWIATA, PRZEWODNIK PO SKARBACH CYWILIZACJI, R. Gööck CUD ŚWIATA (CUD HISTORYCZNE, CUD TECHNIKI BUDOWLANEJ CUD NATURY), A. Mysior CUD NATURY, 100 NAJWSPANIALSZYCH CUDÓW ŚWIATA PRZYRODY.

Pracownia II – Co to znaczy „szlachetny”? – herby szlacheckie, ilustracje z turnieju rycerskiego, fragmenty filmu animowanego MAGICZNY MIECZ – LEGENDA KAMELOTU, fragment ekranizacji PANA TADEUSZA, ilustracje poszukiwaczy złota i diamentów, fragment filmu z Chaplinem pt. GORĄCZKA ZŁOTA.

Pracownia III – Co znaczy powiedzenie: człowiek szlachetny? Cytaty ze znanych lektur dotyczące skarbów lub szlachetności, baśnie dotyczące skarbów, bogactwa, szlachetności, kodeks i odznaka harcerska, odznaka PCK, odznaka Honorowego Krwiodawcy, plakat z napisem „Wolontariusz – TY też możesz nim być”, wycięte z czasopism zdjęcia przedstawiające różne zachowania człowieka.

Pracownia IV – Jak można przedstawić słowo „szlachetny” w plastycznej wizji? – materiały plastyczne: szary papier, kolorowe kartki, papierki po cukierkach, folia aluminiowa, kredki, farby, pędzle.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA

Słowo „szlachetny” ma nieco inne znaczenia, w zależności od tego, czy myślimy o minerałach, metalach, czy ludziach. Każdy człowiek chce być posiadaczem bogactwa, często to pragnienie jest tak silne, że ludzie tracą swoją szlachetność. Człowiek szlachetny to człowiek bezinteresowny, o czystym sercu i intencjach. Działający z potrzeby serca, a nie z chęci korzyści, stojący w obronie słabych i potrzebujących.

¹ Uświadomienie sobie, że skarbem może być jakaś pamiątka związana z przeżyтыми doświadczeniami, na przykład listek, kartka z zeszytu, zwykła muszelka.

SCENARIUSZ 2.

TEMAT: PODRÓŻ DOOKOŁA SIEBIE, CZYLI GDZIE SĄ MOJE SKARBY?

PRZEDMIOT ODKRYCIA

Poznanie siebie może być bardzo interesującą, frapującą przygodą. Wyimaginowana podróż w celu poznawania siebie może wzbogacić nas o niejednego skarba. Odkrywanie cech osobowości własnych i rówieśników może ułatwić funkcjonowanie w grupie rówieśniczej. Rozpoznawanie zarówno uczuć swoich, jak i kolegów pomaga unikać kłopotów związanych z brakiem porozumienia, akceptacji, zaufania i otwartości wobec innych.

PUNKT WYJŚCIA

Przed spotkaniem z dziećmi, w sali pojawiają się różne przedmioty, których wcześniej nie było. Na centralnym miejscu wyeksponowana jest duża walizka z nadrukiem skarby. Są również elementy dekoracji stanowiące wystrój pałacu oraz niektóre akcesoria pasujące do wystroju wnętrza np. duże lustro, odpowiednio umieszczone w bardzo widocznym miejscu oraz akcesoria wróżki: różdżka, peleryna, charakterystyczne nakrycie głowy. Nauczyciel zakłada pelerynę, bierze do ręki różdżkę i zaprasza dzieci do wyimaginowanej podróży po skarby do czarującej krainy. Dzieci podejmują decyzje, czy chcą wybrać się w taką podróż. Warunkiem jest udźwignięcie walizki pełnej skarbów. Każde z dzieci podchodzi do walizki i próbuje ją podnieść na wysokość 30 cm, komu to się uda, ma przepustkę do krainy skarbów. Po wykonaniu zadania, słuchając melodii dzieci przenoszą się do innego świata. Otwierają walizkę, w której są „Księgi skarbów” – oprawione książki z wydrukowanym imieniem i nazwiskiem każdego dziecka z klasy oraz jego zdjęciem na stronie tytułowej (patrz: cz. II, podrozdział 3.2). Wszyscy oglądają książki z przygotowanymi kartami – zadaniami. W książkach są również czyste strony do wykorzystania według inwencji dziecięcej. Nauczycielka mówi, że książki te tworzone będą przez osiem tygodni. Dzieci mogą tworzyć poszczególne strony księgi według dowolnej kolejności i w dowolnym czasie, w szkole lub w domu. Zapowiada, że książki te dzieci otrzymają na własność. Będzie to pamiątka – skarb dziecięcych lat. Ponadto zapewnia, że rodzice będą uczestniczyć w tworzeniu księgi, udzielać informacji, udostępniać fotografie, pisać coś o własnym dziecku lub tworzyć rysunki².

² Warto wcześniej porozumieć się z rodzicami i uzyskać ich akceptację tego projektu. Autorka programu napisała do każdego z rodziców list z prośbą o uczestniczenie i pomoc dziecku w tworzeniu książki, udzielanie informacji, udostępnianie rodzinnych fotografii. Jednocześnie Rodzice otrzymali zapewnienie, że dzieci dostaną książki na własność, jako pamiątkę po niezwykłej podróży w celu poznawania siebie.

ZADANIA:

1. Jestem autorem najciekawszej książki świata

Na początek podróży dookoła siebie nauczycielka zaprasza dzieci do ozdobienia okładki swojej książki, wymyślenia podtytułu (tytuł główny to „Księga Skarbów”).

2. Ja o mnie, czyli piszę wiersz o sobie

Fragment wiersza L. Kerna JA O MNIE wydrukowany jest na stronie A4, tak, aby dziecko mogło jeszcze do niego coś dopisać lub narysować ilustrację, czy wreszcie tylko ozdobić stronę książki z przepisany tekst wiersza.

3. Autoportret autora

Oglądanie własnej twarzy w lusterkach i wykonanie autoportretu wraz z autocharakterystyką (pisemna odpowiedź na pytanie: Kim jestem?).

4. Jakie skarby mogą znaleźć się w mojej książce?

Oglądanie przez dzieci poszczególnych kart i dyskusja, co może być ich skarbem (umiejętności, zdolności, doświadczenia, przeżycia, wspomnienia, sukcesy, osiągnięcia, widziane miejsca, poznani ludzie...). Oglądanie różnych ilustracji i fotografii wyciętych z czasopism, z których można czegoś dowiedzieć się o człowieku. Dyskusja w grupach i wykonanie siatki pojęć.

5. Co mi da kolekcjonowanie skarbów?

Zastanawianie się w grupie, jakiej odpowiedzi można udzielić na to pytanie. Dyskusja w małych grupach i wykonanie plakatów.

WARUNKI MATERIALNE: lustro, kartony formatu A4, ołówki, mazaki, kredki ołówkowe i świecowe, farby plakatowe, pędzle, małe lusterka dla każdego dziecka, kartki rysunkowe A4, kolorowe czasopisma, albumy fotografii, klej, akcesoria wróżki, płyta CD z nagraniem muzyki poważnej.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA: poznanie siebie oraz wzajemne poznanie członków grupy (upodobania, zainteresowania, cechy wyglądu zewnętrznego, nastroj), umożliwia zrozumienie siebie i innych, a tym samym również przyjazne współdziałanie w grupie, łatwiejsze nawiązywanie kontaktów.

SCENARIUSZ 3.

TEMAT: PORTRET ZEWNĘTRZNY A WEWNĘTRZNY, CZYLI NIE SZATA ZDOBI CZŁOWIEKA?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie i różnicowanie pojęć: wygląd zewnętrzny, a wygląd wewnętrzny człowieka. Poznanie cech, określeń, których można używać do tworzenia portretu zewnętrznego i wewnętrznego człowieka. Odkrycie własnych cech osobowości na tle podobieństw i różnic z innymi ludźmi.

PUNKT WYJŚCIA:

W klasie szkolnej zawieszone są na ścianach kontury postaci wszystkich uczniów z klasy³. Nauczyciel prosi dzieci, aby odnalazły siebie. Niektóre dzieci mają z tym kłopot, ponieważ sylwetki są tej samej lub podobnej wysokości, grubości, mają takie same lub podobne ułożenie rąk, itp. Prosi o zastanowienie się, co sprawia, że jesteśmy rozpoznawani i odróżniani od innych. W sali ustawionych jest kilka dużych luster i wszędzie rozłożone są małe lusterka.

Nauczycielka prosi, aby patrząc w lustra uważnie „studiowały” swoją twarz. Następnie czyta wiersz MAGICZNE LUSTRO Cz. Janczarskiego.

Następnie prowadzący przedstawia fotografie twarzy oraz postaci różnych nie-

„Jest takie małe lustro, magiczne i zabawne, Co pokazuje wszystkim, Jaki kto jest naprawdę. Czy jesteś zły, czy dobry? Chcesz wiedzieć, to się dowiesz: Spójrz tylko do lusterka, ono ci prawdę powie.	Czasem prawda to przykra, ale spójrz w lustro śmiało, Na pewno się uśmiechniesz, gdy ujrzysz prawdę całą. Uśmiechniesz się i powiesz: «Już teraz będę inny». Często do tego lustra Dzieci patrzeć powinny.”
---	--

znanych osób, w różnym wieku, obydwu płci, różnego koloru skóry... Dzieci mają za zadanie wskazać różnice i podobieństwa pomiędzy ludźmi różnych ras, narodowości, kultur... Pomocne im przy tym będą zawieszone na tablicy obrazki, do których będą przyporządkować charakterystyczne dla tych osób przedmioty oraz przedmioty wspólne dla wszystkich. Następnie nauczycielka prosi, aby dzieci dobrały, ich zdaniem adekwatne do poszczególnych osób określenia:

- cech, np. uparty, nieufny, przyjazny, nieśmiały, zakłopotany, dumny, dowcipny itp.;
- zainteresowań: lubiący jazdę na łyżwach, słuchający muzyki hip-hopowej, itp.;
- zdolności, uzdolnień, wybitnych osiągnięć, itp.
- możliwych przeżytych doświadczeń...

Dzieci w grupach próbują dopasować różne charakterystyki. Prawdopodobnie okaże się, że w wielu wypadkach kierują się stereotypami. Wspólnie dochodzą do wniosku, że ważne jest, aby poznać dokładnie, kim jesteśmy, chcieć i umieć przekazać wiedzę o sobie innym ludziom. Dlatego, zadaniem będzie tworzenie i komunikowanie własnego JA innym. Dzieci będą stopniowo wypełniać kontury własnej sylwetki: rysować, przyklejać, pisać różne informacje o sobie, aby ich sylwetka była

³ Kilka dni wcześniej nauczycielka poprosiła dzieci, aby pracując w parach wzajemnie pomogły sobie w odrysowaniu na szarych arkuszach tektury konturów sylwetki kolegi i wycięcie jej.

niepowtarzalna, inna, aby wszyscy mogli poznać to, czego chcemy, aby inni o nas wiedzieli to, co chcemy im przekazać. Do refleksji nad sobą może zachęcić recepcja wiersza i oglądanie się w lusterku.

ZADANIA:

Zadanie 1.

Jak wygląda moje ciało i moja twarz? Co w nim lubię najbardziej? Jak mogę to przedstawić za pomocą ruchu, gestu, słowa, rysunku lub dźwięku?

Zadanie 2.

Co lubię robić najbardziej, jakie są moje zainteresowania, zabawy, ulubione potrawy, zwierzęta? Czy potrafię to przedstawić poprzez różne formy wyrazu?

Zadanie 3.

W jakich sytuacjach czuję się ważny, a w jakich nie? Czy potrafię napisać o tym krótko na swojej sylwetce?

Zadanie 4.

Jakie sukcesy odnoszę? Czy potrafię dostrzec nawet te najmniejsze i umiem je przedstawić w różny sposób?

WARUNKI MATERIALNE:

1. Obrazki przedstawiające różnych ludzi i przedmioty, którymi mogą posługiwać się w codziennym życiu. Kartki z bloku, kredki, mazaki, ołówki, kolorowy papier, kolorowe gazety, napisy określające cechy osobowości człowieka. Odrysowana na szarym arkuszu tektury postać każdego ucznia.
2. Albumy, plakaty i encyklopedie z ilustracjami ciała ludzkiego, ilustracje i książki z bajkami (KOPCIUSZEK, JAŚ I MAŁGOSIA, CALINECZKA, KRÓLOWA ŚNIEGU”, KSIĄŻĘ I ŻEBRAK), duże lustro, wycięty z kartonu szablon postaci ludzkiej, napisy z nazwami poszczególnych części ciała (np. noga, ręka, tułów, oczy itd.) i jego charakterystycznych cech np. kolor włosów, oczu itp. Połączenie z czytaniem daje możliwość bliższego poznania części ciała i swojego wyglądu zewnętrznego. Dzieci mogą stworzyć mapę swojego ciała, porównać je z wyglądem innych ludzi. Aktywność poznawcza i percepcyjna podjęta indywidualnie umożliwia samodzielne szukanie odpowiedzi na następujące pytania: jak wygląda moje ciało? Co w nim lubię najbardziej? Jaki jest mój portret wewnętrzny?
3. Walkmany, nagrania wierszy: SAMOCHWAŁA, SKARŻYPYTA, KŁAMCZUCHA, LEŃ, KWOKA J. Brzechwy, BAMBO, ZOSIA SAMOSIA, SŁOŃ TRĄBALSKI, WSZYSCY DLA WSZYSTKICH J. Tuwima i bajek: KOPCIUSZEK, JAŚ I MAŁGOSIA, CALINECZKA, KRÓLOWA ŚNIEGU H. Ch. Andersena, KSIĄŻĘ I ŻEBRAK M. Twaina, ONA I JA – H. Łochockiej, IMIONA – B. Ostrołęckiego. Pomoce i materiały tu zgromadzone wyzwalają aktywność percepcyjną (intelektualną i emocjonalną). Dzieci słuchają tyle czasu, na ile mają ochotę. Dzięki tej formie aktywno-

ści dziecko zrozumie, że każdy ma nie tylko zalety, ale i wady, a mimo to jest ważny, jedyny i niepowtarzalny. Zauważy, kiedy czuje się ważny, a kiedy nie, np. jak można czuć się w roli księcia, księżniczki, żebraka, Kopciuszka, itp.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Nie tylko liczy się wygląd zewnętrzny człowieka. Nie zawsze też liczy się jego pochodzenie, ale przede wszystkim jego wnętrze. Warto pamiętać, że nasz stosunek do innych ludzi daje nam świadectwo o nas samych, pokazuje prawdę, kim jesteśmy.

SCENARIUSZ 4.

TEMAT: GWIAZDA WŚRÓD GWIAZD – CZY JESTEŚMY NIEPOWTARZALNI?

PRZEDMIOT ODKRYCIA

Uświadomienie sobie, że każdy z nas ma wiele charakterystycznych cech, po których można go rozpoznać. Bliższe poznanie i akceptowanie samego siebie. Tworzenie pozytywnego obrazu własnej osoby. Tworzenie autoprezentacji. Uświadomienie sobie, że posiadamy tzw. JA-publiczne i JA-prywatne.

PUNKT WYJŚCIA

W sali na całej ścianie na niebieskim tle rozwieszone są różnej wielkości gwiazdy. Na środku każdej gwiazdy napisany jest wyraz JA. W sali są różnej wielkości lustra. Nauczycielka rozpoczyna zabawę „Zaginiona gwiazda”. Mówi, że poszukuje zaginionej gwiazdy, ale nie może znaleźć, bo wszystkie są podobne, różnią się tylko wielkością. Czy możecie posłuchać, co o niej wiem?

Nauczycielka opisuje kogoś z grupy, tworząc na przykład taką charakterystykę (podaje cechy lub fakty z życia bardzo ogólne – pasujące do wielu osób z klasy oraz fakty lub cechy bardzo szczegółowe, pasujące tylko do tej osoby, o której myśli): To jest ktoś, kto czeka na wakacje, ma literę „a” w swoim imieniu, jest dobrym człowiekiem, zbiera karteczki, ma zielone oczy, lubi swoją klasę, lubi mandarynki, powinien otrzymać medal za koleżeństwo, dwa dni temu był u dentysty, wczoraj wstał bardzo wcześnie, gdy miał trzy lata był nad morzem, ma młodszą siostrę Anię, psa Kuleja i myszosczołka „Fajtkę”.

Nauczycielka rozmawia z dziećmi na temat, czy trudno było odnaleźć zaginioną osobę. Następnie pyta, czy one same potrafiłyby wskazać u siebie te cechy, po których ktoś inny mógłby je łatwo rozpoznać, bo cechy te nie określają nikogo innego tylko jego. Co sprawia, że różnimy się między sobą? Na przykład:

1. Każdy z nas ma swoje imię, nazwisko, adres zamieszkania.
2. Mamy różny wygląd, co innego lubimy robić, różne też mogą być nasze zainteresowania, zdolności i uzdolnienia.
3. Mamy różne doświadczenia, przeżycia, wspomnienia.
4. Mamy różne tajemnice.

5. Różnimy się tym, co umiemy robić.

6.

ZADANIA:

Jesteście teraz zaginionymi gwiazdami, podobnymi do innych na niebie, różnicie się tylko wielkością. Odnajdźcie siebie wśród tych gwiazd (dzieci dowolnie wybierają wielkość gwiazdy – jest to ważna informacja dla nauczyciela na temat poczucia własnej wartości dziecka). Przedstawcie siebie tak, aby każda gwiazda różniła się od innych, aby była niepowtarzalna, aby każdy mógł w niej was rozpoznać. Spróbujcie powiedzieć o sobie jak najwięcej. Będziecie mogły to zrobić w różny sposób. Zobaczmy, kto potrafi ukazać siebie najdokładniej i w możliwie różnych sytuacjach. Za chwilę podejście do różnych kącików i będziecie mogły poznać bliżej siebie i swoich kolegów. Kiedy już zapełnicie swoje gwiazdy różnymi informacjami i obrazkami, to znowu umieścicie siebie na niebie wśród znanych i nieznanymi gwiazd (gwiazd jest znacznie więcej niż dzieci, aby każde z nich miało możliwość wyboru wielkości gwiazdy). Umieścicie siebie na niebie tam, gdzie będziecie chciały i przy kim chciały (to znowu będzie ważna informacja dla nauczyciela na temat jak dziecko postrzega siebie w grupie, gdzie siebie umieszcza, przy kim, itp.

WARUNKI MATERIALNE

1. Zgromadzone zdjęcia dzieci z różnego okresu życia, zdjęcia ich rodziców, rodzeństwa, dziadków i dalszych rodzin, „dowody osobiste”, „paszporty”, kronika szkolna, albumy i fotografie dzieci i ludzi z różnych krajów, w różnych sytuacjach (np. zabawa, praca, uroczystości, zainteresowania) – umożliwiające refleksję nad tym: „Co odróżnia mnie od innych ludzi”, „Dlaczego moja twarz jest niepowtarzalna?” „Jakie są moje ulubione zajęcia, zainteresowania, zabawy?” „W czym odnoszę sukcesy?”

2. Szary papier, brystol, kartki papieru o różnych formatach i kolorach, farby, pędzle, kredki, ołówki, markery, stemple (mogą być pieczętki z ziemniaka, modeliny z odcisniętym orzełkiem z monety), poduszeczki z tuszem, małe zdjęcia dzieci do wklejenia (gdyby dzieci zechciały wykonać swój dowód osobisty lub paszport), sylwety postaci ludzkiej (np. do wykonania autoportretu), sylwety słoneczek i chmurek, napisy przedstawiające różne sytuacje (jeśli dzieci zechcą wskazać sytuacje, w których czują się ważne, a w których nie).

Zgromadzone tu materiały wywołują indywidualną lub zespołową aktywność dzieci. Pozwalają przedstawić doświadczenia i wyobrażenia w formie plastycznej, a także odkryć swoje możliwości twórcze, swój talent plastyczny.

3. Nagrania muzyczne: piosenki – WSZYSTKIE DZIECI NASZE SĄ M. Jeżowskiej, ESKIMOSEK K. Kwiatkowskiej, ŚMIESZNY PORTRET, MOJA WESOŁA RODZINKA E. Witkowskiej; piosenki „Moje ciało”, „Lambada” – KLANZA; instrumenty perkusyjne i inne wykonane wcześniej przez dzieci (np. butelki, puszki z różnymi nasionami), zagadki ruchowe i opowieść ruchowa nagrane na taśmę, nagrania piosenek GIMNASTYKA TO PODSTAWA, RUSZAJ SIĘ PRZYJACIELU.

Pomoce udostępnione dzieciom mają na celu zainspirowanie i umożliwienie realizacji pomysłów kompozytorskich i ruchowych. Prowadzą do odkrycia talentów muzycznych i sportowych.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA

Każdy z nas jest jedyny i niepowtarzalny. Niepowtarzalna jest nasza twarz, wygląd, zainteresowania, cechy charakteru. Każdy znajduje się w sytuacjach, w których czuje się bardziej lub mniej ważny, odnosi sukcesy (nawet te najmniejsze) w różnych dziedzinach. Podczas dzisiejszych zabaw próbowałyście odsłonić siebie, ukazać, że jesteście tacy, jacy jesteście, ale zawsze jedyni i niepowtarzalni. Myślę, że wam się to udało, a przez to łatwiej będzie wam uwierzyć we własne siły i umiejętności, zaakceptować siebie takimi, jakimi jesteście i łatwiej będzie wam iść przez życie z przekonaniem, że każdy z was jest wyjątkowy.

SCENARIUSZ 5.

TEMAT: A JA ROSŁEM I ROŚŁEM, CZYLI KTO BYŁ LUB JEST MOIM OGRODNIKIEM?

PRZEDMIOT ODKRYCIA

Poznanie uwarunkowań rozwoju fizycznego, społecznego i psychicznego. Odkrywanie w sobie zmian, które nastąpiły w rozwoju w ciągu dotychczasowego życia.

PUNKT WYJŚCIA

Dzieci dzielą się na kilkusobowe grupy. Każda otrzymuje kopertę, w której znajdują się pary ilustracji przedstawiających, np. ziarenko i drzewo; jabłoń i jabłko, cebulka tulipana i kwiat tulipana, niemowlę i dorosłego człowieka, jajko i kurę, szczepniaka i dużego psa, itp. Każda grupa ma 10 minut na przygotowanie się do prezentacji. Za pomocą ruchu, gestów i min należy przedstawić pozostałym grupom, w jaki sposób; i co sprawia, że coś lub ktoś rośnie lub zmienia się. Na przykład ziarenko trzeba podlewać, dbać, by nie zarosło chwastami, musi mieć dużo słońca, aby wyrósł z niego piękny kolorowy kwiat.

Następnie nauczyciel czyta fragment tekstu METAFORA SZKOŁY KRZYSIA (K. Stróżyński, „Nowa Szkoła” 2004, nr 2) – tekst napisany jest w konwencji literackiej, nawiązuje do książki o Kubusiu Puchatku. Oto proponowany fragment:

„Tym razem Krzys miał naprawdę sporo do opowiedzenia swoim przyjaciołom ze Stumilowego Lasu. Siedli, zatem wszyscy pod Wielkim Dębem, wianuszkciem wokół Krzysia, a Maleństwo, żeby lepiej słyszeć, ułożyło się na kolanach chłopca. I Krzys zaczął opowiadać...

Nasza szkoła przybrała nazwę Szkoły Wzrostu. Używamy metafory ogrodu, żeby podkreślić, że zadaniem szkoły jest Rozwój Ucznia, jego Wszechstronny Wzrost. I jak była uroczystość nadawania tej nazwy, to Pan Dyrektor tłumaczył nam, że teraz

jako uczniowie mamy Wzrastać, a nauczyciele będą nas Pielęgnować. I żeby zrozumieć, na czym to wszystko polega, w ostatnim tygodniu zamiast lekcji mieliśmy wycieczki do ogródków naszych nauczycieli (...)

- W poniedziałek oglądaliśmy ogródek naszej pani od Muzyki. Pani tłumaczyła nam, że rośliny najlepiej wiedzą, co im jest potrzebne, a przyroda jest mądrzejsza od człowieka. Dlatego pozwala roślinom tak rosnać, jak chcą, nawet nie wyrwa chwastów, bo mówi, że one też są potrzebne dla równowagi biologicznej. Nie daje też żadnych nawozów, bo wtedy owoce są mniejsze, ale za to smaczniejsze i zdrowsze. I potem sobie rysowaliśmy ten ogród, a nad nim napisaliśmy tytuł „Ekologiczny”.
- We wtorek Pan od matematyki zabrał nas do swojego ogródka. To był zupełnie inny ogródek. Wszystkie roślinki miały swoje miejsca, chwasty były czysto wyplewione, a Pan tłumaczył nam, że najlepsza pielęgnacja polega na przycinaniu roślin. Kiedy się je przycina, wtedy się je skłania do szybszego wzrostu. Kiedy rosną gęsto, trzeba część powyrwać, żeby pozostałe miały dość miejsca i wybijały. Dla opisanego tego ogrodu w naszych zeszytach wybraliśmy tytuł „Konkurencyjny”.
- W środę poszliśmy z Panią od polskiego. Pani zaraz dała nam węże i kazała podlewać wszystko, co rośnie. My sikaliśmy na grządki i słuchaliśmy, jak Pani tłumaczyła nam, że bez opieki nic nie urośnie. Rośliny odwiedzają się za pielęgnacją, ale potrzebują, żeby je podlewać, spulchniać i podsypywać nawozem. I jeszcze Pani tłumaczyła, że rośliny mają dusze i jedne się bardziej lubią, inne mniej. Dlatego koło marchewki posiała koperek, w truskawkach cebulę, a pod płótnem maciejkę. Teraz wszystkie roślinki są zadowolone. Kiedy opisywaliśmy w zeszytach ten ogród, daliśmy tytuł „Zaopiekowany”.
- Pan od wuefu zabrał nas we czwartek do swojego ogródka. Bardzo się zdziwiliśmy, bo w ogródku było bardzo sucho, ale nie było tam żadnych węży lub kranów. I wcale Pan nie kazał nam podlewać. Mieliśmy sobie spacerować po grządkach i przydeptywać, co nam się trafiło pod nogi. A Pan w tym czasie opowiadał, że świat wcale nie jest opiekuńczy, tylko stawia przed nami wyzwania. Że tylko ci sobie poradzą, którzy będą odporni i twardzi. Rośliny w ogródku też muszą się hartować. Muszą się nauczyć obchodzić bez podlewania – niech zapuszczają głębiej korzenie. Opieka szkodzi, pomaga tylko hartowanie. No i ten ogródek w zeszytach zatytułowaliśmy „Zahartowany”.

A w piątek było w szkole podsumowanie tego zapoznawania z ogródkami....”

Nauczyciel zachęca dzieci do dyskusji na temat, który ogródek, ich zdaniem jest najlepszy i dlaczego, w którym czułyby się najlepiej jako rośliny.

ZADANIA

Nauczyciel prosi dzieci o wyobrażenie siebie w roli jakiejś dowolnie wybranej rośliny, zastanowienie się, w jakim ogródku rosnę, kto i jak mnie pielęgnuje? Kto mi pozwala (utrudnia) rosnać? Następnie nauczyciel zachęca dzieci do wykonania pracy

plastycznej „Ja w różnych ogródkach – w ogródku mamy, w ogródku taty, w ogródku klasowym, w ogródku przyjaciół i kolegów”. Wykonanie zadania będzie łatwiejsze, jeżeli poszukają w różnych źródłach odpowiedzi na następujące pytania:

- Co sprawia, że człowiek rośnie, że się zmienia?
- Czy mamy wpływ na to, kim jesteśmy?
- Jakie czynniki mają wpływ na to, kim jesteśmy?
- Kto nas w życiu czegoś nauczył?
- Od czego zależy, jacy będziemy w przyszłości?

WARUNKI MATERIALNE

Duże arkusze szarego papieru lub brystolu. Materiały plastyczne – kredki, farby, kolorowy papier nożyczki, klej, itp.

Albumy i fotografie przedstawiające różnych ludzi w różnym wieku. Materiały i książki umożliwiające zdobywanie wiedzy na temat uwarunkowań rozwoju człowieka.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA

To, kim jesteśmy, zależy nie tylko od tego, jakich mamy rodziców, czego nas uczą i czego wymagają, ale również od nauczycieli, rówieśników, rodzeństwa. Dużo zależy również od nas samych.

SCENARIUSZ 6.

TEMAT: CZY CHARAKTER Z CHARAKTERKIEM IDĄ W PARZE?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie i różnicowanie pojęć: charakter, jego cechy i rodzaje. Poznawanie różnych pozytywnych i negatywnych zachowań człowieka świadczących o cechach jego charakteru. Tworzenie skojarzeń i ich interpretacja. Zachęcenie dzieci do refleksji, jakie są ich najważniejsze cechy charakteru.

PUNKT WYJŚCIA:

Nauczyciel ogląda różne „ogłoszenia drobne” wycięte z codziennej prasy, robi to dłuższą chwilę, czekając na pytania dzieci, np. czego pani szuka? Poszukuję wybitnego specjalisty - znawcy człowieka, bo mam poważny kłopot. Czyta tekst: W CCC, czyli Centrum Charakteru Człowieka nastąpiła awaria. Katalog cech opisujących człowieka został zniszczony o cechy pozytywne. Istnieje niebezpieczeństwo, że nowo narodzone dzieci będą obdarzane tylko złymi cechami. Poproszono mnie o bardzo ważną rzecz, w gruncie rzeczy o uratowanie ludzkości. Boję się, że sama sobie nie poradzę, stąd szukałam kogoś w rubryce ogłoszeń – niestety nie znalazłam. Może Wy mi w tym pomożecie?

ZADANIA:

Zadanie 1. W Centrum Charakteru Człowieka

– zostały pomieszczone karty ewidencji ludności. Należy wybrane cechy charakteru, np.: uczciwy, mądry, pomocny, odważny, tchórzliwy, radosny, itp. dopasować do określonych postaci: np. policjant, strażak, klaun, naukowiec, złodziej, lekarz, itp. Rozmowa z dziećmi na temat cech charakteru, które są niezbędne w pełnieniu określonej roli zawodowej.

Zadanie 2. Marsz Charakteru z Charakterkiem

Dzieci dobierają się parami, losują karteczki, na których napisane są dwie przeciwstawne cechy charakteru (odważny – strachliwy; pewny siebie – nieśmiały, zwinny – fajtłapa). Każda para ma za zadanie zainscenizować sytuację, która by przedstawiała daną cechę charakteru.

Zadanie 3. Wyspa kwiatów z charakterem

– wyobraźcie sobie, że przybywacie na dziwną wyspę „Wyspę kwiatów z charakterem” – każdy kwiat na tej wyspie (a jest ich mnóstwo), jest niepowtarzalny, ma nie tylko inne imię, ale też inną cechę charakteru. Narysuj wszystkie możliwe kwiaty i obdarz je inną cechą charakteru, np. szczerą stokrotka, przyjazny tulipan, melancholijny pierwiosnek, itp.

Zadanie 4. Mój ogródek charakteru

– wyobraźcie sobie, że jest to wasze pole charakteru, na którym rosną różne cechy: dobre i złe. To wy jesteście ogrodnikami, spróbujcie zadbać o swój ogródek i pielęgnować te rośliny, które są dobre i które chcecie, aby się jeszcze bardziej rozwijały, a wyplewić te, które są niedobre – jak chwasty. Narysujcie wasz ogródek.

WARUNKI MATERIALNE:

Obrazki przedstawiające różne postacie, wycinki z gazet, ilustracje i zdjęcia przedstawiające ludzi w trakcie wykonywania różnych zadań. Teksty literackie, np. STEFEK BURCZYMUCHA M. Konopnickiej, PORZĄDKI O. Grigorjewej, teksty wierszy J. Brzechwy: LEŃ, SAMOCHWAŁA, SKARŻYPYTA, ZIEWAŁO, PYTALSKI, KŁAMCZUCHA, MICHAŁEK, BRUDAS, PSIE SMUTKI; wiersze L.J. Kerna: PAW I BOLEK; wiersze J. Tuwima: O GRZESIU KŁAMCZUCHU I JEGO CIOCI, M. Karolewskiej SKARŻYPYTA, L. Szweda PAN TONIEJA i inne utwory eksponujące jakieś cechy charakteru człowieka.

Kredki, farby i pędzle, kolorowe kartki papieru, na których dzieci mogą narysować wybraną przez siebie postać.

Słowniki, słownik cech człowieka (np. 300 przymiotników opisujących osobowość człowieka – z testu ACL).

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Każdy z nas może przypisać sobie różne cechy charakteru. Każdy człowiek posiada dobre i złe cechy, bo nikt nie jest idealny. Każdy ma w sobie trochę więcej lub mniej cech pozytywnych i negatywnych. Nie musimy być zawsze tacy, jacy jesteśmy, możemy i potrafimy zmieniać swój charakter i zmieniać swoje zachowania.

SCENARIUSZ 7.

TEMAT: STRACH MA WIELKIE OCZY, A CO MA ODWAGA?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie i różnicowanie pojęć: odwaga, odważny, strach, lęk. Odkrycie charakterystycznych właściwości człowieka odważnego. Tworzenie różnych skojarzeń i interpretacji dotyczących poznanych aspektów odwagi. Dokonanie refleksji na temat własnej odwagi, jej uwarunkowań, sytuacji i okoliczności, w których ktoś wykazał odwagę lub jej brak.

PUNKT WYJŚCIA:

Nauczyciel przynosi do klasy kukłę-stracha na wróble, który ma wyjątkowo wielkie oczy. Zadaje pytania, co to znaczy mieć stracha? Jak to jest ze strachem, czy on się czegoś boi, czy ktoś boi się stracha? Rozpoczyna się dyskusja na temat, kto się czegoś boi lub bał w życiu. Następnie nauczyciel aranżuje sytuację, w której dzieci mogą wykazać się odwagą lub strachem, to znaczy pokazuje białego szczura i zadaje pytanie: kto nie boi się go pogłaskać? Dzieci, które czuły strach przed zwierzątkiem, potrzebowały więcej czasu, aby się z nim oswoić. Następnie nauczyciel czyta tekst STEFEK BURCZYMUCHA M. Konopnickiej. Po zakończeniu recytacji wiersza rozmawia z dziećmi na temat zachowania się bohatera. Dyskusja ma doprowadzić do uświadamienia dzieciom, że nie każdy jest taki, jak o sobie myśli. Czy fakt, że mamy lęk przed czymś oznacza, że nie jesteśmy odważni? Nauczyciel ustala z dziećmi drogi poszukiwań.

1. Spróbujmy dowiedzieć się, czym jest odwaga?
2. Czego ludzie najczęściej boją się? Jak walczą ze strachem lub z lękiem?
3. Czy zawsze jest tak, że gdy ktoś odczuwa strach to znaczy, że nie jest odważny?
4. Czy znamy przykłady odważnego postępowania i czy potrafimy znaleźć różnice między odwagą a zwykłym „popisywaniem się” brawurą?
5. Jakie cechy powinien posiadać człowiek odważny?
6. Czy odwagi można się nauczyć?
7. Jak można przedstawić ją na rysunku?
7. Jak można zagrać rolę człowieka odważnego?

ZADANIA:

Prowadzimy poszukiwania odwagi i obserwacje ludzi odważnych. Zobaczymy, komu z nas uda się zebrać jak najwięcej najciekawszych informacji na interesują-

ce nas problemy. Po odebraniu notesów obserwacji i planów operacyjnych (schematyczny plan drogi do wyznaczonych miejsc na terenie szkoły) udacie się do wyznaczonych punktów informacyjnych. Waszym celem jest rozwiązanie jak największej liczby postawionych problemów:

1. O kim mówimy, że jest odważnym człowiekiem?
2. Jak rozpoznać odwagę i odróżnić ją od brawury, popisywania się?
3. Czy fakt, że mamy czasem obawy i lęki oznacza, że nie jesteśmy odważni?
4. Jak w sposób artystyczny (plastyczny, aktorski) przedstawić odwagę?

WARUNKI MATERIALNE:

Stanowisko I (sala telewizyjna przy świetlicy szkolnej) – filмотeka z wybranymi fragmentami filmów np.: CZTEREJ PANCERNI I PIES, HARRY POTTER, ALICJA W KRAINIE CZARÓW, HERKULES i inne.

Stanowisko II (czytelnia) – zestaw encyklopedii, leksykonów, lektur i wierszy, – uczeń sam wybiera właściwe tytuły lub prosi o pomoc panią bibliotekarkę (w przypadku ewentualnych kłopotów musi przełamać nieśmiałość i poprosić o pomoc).

Stanowisko III (sala komputerowa lub sala lekcyjna) – gotowe, różne materiały informacyjne z gazet, zdjęcia, ilustracje, obrazy poruszające problem odważnych, ludzi i ich czyny, oraz brawurę, brak wyobraźni i skutki takiego zachowania.

Stanowisko IV (hol szkolny) – różnorodne materiały plastyczne, czyste transparenty, hełm strażacki, czapka policjanta, żołnierza, odznaka ratownika GOPR-u, strzykawka, biały fartuch lekarski.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Każdy człowiek może wykazać się odwagą. Pewne zawody czasem wręcz wymagają zachowań odważnych, zdecydowanych. Odwaga nie oznacza braku strachu czy lęku, ale zdolność pokonywania swoich słabości, stawania w obronie słabszych. Nie trzeba wielkich czynów, aby być odważnym – czasem bronienie swoich racji, głośne powiedzenie NIE wymaga odwagi. A dla niektórych osób przekroczenie progu gabinetu dentystycznego to oznaka odwagi.

SCENARIUSZ 8.

TEMAT: MOJE MARZENIA

PRZEDMIOT ODKRYCIA

Odkrywanie swoich marzeń, pragnień, cech swojego charakteru. Odkrycie znaczenia marzeń w życiu człowieka.

PUNKT WYJŚCIA:

Nauczycielka włącza muzykę MARZENIE PIĄTE z płyty pt.: SPACER PO NIEBIE. Następnie siada wygodnie w bujanym fotelu (specjalnie przyniesionym) i się zamyśla, w taki sposób, aby wszyscy zwrócili na to uwagę. Nauczycielka czeka na pytania

typu: Co pani robi? O czym pani myśli? Po pojawieniu się pytań, odpowiada: marzę o różnych rzeczach.

„Jaka szkoda, że te obłoczki płynące nie są z waniliowego kremu... A te różowe – Że to nie lody malinowe... A te złociste, pierzaste – Że to nie stosy ciastek...I szkoda, że całe niebo nie jest z tortu czekoladowego... Jaki piękny byłby wtedy świat! (...)”

Po zakończeniu recytacji powyższego fragmentu wiersza J. Tuwima DYZIO MARZYCIEL nauczycielka rozmawia z dziećmi o tym, czy też chcą pomarzyć, tak jak Dyzio, a może mają zupełnie inne marzenia? Następnie wraz z dziećmi odkrywa jeszcze inne rodzaje marzeń, np.: pragnienie udania się w podróż dookoła świata itp. Za chwilę wybierzemy się w podróż po marzenia. Marzenia są czasem jak bańki mydlane, trwają krótko i za chwilę gdzieś ulatują... Ale warto marzyć. Nauczyciel puszcza bańki mydlane, mówi: zamknijcie oczy, posłuchajcie:

Zaufaj bańce z mydła,
Na chwilę da ci skrzydła...

Bańka mydlana zabiera Was do świata wszystkich marzeń (nauczycielka kładzie przed każdym dzieckiem „złotą laseczkę”), mówi: wyobraź sobie, że idziesz drogą marzeń, słońce przyjemnie grzeje, czujesz na policzkach lekki powiew wiatru, słyszysz, jak szemrze strumyczek. Nagle widzisz, że coś błyska w trawie. Okazuje się, że tędy szedł czarodziej przez rzeczkę, i zgubił złotą laseczkę, a z nią wszystkie swe czary, co ich miał tam do pary!

ZADANIA:

Jesteśmy w świecie marzeń – tu dzięki złotej laseczce mogą spełniać się wszystkie marzenia i życzenia ludzi. Jesteście chwilowymi mieszkańcami tej krainy. Dlatego pomyślcie nie tylko o waszych życzeniach, ale również życzeniach innych i sprawcie, aby się spełniły. Mam jeszcze dla was kilka pytań:

- § O czym marzą małe dzieci, dorośli, młodzież, nastolatki? O czym marzą panowie, a o czym panie? O czym marzy nieśmiały, głodny, szczęśliwy, zmęczony człowiek?
- § Czy wszystkie marzenia się spełniają?
- § Które z waszych marzeń są możliwe do spełnienia?
- § Kto może spełnić wasze marzenia?
- § Jak można pomóc innym by ich marzenia się spełniały?

Ciekawa jestem, czy po powrocie z podróży do świata wyobraźni, uda wam się odpowiedzieć na któreś z tych pytań.

WARUNKI MATERIALNE:

Stanowisko I – Odtwarzacze CD, słuchawki, płyty z muzyką refleksyjną z serii WYSPA ŁAGODNOŚCI takie jak: OCEAN MARZEŃ; SPACER PO NIEBIE. Muzyka refleksyjna pomaga dziecku przejść w świat marzeń, wyciszyć się i wyobrazić sobie to wszystko, czego pragnie i za czym od dawna tęskni. Dzieci same decydują jak długo i jakich słuchają nagrań.

Stanowisko II – blok rysunkowy, farby akwarelowe, pędzle, kredki świecowe, plastelina, gazety, nożyczki, bibuła różnokolorowa, klej. Zgromadzone różnego typu materiały wyzwalają w dziecku dwa rodzaje twórczości: pierwsza umożliwia przełanianie na papier swojego wewnętrznego stanu i pragnień, druga zaś to tworzenie w dowolny przez dziecko wybrany sposób tematu „Lista marzeń”.

Stanowisko III – stroje (suknie balowe, kapelusze, peleryny), różnokolorowe materiały, chusty, kijki długości ok. 25 cm, bibuła, farbki do malowania ciała, pędzle.

Stanowisko IV – fotografie, obrazki, przedmioty, mapa, globus, przedmioty z różnych kontynentów. Rzeczy, które wchodzi w skład tego stanowiska mają na celu pomóc „przenieść” się w dalekie nieznane zakątki świata.

ELEMENTY WYMAGAJĄCE WYEKSPONOWANIA:

Wszyscy ludzie marzą, dorośli też, chociaż może nieco rzadziej niż dzieci. Marzenia wszystkich różnią się, są małe i duże. Niektóre spełniają się, a inne nie. Warto mieć dużo marzeń, bo sprawiają one, że życie jest weselsze i ma większy sens. Należy odróżnić marzenia realne i możliwe w przyszłości do zrealizowania od marzeń, które nigdy w przyszłości się nie spełnią, czyli fantazję od rzeczywistości.

SCENARIUSZ 9.

TEMAT: CO KTO LUBI?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Poznanie ulubionych zajęć swoich kolegów. Rozumienie, że każdy człowiek ma swoje indywidualne zainteresowania, ale również tego, że są wspólne dla innych ludzi.

PUNKT WYJŚCIA:

Do sali wchodzi osoba przebrana za wróżkę. Mówi: – jestem Wróżka Lubi. Przybywam do was z dalekiej krainy Lubilandia. Tam, gdzie mieszkam, jest bardzo pięknie i kolorowo. Mieszkańcy do tej pory byli szczęśliwi, mieli bardzo dużo ulubionych zajęć. Mieli oni swoje indywidualne zainteresowania, jak również wspólne, ulubione rzeczy. Teraz wszystko się zmieniło. Pewnego słonecznego dnia, okazało się, że nikt nie pamięta, co właściwie lubi. Chcę pomóc Lubilandianom, myślę, że mogłybyście również w tym uczestniczyć. Po prostu pokażcie, co wy lubicie, a wtedy oni sobie też przypomną, co lubią. Wybierzmy się, więc, do tej krainy, a dzięki wam wróci tam radość i spokój. Dzieci udają się do Lubilandii (przechodzą przez specjalnie zawieszoną folię, w której jest otwór).

ZADANIA:

Teraz każdy z was może w różny sposób przedstawić wszystko to, co lubi, swoje ulubione rzeczy, zajęcia, ludzi, miejsca... Za chwilę możecie przejść do różnych kącików sali, tam znajdują się stanowiska, a w nich potrzebne narzędzia do pracy.

Będziecie mogli się przekonać na ile różnych sposobów uda wam się przedstawić swoje „lubie”. Chciałabym, abyście rozwiązali następujące problemy:

1. Jak można uzupełnić siatkę tematyczną „lubie!”?
2. Jak można za pomocą gestu, mimiki, rysunku przedstawić swoje ulubione rzeczy, zajęcia, ludzi, zjawiska, książki, filmy?
3. Czy można rozpoznać kogoś podając jego ulubione rzeczy?
4. Co i dlaczego lubię najbardziej? Czym różnię się pod tym względem od kolegów z klasy?
5. Co może zawierać „Encyklopedia lubienia?”

WARUNKI MATERIALNE.

1. Siatka tematyczna: karton, ołówki mazaki, kredki. Zgromadzonych tu materiałów i pomocy mogą dzieci użyć w uzupełnianiu siatki tematycznej według ich własnego pomysłu. Mogą same lub przy pomocy wórczki wpisywać na narysowanej siatce to, co lubią najbardziej, mogą również narysować to, co chcą.

2. Lustra. Improwizacja ruchowa – dzieci poprzez mimikę i gesty próbują pokazać swoje ulubione zajęcia.

3. Twórczość plastyczna. Kartki w formie wizytówek, kredki, ołówki, mazaki. Materiały i pomoce tu umieszczone wyzwalają twórczą aktywność plastyczną dzieci. Wykonując wizytówki, mogą zaprezentować to, co poszczególne dzieci lubią najbardziej w postaci wypowiedzi plastycznej. Oglądając wystawione prace, dzieci mogą zobaczyć czy ich ulubione rzeczy powtarzają się u innych.

4. Walkmany, nagrania piosenek mówiących o różnych zainteresowaniach: CO KTO LUBI? A. Bemat, JA JESTEM INNA A. Warecka, DOMOWA PIOSENKA zespołu Fasolki, a także piosenek z pierwszych miejsc aktualnych list przebojów, flety, trąbki, harmonijki ustne, tamburyna, bębenki, trójkąty, cymbały, keyboard. Zgromadzone tu materiały i pomoce wyzwalają aktywność percepcyjną (intelektualną i emocjonalną). Dzieci słuchając nagrań, decydują o tym, czego chcą słuchać, i które piosenki im się podobają. Mogą się podzielić wrażeniami z wysłuchanych utworów muzycznych z innymi, sprawdzając czy ich gusta muzyczne są takie same, czy też nie. Mogą również zrealizować własne pomysły kompozytorskie, rozwijając w ten sposób wrażliwość muzyczną.

5. Różne owoce, deski kuchenne, miski, noże, łyżeczki, talerzyki, cukier, sok z cytryny, fartuszki. Dzieci według własnego pomysłu wykonują sałatkę ze swoich ulubionych owoców. Mogą to robić indywidualnie lub dobierać się grupkami. Kryterium doboru są owoce, które lubią. Wspólnie ustalają skład sałatki i wykonują ją według tego przepisu. Wszyscy razem jedzą przygotowane desery oceniając ich smak.

6. „Zgadnij, o kim mówię?” Kartki, kredki, ołówki. Sprawdzenie, ile ważnych wiadomości dzieci zapamiętały o sobie. Zagadki w formie rysunkowych rebusów

lub ruchowych improwizacji. Podawanie grupie jak największej ilości informacji o wybranym dziecku – grupa ma za zadanie zgadnąć, o którym dziecku mowa.

7. Księga rzeczy lubianych, czyli „Encyklopedia lubienia” – kartki, kredki, wyrazy, napisy wycięte z gazet i inne materiały papiernicze (księga podzielona jest na działy tematyczne – co lubią ludzie w różnym wieku, co lubią zwierzęta, co lubią rośliny...., każdy rozdział rozpoczyna się od wiersza tematycznie związanego z konkretnym działem.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Każde dziecko ma swoje własne zainteresowania. Z drugiej jednak strony wiele osób lubi to samo. Na podstawie tego, co kto lubi, nie można kogoś jednoznacznie ocenić, bo jest to tylko jeden z wielu elementów, które mówią nam o innych. Jeżeli lubimy to samo, to może nas to łączyć, możemy o tym rozmawiać, razem realizować wspólne zainteresowanie. Jeżeli mamy różne zainteresowania, to możemy nawzajem się podzielić nimi i dzięki temu poznać coś nowego.

SCENARIUSZ 10.

TEMAT: PODRÓŻ NA WYSPĘ SPEŁNIAJĄCYCH SIĘ MARZEŃ

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Poznanie bogactwa marzeń człowieka. Uświadomienie sobie, że mamy marzenia realne i nierealne. Poznanie roli marzeń w życiu codziennym. Umocnienie wiary w to, że marzenia mogą się spełniać, jeżeli im pomożemy.

PUNKT WYJŚCIA:

Nauczycielka siada w kole z dziećmi i zaczyna recytować wiersz J. Kulmowej:

„Ja nie lubię chodzić do szkoły,
Choć nic nie ma we mnie z lenia.
Ja nie lubię chodzić do szkoły,
Bo...”

Dzieci próbują zgadnąć, dlaczego? Stawiają wciąż inne hipotezy, a nauczyciel zaprzecza. W końcu recytuje dalszy fragment wiersza pt. MARZENIA J. Kulmowej:

„Ja nie lubię chodzić do szkoły,
choć nic nie ma we mnie z lenia.
Ja nie lubię chodzić do szkoły,
bo w tornistrze się nie mieszczą marzenia.
W szkole jest wielki porządek,
Nikt nie trzyma pod ławką marzeń,

Muszę zostawiać je w domu –
Pod stołem albo w jakiejś szparze.
A one przez ten czas rosną,
Odbywają samotne podróże
I kiedy wracam ze szkoły
Za dalekie są i za duże...”

Nauczycielka prezentuje dzieciom zgromadzone wcześniej książki i czasopi-
sma z ilustracjami o wyspach, morzach, statkach, żaglowcach, tratwie, łodzi, piratach
itp.). Mówi o swoich marzeniach z dzieciństwa i tych, które się już spełniły, a na które
jeszcze czeka. Przybliża dzieciom określenia: bezludna wyspa, rozbitkowie, piraci,
ocean. Przynosi na zajęcia także globus. Nauczycielka rozmawia z dziećmi o podró-
żach, m.in. o podróżach statkiem lub żagłówką. Opowiada o podróżach morskich,
pokazuje wspaniałe, kolorowe zdjęcia, z piękną przyrodą – palmy, kokosy, jaskinie.
Zwraca uwagę na to, co znajduje się na bezludnej wyspie. Zaprasza dzieci do odbycia
podróży dookoła siebie na wyspę własnych marzeń.

ZADANIA:

Zadanie 1.

W sali przedszkolnej znajdują się kartki, mazaki, kredki, arkusze kolorowego
i białego brystolu, farby, pędzle, wycinanki, gazety, bibułka, klej, nożyczki; tekturowe
lub drewniane pudło-skrzynia skarbów; magnetofon, kasety, płyty z muzyką relaksa-
cyjną (szum oceanu), koce do zrobienia jaskini. Z tych materiałów dzieci wykonują
ozdoby do przekształcenia sali w wyspę spełniających się marzeń. Dzieci pracują
przy muzyce – wykonywanie palm z bibuły i orzechów. Na jednej ze ścian zawieszony
jest ogromny brystol, na którym dzieci malują ryby, skały, ocean, muszle. Wykonują
jaskinie z koców.

Zadanie 2. Właściciele Marzeń

Dzieci odkrywają w sali bardzo duże, ozdobione, tekturowe lub drewniane
pudło. Zastanawiają się, co to może być? Komu i do czego może służyć ta skrzynia?
Co może zawierać? Jaką rolę spełni na wyspie? Kto mógł to tam zostawić? Otwarcie
skrzyni, w której znajdują się kartki z zamówieniami na marzenia. Dzieci czytają
kartki i zastanawiają się, kto może być nadawcą danej kartki, czy i jak można spełnić
to marzenie – czy jest realne czy nie?

Zadanie 3. Kolorowe marzenia

Dzieci dzielą się na zespoły 4-, 5-osobowe i wykonują plakaty marzeń.

Zadanie 4. Strefa marzeń

Tu dzieci słuchając muzyki (szum oceanu, słabsze i silniejsze podmuchy
wiatru, odgłosy wichury, burzy) mogą zastanowić się nad własnymi marzeniami lub
pomarzyć.

WARUNKI MATERIALNE:

Wiersze: WAKACYJNE MARZENIA, MÓJ PIES – J. Ratajczak; GDYBYM MIAŁ DZIESIĘĆ
RĄK – J. Kulmowa; GDYBYM – Z. Brzeszczyńska; URODZINKI, LATO, NIEWIDZIALNA
PLASTELINA, SZYBKO – D. Wawiłow; CO LUBIĄ DZIECI? – W. Melzacki..

Brystol, szary papier, kredki, mazaki, torby, pędzle, kolorowe gazety, nożyczki,
bibułka. Z gazet mogą też wykonać czapki marzeń.

SCENARIUSZ 11.

TEMAT: GŁOŚNO O MNIE, CZYLI JA W MĄDRYCH KSIĘGACH I NA PŁÓTNIE...

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Odkrycie, że można czytać wiersze lub oglądać obrazy malarstwa po to, aby
czegoś dowiedzieć się o sobie. Identyfikowanie się z poezją i malarstwem, szukanie
siebie w dziełach literackich i plastycznych. Refleksja nad sobą, kim jestem, czego
pragnę, jak się zmieniam, jaki jest mój charakter...

PUNKT WYJŚCIA:

Dzisiaj zapraszam was na szczególną wystawę – ona jest o was. (W całej sali na wyso-
kości oczu dzieci, zawieszono są kolorowe kartki, na których przepisane są dość duża
czcionką komputerową wiersze. Dzieci chodzą i czytają wiersze, wybierając te, które ich
zdaniem opisują je najpełniej, najlepiej. Oglądają również wydrukowane na kartkach A4
reprodukcje dzieł malarstwa, w których głównymi postaciami jest dziecko (w różnym
wieku, różnej płci, przedstawione w różnych sytuacjach życia codziennego).

ZADANIA:

Jestem w malarstwie i poezji. Zadaniem dzieci jest wykonanie albumu
o sobie (od kilku do kilkunastu kartek) – na zasadzie dobierania wierszy i obrazów
malarstwa, z którymi dzieci identyfikują się, które są im bliskie, bo mówią o nich.
W albumie mogą również pisać własne teksty i tworzyć prace plastyczne na swój
temat. Po zakończeniu pracy dzieci siadają w kole, chętne argumentują swój wybór,
dlaczego właśnie ten wiersz lub obraz malarstwa uznały za im bliski (argumentuje
również prowadzący).

WARUNKI MATERIALNE:

1. Kolorowe kartki z wydrukowanymi wierszami (czcionką wielkości co najmniej
20 pkt.), np.: ZOOLÓGICZNY TALENT – I. Sikirski; PAN TONIEJA – L. Szwed; KTO CO
ZBIERA – J. Huszcza; BAWIĘ BRACISZKA – J. Czechowicz; CZEKAM NA MAMĘ – J. Papu-
zińska; ZARAZ, JAK ROZMAWIAĆ TRZEBA Z PSEM, GRZEBIEŃ I SZCZOTKA, ZIEWADŁO,
SAMOCHWAŁA, SKARŻYPYTA, PYTALSKI, KŁAMCZUCHA, MICHAŁEM, PROT I FILIP,
LEŃ, BRUDAS – J. Brzechwa; PRZED SNEM – J. Ratajczak; SEN DZIECKA – A. Kamieńska;
MÓJ SEN – D. Gellner, MARZENIE DOBREGO WUJKA, JUREK OGÓREK, PAW I BOLEK –
L. J. Kern; MARZENIE, RODZINKI, LATO, POŻAŁUJ MNIE, NA WYSTAWIE, O FABIANIE,
SZYBKO, NIEWIDZIALNA PLASTELINA, BRZYDKIE ZWIERZĘ, CZEGO MISIĘ CHCE, RYSUNEK,
A JAK BĘDĘ DOROSŁA – D. Wawiłow; GDYBYM MIAŁ DZIESIĘĆ RĄK, MARZENIA –
J. Kulmowa; WAKACYJNE MARZENIA, MÓJ PIES – J. Ratajczak; GDYBYM – Z. Brzeszc-
czyńska; ŻYCZENIA – W. Chotomska; SMOK, JESIENNA WRÓŻKA – D. Gellner; DYŻIO
MARZYCIEL, O GRZESIU KŁAMCZUCHU I JEGO CIOCI, CIEŃ – J. Tuwim; CO LUBIĄ DZIECI?
– W. Melzacki; SKARŻYPYTA – M. Karolewska; MARUDA – M. Terlikowska; JAŚ ZAPO-
MINAŁSKI – D. Zawadzka;

2. Obrazy malarstwa z różnych epok, różnych autorów – z dzieckiem w roli głównej (obrazy można znaleźć na stronach internetowych).

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Artyści – malarze i poeci tworzą prace o dzieciach obserwując je i starając się bliżej je poznać. Stąd możemy odnaleźć siebie w ich dziełach. Spotkanie z samym sobą „oko w oko” może nam dostarczyć nie tylko dobrej zabawy, ale też możemy nauczyć się siebie, odkryć jacy naprawdę jesteśmy. Czasami może to być miłe przeżycie a czasami dość bolesne, gdy np. odkrywamy jakieś swoje złe cechy zachowania czy wady. W takiej sytuacji wiersz lub obraz daje nam szansę na zmianę, jeśli tylko zechcemy nad sobą popracować.

1.3. SCENARIUSZE DOTYCZĄCE DZIAŁAŃ AUTOKREACYJNYCH – CZĘŚĆ III PROGRAMU – „PRZYGODA”

Scenariusze w tej części pracy służą realizacji trzeciego etapu programu. Głównym celem pracy edukacyjnej nauczyciela w tym etapie jest przygotowanie dzieci do pisania bajek, w którym głównym bohaterem jest samo dziecko. Bajki mają być projekcją bliższej lub dalszej, antycypowanej własnej przyszłości. Kolejno powstające bajki, będą narracjami o JA, jako człowieku zdrowym, mądrym, szczęśliwym... Proponuje się dzieciom napisanie „Księgi Siedmiu Bajek”: „Bajka o ważnym człowieku”, „Bajka o mądrym człowieku”, „Bajka o szczęśliwym człowieku”, „Bajka o dobrym człowieku”, „Bajka o odważnym człowieku”, „Bajka o wielkim człowieku”, „Bajka o zwyczajnym człowieku”. Osobistą wiedzę, potrzebną do napisania bajek o sobie, o własnej przyszłości, dzieci mogą zbudować dzięki uczestniczeniu w zajęciach przeprowadzonych zgodnie z następującymi scenariuszami.

SCENARIUSZ 1

TEMAT: TRZY OBLCZA ZDROWIA

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie pojęcia zdrowia w różnych aspektach (fizycznym, społecznym, psychicznym). Szukanie odpowiedzi na pytanie – Co znaczy człowiek w pełni zdrowy? Zastanawianie się, jak można pomóc swojemu zdrowiu?

PUNKT WYJŚCIA:

Na ścianie umieszczony jest plakat: „Zdrowie ma różne twarze.” Na plakacie przedstawiona jest postać – kontur człowieka, do jego rąk przywiązane są wełniane nitki, które rozchodzą się po całej sali. Nauczycielka czeka na pytania dzieci, na przykład, „Co to jest?” „Po co są te nitki?” „Dlaczego przywiązane są do rąk tego

człowieka?” Po pojawieniu się pytań, nauczycielka odpowiada, że są to różne drogi do zdrowia tego człowieka, on ma je w swoich rękach, ale mu się trochę poplątały. Nauczyciel rozmawia na temat, czy chciałby mu pomóc odnaleźć właściwą drogę do zdrowia. Dzieci podążają po nitkach (po całej sali) i odnajdują ukryte rekwizyty, które przynoszą: różne opakowania po lekarstwach, butelki po syropach, owoce i warzywa, uśmiech, sen, itp. Nauczycielka ogląda przyniesione rzeczy. Mówi: Świetnie, cieszę się bardzo. Tego człowieka wyleczą te właśnie dobrodziejstwa dla zdrowia. Dziękuję wam, że odnalazłyście właściwą dla niego drogę do zdrowia. W ten sposób zdaliście egzamin na studia medyczne. Jesteście już studentami medycyny, studiujecie w najsłynniejszej uczelni... Nauczycielka przygląda się zdjęciom osób smutnych, samotnych, zmartwionych. Zastanawiam się jednak, jak można pomóc innym ludziom? Czy o wszystkich osobach umieszczonych na fotografiach można powiedzieć, że są chore? Czy są takie choroby, których lekarstwami wyleczyć nie można? Spróbujmy pomóc innym! Proponuję wam, żebyście dzisiaj samodzielnie studiowali wszystkie sposoby leczenia wszystkich ludzi świata. Zaproszono was na praktykę do Akademii Medycznej. Na koniec waszych poszukiwań dróg do zdrowia komisja lekarska sprawdzi, na którym roku studiów jest każdy z was i... albo dostaniecie legitymacje studenckie do dalszego studiowania, albo otrzymacie dyplomy ukończenia studiów i będziecie mogli zostać sławnymi lekarzami siebie i innych.

ZADANIA:

Zakładamy akademicką klinikę i rozpoczynamy intensywne poszukiwania wszystkich dróg prowadzących do zdrowia. Spróbujcie dowiedzieć się o nim jak najwięcej. Jak już będziecie wiedzieli ile twarzy ma zdrowie - to narysujcie je. Następnie szukajcie odpowiedzi na inne pytania dotyczące zdrowia. Spis pytań, które będzie zadawać Komisja Lekarska umieszczony jest na planszy. W poszukiwaniu odpowiedzi pomogą wam materiały zgromadzone w klinice.

Pytania: Co znaczy być zdrowym? Jak rozpoznać, kto jest już chory, a kto jeszcze nie zachorował? Kto leczy chorych ludzi i gdzie są oni leczeni? Kiedy tracimy zdrowie? Co zagraża zdrowiu?... Gdzie szukać przyczyn różnych chorób? Kto potrzebuje pomocy? Co to znaczy zdrowie psychiczne? Co to znaczy zdrowie społeczne? Czym możemy leczyć chorych ludzi? Kiedy już zdobędziecie wiedzę na te pytania, to spróbujcie opracować jedną ważną receptę. Centralna Komisja Lekarska przyjrzy się waszym receptom na zdrowie. Pamiętajcie, że oznaką zdrowia jest nie tylko brak bólu i gorączki, ale także: uśmiech, szczęście, zadowolenie, zdrowy rozsądek, przyjaźń, trzeźwe myślenie? Opracujcie na nie recepty (dzieci tworzą indywidualnie lub w małych zespołach własne recepty na dużych, szarych arkuszach papieru – forma plastyczna dowolna - rysowanie, grafika, pisanie, naklejanie, kolaż).

WARUNKI MATERIALNE:

- fartuchy lekarskie; identyfikatory lekarskie; indeksy studenckie;
- małe kartki – recepty; kartki techniczne A4; brystol; flamastry; kredki; ołówki; farby i pędzle;

- encyklopedie zdrowia, leksykony leków, atlasy anatomii i inne książki i podręczniki z zakresu medycyny;
- opakowania po lekarstwach i ziołach;
- ilustracje wycięte ze starych kolorowych czasopism – przedstawiające ludzi w różnych sytuacjach życia codziennego; fotografie twarzy wyrażające różne stany emocjonalne, wyrażające różne stany chorobowe, piękne krajobrazy; zestawy historyjek obrazkowych – niebezpieczne zabawy; ilustracje typu: co może się za chwilę wydarzyć; fotografie osób niepełnosprawnych, ilustracje wspólnie bawiących się dzieci, zdjęcia z wykrzywionymi twarzami w grymasie bólu, gniewu, smutku;
- opakowania po papierosach, chipsach, słodyczach; różnego rodzaju owoce;
- dziurawy parasol; lekkie i ciepłe ubrania;
- walkmany; nagrania różnych, nieprzyjemnych dla ucha dźwięków (np. warkot piły motorowej, hałas z ulicy, muzyka rockowa); nagrania przyjemnych melodii i dźwięków (np. śpiew ptaków, szum morza, nagrania muzyczne: Vangelisa OCEANIC, Santany; nagrania wierszy: KATAR J. Brzechwy, CHORY KOTEK St. Jachowicza, SKAKANKA J. Tuwima; CHORY ZĄB J. Bechter; nagrania piosenek: WITAMINKI, OD RANA MAM DOBRY HUMOR, KOLOR SERCA;
- teksty do czytania KACPERIADA J. I. Kasdepke (MARCHEWKOWY TORT), KREDKI M. Musierowicz, fragmenty baśni: DZIEWCZYŃKA Z ZAPĄŁKAMI H. Ch. Andersena, KWIAT PAPROCI J. I. Kraszewskiego.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA

Człowiek w pełni zdrowy to taki, któremu przede wszystkim nic dolega, nic go nie boli, ale to także taki człowiek, który jest zadowolony, cieszy się z życia, chce i lubi przebywać z innymi ludźmi. Dużą rolę w utrzymaniu naszego zdrowia odgrywamy sami, dbając o siebie w każdym czasie i w każdym miejscu.

SCENARIUSZ 2

TEMAT: ODWAŻNY – NA MEDAL?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie pojęcia odwaga. W czym przejawia się odwaga człowieka? Czy o odwadze można mówić tylko w odniesieniu do człowieka? Dokonanie autorefleksji: czy jestem lub bywam odważny, w czym przejawiała się moja odwaga. Pobudzenie refleksji, co zrobić, aby być w przyszłości bardziej odważnym?

PUNKT WYJŚCIA:

Nauczycielka przynosi do sali dużą, kolorową walizkę. Stawia ją na stole i z wielką troskliwością zaczyna wyjmować z niej medale i z zainteresowaniem oglądać je. Jest ich dużo, około 100, każdy nieco inny. Ogląda je z ciekawością

i umieszcza na zielonym suknie rozwieszonym na ścianie, w dobrze widocznym i dostępnym miejscu. Oczekuje na pytania ze strony dzieci, np.: Co pani robi? Co to za medale? Dla kogo są przeznaczone?

Po pojawieniu się pytań nauczycielka mówi: – Za chwilę zdradzę wam tajemnicę, skąd wzięły się te medale, ale najpierw powiedzcie, jakie znacie sytuacje, w których ludzie otrzymują medale? (krótka rozmowa z dziećmi).

Odczytajcie teraz napisy na tych medalach (na odwrocie wszystkich są napisy: ZA ODWAGĘ). Minister do Spraw Odważnych postanowił powierzyć dzieciom, jako ludziom bardzo sprawiedliwym, bardzo ważne zadanie. Sam nie bardzo wie, komu może przyznać te medale, ale wie, że wy potraficie znaleźć ludzi odważnych. Szukając zastanówcie się, czy odwaga to tylko czyn człowieka? Czy można w inny sposób okazać swoją odwagę?

ZADANIA:

Jesteśmy teraz urzędnikami państwowymi – Ministerstwa do Spraw Odważnych. Rozpoczynamy poszukiwania ludzi odważnych. Jeśli ich znajdziecie (a szukać będziemy nie tylko w czasach współczesnych, ale i minionych), to spróbujcie dowiedzieć się, na czym polegała ich odwaga? Co takiego zrobili lub powiedzieli, jak się zachowali, że można o nich powiedzieć – odważny człowiek? Czy odwaga namalowana jest na twarzy człowieka – czy można rozpoznać odważnego człowieka na podstawie jego namalowanego portretu lub fotografii? Czy odwaga może być duża i mała? Czy odwagę można zmierzyć? Skąd się bierze odwaga?

Możecie teraz przejść do poszukiwań odważnego człowieka. Jeżeli go znajdziecie, dowiedzcie się o nim wszystkiego i sporządźcie notatkę dla Ministra – notatka będzie podstawą do przyznania medalu za odwagę. Jeżeli Minister zaakceptuje notatkę, będziecie mogli samodzielnie udekorować medalem wybrane przez was osoby. I jeszcze jedno tam są medale przygotowane również dla was. Przypomnijcie sobie, za jakie wasze odważne zachowanie Minister postanowił wręczyć wam medal? Napiszcie o tym lub narysujcie to zachowanie.

WARUNKI MATERIALNE:

1. Na stoliku przygotowane są różne zdjęcia z życia codziennego w naszym kraju i różnych zakątkach świata, fotografie postaci (znanych, np. bohaterów narodowych, polityków, znanych ludzi z najbliższego otoczenia, rodziców, nauczycieli, uczniów, małych dzieci), na przykład ilustracje ukazujące zdarzenia z codziennego życia, ilustracje pokazujące odważne czyny ludzi: ratowanie ludzi z płonącego domu, pomoc człowiekowi, pod którym załamał się łód, ludzie uprawiający wspinaczkę wysokogórską itp. Dzieci wybierają te, które kojarzą im się z odważnym czynem dokonany przez człowieka.

2. Słuchanie fragmentów bajek i utworów literackich nagranych na kasety magnetofonową, w niektórych ukazana jest odwaga bohatera. Dzieci słuchają także nagrania kłótni dwójki kolegów, których próbuje pogodzić ich najlepszy przyjaciel mówiąc im odważnie, co o nich myśli.

3. Dzieci oglądają historyjki obrazkowe, w których brakuje ostatniej części. Rysują brakującą część w taki sposób, aby w zakończeniu pokazane było odważne zachowanie.

4. Oglądanie albumów malarstwa; reprodukcji dzieł sztuki plastycznej – w niektórych można odnaleźć przykłady odważnych zachowań.

5. Kartki – „Notatka służbowa – odwaga miejsce na wpis imienia i nazwiska, pseudonimu”, kartki „Notatka służbowa – odwaga moja – imię i nazwisko dziecka”; kredki i mazaki.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Odwaga człowieka przejawia się w jego czynach i słowach. Człowiek odważny, to także człowiek mądry, który nie naraża lekkomyślnie siebie i innych. Każdy człowiek bywa odważny w życiu, czasem nawet sobie nie zdajemy sprawy z tego, że jesteśmy lub byliśmy odważni. Warto pomyśleć, czy mogą być jeszcze bardziej odważnym, niż jestem i jak to zrobić, czy będzie to łatwe?

SCENARIUSZ 3

TEMAT: UWALNIAMY SZCZĘŚCIE

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie pojęcia szczęścia, odkrywanie możliwości różnych interpretacji szczęścia, poznawanie roli poczucia szczęścia w życiu człowieka. Uświadomienie sobie swoich najszcześniejszych chwil w życiu, dzielenie się swoimi refleksjami na temat poczucia szczęścia.

PUNKT WYJŚCIA:

W sali, na środku stoi atrapa domu. Obok niej leżą następujące rekwizyty: podkowa, słoń z trąbą do góry, jemiola, ryż, złoty pierścionek z niebieskim oczkiem, różowe okulary, obrączka, obrazek „dwa gruchające gołąbki”, czterolistna koniczyna.

W tle słychać fragment piosenki: „Szczęście, szczęście cóż to jest? Tego dziś szukamy. Szczęście, szczęście cóż to jest? O to dziś pytamy”. Rozmowa: jak myślicie, czy szczęścia jest za mało na świecie? Dlaczego? Gdzie mieszka szczęście? Skąd przychodzi szczęście? Co by było gdybyśmy uwolnili całe szczęście, które jest na tym świecie ukryte, zamknięte, zniewolone? Jak je uwolnić? Na zakończenie najważniejsze zadanie dla was wszystkich: Gdybyś był wielkim czarodziejem i miał worek szczęścia, który rozdajesz wszystkim ludziom, to co byś w tym worku umieścił?

ZADANIA:

1. Jak rozpoznać szczęście?
2. Od czego zależy szczęście?
3. Co nam daje szczęście?
4. Jak wygląda szczęśliwy człowiek?
5. Kiedy jesteśmy szczęśliwi?

6. Jak się zachowuję, kiedy jestem szczęśliwy?

7. Czy można dzielić się szczęściem?

WARUNKI MATERIALNE:

Stanowisko I: „Jesteśmy fotografikami” – wycinki za gazet (zdjęcia), symbole m.in. klej, nożyczki, blok rysunkowy. Zadaniem jest wykonanie albumu szczęśliwego człowieka.

Stanowisko II: „Jesteśmy redaktorami radiowymi” – nagrania wypowiedzi ludzi (w obcych językach) wyrażających różne stany emocjonalny. Zadaniem jest: przegranie z taśmy na inną taśmę tylko tych wypowiedzi o zabarwieniu emocjonalnym, które wskazują na stan szczęścia.

Stanowisko III: „Jesteśmy montażystami” – kaseta video z fragmentami filmów (bez głosu) ukazujących różne sytuacje życiowe. Zadaniem jest: wskazanie przez dzieci sytuacji kojarzących się im ze szczęściem.

Stanowisko IV: „Malarze szczęścia” – „Obraz szczęścia” tworzenia obrazka z różnych materiałów: kolorowe tkaniny, bibułka, włóczki, farby, papier kolorowy.

Stanowisko V: „Szczęśliwe historie – zadaniem dzieci jest dokończenie w formie ustnej sytuacji przedstawionej na rysunku (kilka np. chłopiec siedzący na nadłamującej się gałęzi).

Stanowisko VI: „Balet ludzi szczęśliwych” – wybór odpowiedniego utworu muzycznego oraz ułożenie do niego własnego układu tanecznego.

SCENARIUSZ 4

TEMAT: PROWADZIMY ŚLEDZTWO W SPRAWIE UCZCIWOŚCI

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie i różnicowanie pojęć: uczciwość, nieuczciwość. Odkrycie cech człowieka uczciwego i nieuczciwego oraz konsekwencji nieuczciwości. Uświadomienie sobie, czy zawsze jestem (byłam, byłem) uczciwy, w jakich sytuacjach, jakie były konsekwencje uczciwości lub nieuczciwości.

PUNKT WYJŚCIA:

W sali nauczycielka organizuje „salę odpraw detektywów”. Siedzi przy biurku i stawia stemple na „dokumentach”. Czeki na pytanie: Co to jest? Po co pani to robi? Na pytania odpowiada: wpłynęło doniesienie o nieuczciwości niektórych bohaterów bajek. Nie mogę sama sobie z tym poradzić. Proponuję, abyście zbadali, czy jest to doniesienie prawdziwe. Proszę chętne dzieci o odbieranie legitymacji detektywa i formularzy, w których zanotujecie wyniki śledztwa. Nauczycielka wręcza dzieciom legitymacje i formularze.

ZADANIA:

Jesteśmy teraz członkami komisji śledczej i rozpoczynamy poszukiwania śladów nieuczciwości. Spróbujcie dowiedzieć się jak najwięcej o przyczynach nieuczciwo-

ści i o jej konsekwencjach (skutkach). Za chwilę będziecie mogli sprawdzić, kto jest dociekliwym śledczym, kto z was potrafi rozwiązać jedno lub kilka zadań.

Kto jest osobą uczciwą?

Czego i kogo może dotyczyć nieuczciwość?

Jakie spotkałeś nieuczciwe postacie w bajkach lub w życiu? Jak rozpoznać nieuczciwość?

Z czego wynika nieuczciwość i jakie są jej konsekwencje?

WARUNKI MATERIALNE:

Książki z bajkami, fragmenty bajek na kasetach VHS, czasopisma, gazety, waga, pieniądze, zawinięte puste papierki po cukierkach, pusty portfel, rzeczy wartościowe.

V. ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Uczciwość jest to zachowanie, które nie krzywdzi innych, jest bardzo ważne w życiu. Brak uczciwości prowadzi do nieszczęścia i krzywdy innych i nas samych.

SCENARIUSZ 5

TEMAT: BADACZE POWIEDZENIA „SILNY CZŁOWIEK”

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie i różnicowanie pojęć: siła fizyczna, siła woli, siła charakteru, siła w zbiorowości. Tworzenie różnorodnych skojarzeń i interpretacji dotyczących zestawienia innych słów ze słowem silny.

PUNKT WYJŚCIA:

Zabawa w przeciąganie liny – dzieci dobierają się dowolnie w dwie grupy; drugi raz chłopcy przeciwko dziewczynkom;

ZADANIA:

Pobawimy się w „badaczy słów”? Za chwilę podejdziecie do stolików, to będą wasze biura. Nie będziecie sekretarkami, macie nowe zawody (nauczyciel ustawia kartoniki z napisami): przysłowiarki, przysłowiarze, wyrazarki, wyrazarze, ilustracjarki, ilustracjarze, wierszykarki, wierszykarze; odczytuje głośno te napisy (zabawne nazwy mają wywołać u dzieci chęć do zabawy). Spróbujecie na podstawie znajdujących się tam materiałów ustalić, co to znaczy „silny człowiek”?

WARUNKI MATERIALNE (STANOWISKA):

- napisane lub zilustrowane przysłowia i powiedzenia: chłop jak dąb, silny jak wół, silny jak lokomotywa, silny jak słoń, silny jak koń.
- ilustracje wycięte z gazet: siłaczy, grubasów, chudzielców, portrety A. Małysza i R. Korzeniowskiego; O. Jędrzejczak,
- wyrazy: mocny, wytrwały, miękki, gumowy; silny, charakterny, bezwzględny,
- znane dzieciom wiersze i ilustracje do nich – (aby dzieci bez trudu je rozpoznały) np.: SAMOCHWAŁA, SKARŻYPYTA, KŁAMCZUCHA itp.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Silny człowiek posiada nie tylko cechy fizyczne, ale również to, co określamy siłą charakteru, silną wolą. Silny to znaczy wytrwały. Zbiorowa siła też jest dużą siłą.

SCENARIUSZ 6

TEMAT: CENTRUM NARODZIN DOBROCI, CZYLI CENADO I NIEWIDZIALNA RĘKA

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie pojęcia dobra. Rola dobra w naszym życiu. Dlaczego warto być dobrym? Jak czynić dobro? Uświadomienie sobie własnych odczuć płynących z faktu czynienia dobra wobec swoich bliskich.

PUNKT WYJŚCIA:

Przed spotkaniem z dziećmi, w sali prowadzący ustawia mały jednoosobowy namiot – jest w nim tylko poduszka, jest to niezwykła poduszka do medytacji: jak czynić dobro. Na widocznym miejscu rozwiesza na ścianie lub rozkłada na stolikach ilustracje. Po wejściu do sali dzieci siadają wygodnie na dywanie. Nauczycielka rysuje duży kwiatek w doniczce z napisem w środku „dobro” i stojącą obok polewaczkę. W trakcie rysowania oczekuje na pytanie typu, co pani narysowała? Po pojawieniu się pytań nauczycielka odpowiada: to jest związane z naszym dzisiejszym tematem. Będziemy mówić o tym, co to jest dobro. Co to znaczy być dobrym? Jak czynić dobro i dlaczego warto być dobrym?

Nauczycielka wskazuje na różne ilustracje przedstawiające przykłady dobrego zachowania (np. rysunki, zdjęcia przedstawiające pomaganie w sprzątaniu, karmienie ptaków, koncert charytatywny w ramach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, pomoc leżącemu w łóżku choremu, pomaganie osobie, która upadła, pomoc osobie starszej, kubek, zegarek, lampka, telefon i inne) oraz obrazki przedstawiające zachowania tematycznie obojętne. Czy pomożecie mi? Chodzi o to, aby wybrać z nich tylko te, które przedstawiają przykłady dobra. Obrazami, które przedstawiają dobre uczynki udekorujcie domek wewnątrz i na zewnątrz (namiot), jest to nasze Centrum Narodzin Dobroci – CENADO. Dzieci odszukują obrazy i ilustracje przedstawiające dobro. Będziemy mówić o tym, co to znaczy czynić dobro. Jak czynić dobro? Czy chcielibyście czynić dobro? Zaprasza wszystkich do „Krainy Dobroci”. Informuje, że znajdują się w niej cztery magiczne miejsca. Ten, kto je odwiedzi będzie mógł zobaczyć, usłyszeć i dowiedzieć się o tym, jak być dobrym człowiekiem oraz: co robi dobry człowiek? Jak powinien lub nie powinien postępować? Jak należy zachowywać się, aby uzyskać miano dobrego człowieka?

Nauczycielka zachęca dzieci, aby przez następny tydzień, jak najczęściej odwiedzały Centrum Narodzin Dobroci. Jeżeli ktoś poczuje, że chce, aby uczynić jakieś dobro, ale jeszcze nie wie jak, może wejść do Centrum, usiąść spokojnie i pomedytować, popatrzyć na kwiat dobroci w doniczce, a pomysł na dobro na pewno urodzi się w głowie.

ZADANIA:

Zadanie 1.

W jaki sposób dobry uczynek może być wykonany gestem, rysunkiem, ruchem, słowem? A może dźwiękiem?

Zadanie 2.

Czym charakteryzuje się postępowanie dobrego człowieka? Łatwo czy trudno zdobyć się na dobry uczynek? Czy zawsze jest łatwo czynić dobro?

Zadanie 3.

O co zapytalibyście kogoś w czasie wywiadu na temat czynienia dobra?

Teraz spróbujemy zrobić coś dobrego tu, w tej Krainie Dobroci. Tylko jak się do tego zabrać? Dobrego uczynku nie można przecież złapać, znaleźć ani kupić. Trzeba go dać z siebie. Spróbujemy zrobić coś dobrego tu i teraz... Rozglądnijcie się po sali... Co widzicie? Są tu różne materiały, różne przedmioty, za ich pomocą możemy zrobić coś dobrego, pożytecznego. Sami wybierzcie...

WARUNKI MATERIALNE:

Stanowisko I. Miotła odkurzacz, szmatka, wiadro z wodą, klucz francuski, porwana książka, taśma, nożyczki, doniczka z kwiatem, budka dla ptaków, ziarenka, itp.

Stanowisko II. Puszka z namalowanym sercem, pieniądze – grosiki, farby, pędzle, blok, plastelina, modelina, papier kolorowy, nożyczki, masa solna, kasztany, patyczki, suche kwiaty, mazaki, farby do tworzenia witraży, balony, mąka, tasiemki, kartki w kształcie figur geometrycznych, nitki, cekiny, koraliki, ryż, pestki, flamastry, kolorowy papier, nożyczki, klej, spinacze, dziurkacz, nożyczki, ołówki. Materiały i pomoce tu zgromadzone wyzwolą twórczą aktywność plastyczną dzieci i umożliwią zaprojektowanie lub wykonanie niespodzianek dla kolegów i innych bliskich oraz orderów uśmiechu dla dobrych ludzi.

Stanowisko III. Kartki z nutami piosenki, scenka ilustrowana obrazkiem, instrumenty muzyczne: flet, cymbałki, tamburyn, dzwoneczki, bębenek, organki, harmonijka,

Stanowisko IV. Książki (bogato ilustrowane, z małą zawartością tekstu) z bajkami, o tym jak dobro ostatecznie zwycięża: WILK I SIEDEM KÓZEK, KRÓLEWNA ŚNIEŻKA I SIEDMIU KRASNOLUDKÓW, JAŚ I MAŁGOSIA – Bracia Grimm, BRZYDKIE KACZĄTKO, KRÓLOWA ŚNIEGU – H. Ch. Andersen, WILK I JAGNIĘ, KOŃ I WILK – I. Kryłow, KOPCIUSZEK, CZERWONY KAPTUREK – Ch. Perrault, INNA I DUCH PUSZCZY, KNIAŻ IWAN, KSIĄŻĘ I ŻEBRAK, BAZYLIA O TWARZY ANIOŁA – bajki rosyjskie.

Stanowisko V. Obrazki i zdjęcia ilustrujące różne sytuacje z życia codziennego, a wśród nich następujące czynności: udzielanie pomocy potrzebującym, opiekowanie się zwierzętami, chorymi ludźmi, dzielenie się własnymi dobrami z innymi, ochrona przyrody, dbałość o własne i wspólne mienie oraz czynności odwrotne; „album”

z kolorowymi ramkami – miejscem do wklejenia zdjęć; klej. Zgromadzone tu ilustracje wyzwalają aktywność badawczą dziecka, umożliwiają dzieciom analizowanie treści obrazków oraz znalezienie odpowiedzi na pytanie, co robi dobry człowiek?

Stanowisko VI. Walkmany i nagrania kilku rozmów, w których ludzie deklarują swoją pomoc, przechwalają się, jacy są dobrzy, ale ich słowa nie znajdują odzwierciedlenia w późniejszych czynach. Pomoce udostępnione dzieciom pozwolą ustosunkować się do zachowania poszczególnych osób. Ponadto są tu kasety, kamera video, dyktafon, 5 mikrofonów, kartki do przygotowania pytań do wywiadu na temat dobra.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Dziś wykonywaliście różne pożyteczne czynności, tworzyliście prace plastyczne, muzykę, wiecie też, czego chcą was nauczyć rodzice, którzy pragną abyście byli zawsze dobrymi ludźmi. Myślę, że zrozumieliście, że dobro można czynić w bardzo różny sposób. Tak naprawdę tylko od nas zależy na ile będziemy chcieli stać się coraz częściej dobrymi ludźmi. Czasem łatwiej jest czynić dobro, a czasem trudniej. Ale zawsze jest to możliwe. Wystarczy chcieć. Łatwo czynić dobro, gdy nas chwala, gdy wszyscy nas widzą, podziwiają. Trudno, gdy jesteśmy samotni w decyzji czy czynić coś dobrego czy też nie. Czasami łatwiej jest udawać, że nie widzimy tego, kto potrzebuje naszej pomocy. Trudniej być dobrym, gdy ryzykujemy, że możemy coś stracić. Ryzykujemy czyniąc dobro... Ale tym większą wartość mają takie właśnie dobre uczynki. Ważne i wartościowe są wszystkie dobre uczynki: duże, małe, malutkie, najmniejsze... Nie zawsze stać człowieka na te wielkie dobre czyny, nawet nas dorosłych, ale każdy może – gdy tylko chce – czynić te małe, najprostsze dobre uczynki... Trzeba tylko zwrócić uwagę na drobnostki, na to, jak się zachowujemy, jak odnosimy się do mamy, taty, brata, siostry, kolegów na podwórku, do ludzi, których mijamy na ulicy, do wszystkich, których w życiu spotykamy... Ale nie tylko. Dobro można świadczyć wszystkiemu, co nas otacza: nakarmić podwórkowego kota czy ominąć trawnik, żeby go nie podeptać... Być dobrym... Bo tak naprawdę tylko to się liczy... To tylko świadczy o tym, jacy i kim jesteśmy jako ludzie... Ważne żebyście nigdy nie zapomnieli i nie przestali czynić dobro wokół siebie. I jeszcze jeden sekret: postanówcie sobie, że od dziś będziecie zwracać uwagę na siebie, aby czynić tylko dobre rzeczy, każdego dnia, bez wyjątku. Spróbujcie a zobaczycie, jaką daje to radość... Spójrzcie teraz na to, co trzymam w ręku. Czy wiecie, co to jest? Bumerang. Nie wiem czy wiecie, że bumerang jest wyjątkową rzeczą. Gdy go rzucimy sam do nas wraca. Dobro jest jak bumerang. Wraca do tego, kto je z siebie daje innym. Sprawdźcie, a zobaczycie, że to prawda... Za chwilę będziecie losować kartki z imionami kolegów z grupy. Waszym zadaniem w całym tygodniu będziecie uczyć się, jak czynić dobro wylosowanej osobie z klasy, ale tak, aby nie mówić jej o tym wprost, by nie widziała naszych działań, tylko odczuła ich skutki.... Na koniec tygodnia spróbujecie odgadnąć, kto był waszym szczególnym dobroczyńcą.

TEMAT: GDZIE MIESZKA DOBROĆ?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie pojęcia dobroć. Odkrycie charakterystycznych właściwości tej cechy oraz jej roli w życiu ludzi, zwłaszcza dzieci.

PUNKT WYJŚCIA:

W sali szkolnej, przed spotkaniem z dziećmi, nauczycielka rozkłada różne przedmioty wcześniej nieznanne. Następnie robi bardzo smutną minę, siada na dywanie i podkuliwszy nogi do siebie zastanawia się „głośno”, ze smutkiem w głosie (tak, aby dzieci zauważyły i usłyszały, o czym ona mówi). „Gdzie jesteś?” „Czemu odeszłaś?” „Gdzie Cię mam szukać?” Czeki na pytania dzieci typu: kogo pani woła? Kogo pani szuka?” Po pojawieniu się pytań nauczycielka odpowiada: zgubiłam dzisiaj coś bardzo ważnego – swoją dobroć i nie wiem gdzie jej szukać? Czy pomogłybyście mi w odnalezieniu jej? (Czeka na pozytywną odpowiedź dzieci). Posłuchajcie wiersza J. Papużyńskiego PYTANIA, może jego autor podsunie wam pomysł, gdzie mogłybyście znaleźć dobroć?

Po zakończeniu recytacji wiersza nauczycielka rozmawia z dziećmi na temat poszukiwań dobroci przez autorkę. Jeszcze raz prosi dzieci o pomoc w odnalezieniu „dobroci”! Oczekuje na propozycje, jak się do tego zabrać?

1. Nie wiemy czy dobroć naprawdę panią opuściła. Z wiersza nie dowiadujemy się jednoznacznie, gdzie jej możemy szukać. Z pewnością macie mnóstwo pomysłów na jej odkrycie, (próby podania własnych sposobów i miejsc poszukiwań).

2. Nie wiemy, także jak wygląda dobro, w czym się ono przejawia, czy jest to osoba czy cecha charakteru, w jakich sytuacjach życiowych mogłybyśmy ją zobaczyć? (Próby podania lub tylko uświadomienia sobie przez dzieci własnych hipotez).

ZADANIA:

Teraz pobawimy się w role. Dzisiaj waszym zadaniem będzie wcielenie się w rolę detektywa i rozpoczęcie poszukiwań dobroci. Jeśli ją odnajdziecie, to spróbujcie dowiedzieć się o niej jak najwięcej. Na przykład: gdzie mieszka? Co lubi robić? Czy lubi pomagać? Za chwilę będziecie mogli podejść do różnych kącików w sali. Tam znajdują się przedmioty, dzięki którym być może odnajdziecie dobroć i odpowiecie na któryś z czterech problemów, a może nawet na wszystkie. Każdy problem odpowiada innemu stanowisku. Przy stanowisku pierwszym odnajdziecie odpowiedź na pierwszy problem, przy drugim drugi, przy trzecim na trzeci, a przy czwartym na czwarty problem. A oto problemy:

1. Czy dobroci można szukać w bajkach? Gdybyś miał możliwość stworzenia „Galerii dobrych postaci” z bajek i wierszy, to kogo tam umieściłbyś?

2. Czy dobro towarzyszy nam w życiu codziennym? Jakie sytuacje ukazują nam jego obecność? Za pomocą jakiej historyjki obrazkowej ukazałbyś jej istnienie w twoim życiu?

3. Co jest dla Ciebie w życiu najważniejsze? Czy znasz odpowiedź na to pytanie, czy umiałbyś przedstawić ją w krótkiej scenie?

WARUNKI MATERIALNE:

Stanowisko I – książki z bajkami, bogato ilustrowane H.Ch. Andersena, Braci Grimm i inne, np. KOPCIUSZEK, CZERWONY KAPTUREK, JAŚ I MAŁGOSIA, KRÓLOWA ŚNIEGU, DZIEWCZYŃKA Z ZAPĄLKAMI, BRZYDKIE KACZĄTKO, CALINECZKA, O RYBAKU I JEGO ŻONIE, ŚNIEŻKA (bajki znane dzieciom). Książeczki z wierszami, nagrania tych wierszy, walkmany: J. Brzechwy PALI SIĘ, PROT I FILIP, LEŃ; J. Tuwima WSZYSCY DLA WSZYSTKICH E. Szelburg-Zarembiny MAMY KOCHAĆ; W. Czerpak ZIMOWA STOŁÓWKA, kartki z kolorowego bloku, tekturowe ramki, kolorowa kreda lub gotowe ilustracje postaci z bajek (zarówno pozytywnych jak i negatywnych). Zgromadzone tu materiały i pomoce wyzwalają aktywność percepcyjną (intelektualną i emocjonalną) – pozwalają na słuchanie starannie dobranych i nagranych recytacji wierszy. Oglądane ilustracje w książkach rozbudzają w dzieciach drzemającą w nich wyobraźnię, a dzięki „Galerii dobrych postaci” zauważają pozytywne wzorce osobowe ukazane w bajkach.

Stanowisko II – serca wycięte z kolorowego papieru (pluszowe), artykuły z gazet; ilustracje ukazujące różnorodne akcje charytatywne np. „Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy”, „Polsat Dzieciom”; serduszka wielkiej orkiestry, opakowania produktów zakupionych w ramach akcji „Polsat Dzieciom”; ilustracje pokazujące codzienne sytuacje, w których ludzie sobie wzajemnie pomagają; kartki z bloku, ołówki, flamastry lub kredki.

Materiały i pomoce tu zgromadzone wyzwalają głównie aktywność emocjonalną dziecka. Aktywność ta pozwoli im na wyłonienie i zestawienie ze sobą różnych informacji na temat dobroci, być może wyzwoli w nich wzruszenie, wrażliwość i pozwoli na odróżnienie fikcji literackiej od rzeczywistych cech dobroci. Natomiast tworząc historyjkę obrazkową będą miały okazję pokazania jak one same pomagają innym.

Stanowisko III – kolorowe kartoniki, naklejki z napisanymi ważnymi słowami w naszym życiu np. dobroć, zdrowie, przyjaźń, mądrość, humor, miłość; zilustrowane przysłowia dotyczące dobroci „Nie czynj drugiemu, co Tobie nie miłe”, „Nie śmiej się dziadku z cudzego upadku” ... Zgromadzone tu materiały wyzwalają twórczą, aktorską aktywność dzieci, indywidualną lub zespołową. Umożliwiają poszukiwanie i realizowanie pomysłów odnośnie sposobów ukazania najważniejszych słów kojarzących się z dobrocią. Dzieci poznają także ludowe przysłowia polskie, dotyczące wartości dobra.

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA

Dobro jest pozytywną cechą charakteru człowieka i jest ono bardzo potrzebne w codziennym życiu. Dzięki niemu jesteśmy lepszymi ludźmi. Czasami szukamy jej w różnych dziwnych miejscach. Tymczasem ona mieszka w naszych sercach. Warto o tym pamiętać! Pomagam rodzicom, babci, dziadkowi i kolegom. Każdy człowiek potrafi być dobry.

SCENARIUSZ 9

TEMAT: KTO Z NAS JEST MULTIMILIONEREM?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Rozumienie pojęć bogactwo materialne i bogactwo duchowe. Odkrywanie własnych zasobów bogactwa (bogactwo słów, myśli, uczuć, dobrych rad, przyjaciół, bogactwo zachowań, itp.). Rozumienie znaczenia przysłowia „nie szata zdobi człowieka”.

PUNKT WYJŚCIA:

Nauczyciel słucha utworu GDYBYM BYŁ BOGATY z musicalu SKRZYPEK NA DACHU. Jednocześnie staje przed lustrem i zakłada na siebie różną, kosztowną biżuterię. Stroi się w pióra, ładne szale itp. Chodzi po sali, wciąż odnajduje jakieś drogie rzeczy, które zakłada na siebie. Robi to z zauważalną dla dzieci przesadą. Nagle zatrzymuje się przed czymś, co zakryte jest białym prześcieradłem. Okazuje się, że jest to manekin (wypożyczony ze sklepu). Na szyi manekina zawieszona jest tabliczka „Nie szata zdobi człowieka”, a na odwrocie tabliczki, napisany jest list do dzieci: Moi drodzy, ratujcie! Dość już mam nakładania na mnie wciąż nowych ubrań i kosztowności. Nie mogę być całe życie tak próżny! Proszę ubierzcie mnie jak człowieka w zdolności, uczucia, myśli, umiejętności i we wszystko to, co sprawia, że człowiek może czuć się bogaty. Bardzo proszę. Dłużej już nie zniosę tych szmatek. Wam też radzę, załóżcie inną szatę bogactwa i pokażcie innym, co jest warta.

ZADANIA:

1. Poszukajcie wszystkich oznak bogactwa człowieka i zróbcie z nich szatę, którą na koniec założymy manekinowi.
2. Poszukajcie wszystkich oznak waszego bogactwa i zróbcie sobie z nich waszą, niepowtarzalną szatę.

WARUNKI MATERIALNE:

Obrazki, napisy, stare kolorowe gazety, materiały plastyczne, kartki samoprzylepne i mazaki; kolorowy papier, wycinanki, nożyczki itp.

Wiersze, lista umiejętności człowieka, lista zdolności, lista cech charakteru, encyklopedie, itp.

Lista nazw uczuć człowieka.

Szare arkusze papieru z wyciętym otworem na głowę – po jednym dla każdego ucznia. Każde dziecko wykonuje sobie taką szatę, po to, aby włożyć ją na koniec i uczestniczyć w happeningu zorganizowanym w szkole, pt. „Nie szata zdobi człowieka, ale...”

SCENARIUSZ 10.

TEMAT: SCHODAMI W GÓRĘ, SCHODAMI W DÓŁ...

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Uświadomienie sobie różnych kierunków i możliwości własnego rozwoju. Poznawanie różnych uwarunkowań i kontekstów określonych decyzji i zachowań w życiu.

PUNKT WYJŚCIA:

Na najdłuższej ścianie klasy przyklejona jest długa taśma (wysokości ok. 50 cm) wykonana z szarego papieru. Na taśmie czarnym flamastrem narysowane są schody (po kilka w górę, po kilka w dół – naprzemiennie). Nauczycielka idzie wzdłuż taśmy, zaznacza na niej określony punkt i mówi: to jest moja droga życia. Dotąd przeszłam i mam ochotę ponaznaczać na niej wszystkie schodki, które udało mi się pokonać (przeszkody, trudności, sukcesy, osiągnięcia itp.). To jest moja dalsza droga i na niej też mam ochotę zaznaczyć, co może mnie jeszcze spotkać...

Proponuje wam, abyście także budowali własną drogę. Jak ona będzie wyglądać odpowiedzą wam zadania, zapisane w Księdze Życia.

ZADANIA:

1. Świadectwa, zasługi, medale, podziękowania....
2. Odwiedzone zakątki świata
3. Ukończone szkoły
4. Zdobyte umiejętności
5. Wykonywane czynności
6. Rodzina i przyjaciele
7. Od czego to wszystko zależy?

ELEMENT WYMAGAJĄCY WYEKSPONOWANIA:

Droga życia każdego z nas różni się bardzo. Jest jednak też wiele podobieństw. Każdy z nas przeszedł wiele schodków lub schodów w górę i wiele w dół. Czasami też zśliśmy prostą, równą drogą. Co było najprzyjemniejsze? A co najtrudniejsze? Niektóre schodki chcielibyśmy powtórzyć, do niektórych nigdy nie wracać...

TEMAT: APETYT NA ŻYCIE – KIM JA BĘDĘ?

PRZEDMIOT ODKRYCIA:

Uświadomienie sobie możliwości wyglądu, stanu posiadania, wykonywanego zawodu, relacji z innymi ludźmi za kilkanaście lub kilkadziesiąt lat. Próba konfrontacji Ja-realne z JA-idealne i JA-możliwe.

PUNKT WYJŚCIA:

Dzieci otrzymały prośbę o przygotowanie prezentacji, kim chciałyby być w przyszłości, co mieć, co robić, jak spędzać czas, ile znaczyć (do przemyślenia w domu)? Po kilku dniach mają przynieść różne akcesoria i materiały pomocne w zaprezentowaniu siebie w roku 2020, 2040 i 2060. W dniu spotkania nauczyciel przypomina o upływie czasu – dzieci charakteryzują się na bardziej „dojrzałych” ludzi i dokonują prezentacji własnej osoby (lub też innych osób z najbliższego grona – w prezentacji mogą wziąć udział koledzy i koleżanki jako np. członkowie rodziny, sąsiedzi, przyjaciele).

ROZDZIAŁ 2

METODA ZADANIOWA – BANK ĆWICZEŃ

Proponuje się, aby zamieszczone w tej części książki ćwiczenia realizować równolegle ze scenariuszami okazji edukacyjnych (jedna okazja edukacyjna realizowana raz w tygodniu uzupełniana jest o dwa ćwiczenia dziennie realizowane na początku i na zakończenie dnia aktywności edukacyjnej dzieci). W ciągu tygodnia dzieci będą korzystać również z kart pracy przygotowanych w rozdziale 3 – w ramach tworzenia książek i makiet poszczególnych planet.

**2.1. ĆWICZENIA DOTYCZĄCE ROZWIJANIA TWÓRCZOŚCI –
CZĘŚĆ I PROGRAMU – „PODRÓŻE”**

Ćwiczenie 1. Co by było, gdyby dorośli...?

CELE:

- rozwijanie zdolności rozumowania dedukcyjnego;
- wspieranie rozwoju płynności antycypacyjnej;
- rozwijanie giętkości i oryginalności myślenia na materiale werbalnym;
- nabywanie umiejętności wyciągania wniosków na podstawie obserwacji i doświadczeń;
- wzmacnianie gotowości do spontanicznego zgłaszania własnych pomysłów;
- tworzenie sytuacji umożliwiającej zaangażowanie w proces twórczego przewidywania.

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: czytamy dzieciom wiersz: SEN DZIECKA, A. Kamieńskiej.

ZADANIE:

Po wysłuchaniu wiersza chyba zgodzicie się ze mną i z Autorką, że dorośli często zazdroszczą dzieciom tego, że są dziećmi. Niejeden raz marzą skrycie o tym, aby

„Śniło mi się tak:
W mieście zwanym Wspak
Zeszli się dorośli i dzieci,
Stanęli na rynku w półkole,
Radzili, radzili i postanowili,
Że zamienią się na role...
Ale nie zawsze,
Tylko na jeden dzień
w maju, kiedy będzie ładna pogoda.
A więc zgoda.
Tego dnia w mieście Wspak
Było tak:
Pan generał robił w piasku babki,
Pan doktor z doktorową grał w łapki,
Milicjanci grali w klasy, w niebo i piekło,
A złodzieje cieszyli się, bo im się upiekło,
I śpiewali na cały głos:
– Kto się bawi w berka,
temu dam cukierka!
Panowie żołnierze

Budowali z klocków wieże.
Panowie sędziowie
Stawali na głowie.
Panowie poeci
I tak są jak dzieci,
więc pisali swoje wiersze na ścianach,
na chodnikach, na parkanach
(Ale oczywiście bez brzydkich wyrazów),
Żeby wszyscy ich wiersze czytali
I żeby się uśmiechali.
Tylko jedna pani była oburzona
I wołała: - To skandal, to hulanki,
Podam to do gazety!...
Ale i ona
Wzięła się zaraz do skakanki
Wzdychając:- Niestety!...
I wszystko im to tak zasmakowało,
Że wołali:- Jeszcze! Mało! Mało!
Ale co było dalej, nie wiem, nie zauważyłem,
Bo nagle się obudziłem.”

zamienić się z nimi, choć tylko na jeden dzień. Wyobraźcie sobie, że tak się stało.
Powiedzcie, co by było, gdyby wszyscy dorośli nagle stanęli się dziećmi?

Uwaga: Dzieci wypowiadają się kolejno, siedząc w kole. Każde dziecko podaje możliwe wyobrażone przez siebie konsekwencje danej sytuacji. Nie oceniamy i nie komentujemy żadnych wypowiedzi. Po prostu pozwalamy dzieciom swobodnie wypowiadać ich własne przypuszczenia, nawet te najmniej prawdopodobne. Zachęcamy do słuchania wypowiedzi rówieśników i unikania powtarzania ich wypowiedzi.

Ćwiczenie 2. Niezwykła klasyfikacja – Dorośli

CELE:

- rozwijanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia twórczego na materiale słownym;
- spontaniczne zgłaszanie pomysłów;
- rozwijanie umiejętności interpretowania sytuacji z różnych punktów widzenia;
- uświadomienie sobie różnic i podobieństw pomiędzy światem dorosłych i światem dziecka;
- rozwijanie myślenia dedukcyjnego;
- rozwijanie koncentracji i nawyku ukierunkowania uwagi;
- ćwiczenie refleksu i uwagi.

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa (dzieci siedzą w kole, na dywanie).

OPIS: klasyfikowanie rzeczy, zjawisk, ludzi, instytucji, sytuacji itp. jest niezbędne w definiowaniu, opisywaniu i wyjaśnianiu różnego rodzaju zagadnień. Zadaniem w tym ćwiczeniu jest dokonanie klasyfikacji dobrze znanych obiektów, ale według nieoczekiwanych kryteriów.

ZADANIE:

Mówiliśmy już wiele o dorosłych. Dorośli nie tylko dla Małego Księcia wydają się czasami dziwni. Zależy jak i z której strony popatrzymy na nich. Dzisiaj spróbujemy podzielić dorosłych na różne grupy. Zadanie to będzie niezwykle, bo będziemy grupować (klasyfikować) „po chińsku”. Posłuchajcie, jak kiedyś, a było to bardzo, bardzo dawno temu – w starożytnej chińskiej encyklopedii podzielono wszystkie zwierzęta:

- stanowiące własność cesarza
- balsamowane
- oswojone
- prosięta
- syreny
- dzikie psy
- zachowujące się jak szalone
- nieprzeliczone
- narysowane cienkim pędzelkiem na jedwabiu
- te, które stukły dzban
- te, które z daleka wyglądają jak muchy.

Prawda, że podział ten jest trochę dziwaczny i zabawny? Wymieńcie teraz różne grupy dorosłych. Każdy pomysł jest dobry, im więcej pomysłów zgłosicie tym lepiej, a po 10 minutach zobaczycie, że dopiero wtedy pomysły będą naprawdę niesamowite. Jeżeli dzieci mają początkowo trudności podajemy możliwe przykłady:

- dorośli, którzy na razie są jeszcze dziećmi;
- dorośli, którzy nigdy nie bawią się skakanką;
- dorośli, którzy nie czytają gazet;
- dorośli, którzy myślą o niebieskich migdałach,
- dorośli, którzy boją się ciemnego pokoju;
- dorośli, którzy kochają samochody;
- dorośli, którzy są niecierpliwi;
- dorośli, którzy nie potrafią głośno śpiewać piosenek itp.

Po zakończonej zabawie zachęcamy dzieci do podejmowania w parach lub kilk osobowych zespołach podobnych zabaw w wolnym czasie (w domu, świetlicy, na podwórku). Zachęcamy, aby w „chiński sposób” próbowały klasyfikacji innych rzeczy, bo to ćwiczenie jest bardzo pomocne w rozwijaniu pomysłowości i wyobraźni. Każda para (zespół) może podzielić w możliwie najbardziej dziwaczny sposób,

na przykład: wszystkie znane programy telewizyjne, prezenty, guziki, słowa, kubki, wszystkie lalki na świecie itp.

Ćwiczenie 3. Naiwne pytania – nicniewiedzący

CELE:

- rozwijanie zdolności płynnego, elastycznego i oryginalnego rozwiązywania prostych problemów otwartych (dywergencyjnych);
- rozwój ciekawości poznawczej;
- rozwijanie umiejętności konstruowania pytań, precyzyjnego, a jednocześnie nieoczekiwanego formułowania myśli;
- rozwijanie ekspresji werbalnej;
- rozwijanie myślenia dedukcyjnego;
- doskonalenie umiejętności analizy zjawisk i dostrzegania związków między nimi;
- wyrabianie koncentracji, zapamiętywania, twórczego przewidywania;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa, zabawę można inspirować w małych zespołach.

OPIS: zabawa polega na tworzeniu serii (jak najwięcej) naiwnych, ale logicznych pytań o sprawy pozornie proste. Technika ta ułatwia głębszy wgląd w naturę rzeczywistości, pokazuje jak mało oczywiste są niektóre nasze rozwiązania, a więc jak można je jeszcze ulepszać (coś nowego tworzyć).

Zasada: każde dziecko przyjmuje postawę NICNIEWIEDZĄCEGO (naiwnego). Dla ułatwienia można przyjąć rolę przybysza z innej planety, który nie rozumie najprostszych spraw i zadaje najbardziej podstawowe i nieoczekiwane pytania. Na przykład zadajemy naiwne pytania związane ze szkołą - tak jakbyśmy nie mieli na jej temat żadnego pojęcia, jakbyśmy zupełnie nic nie wiedzieli o tej instytucji.

Przykładowe pytania podane są niżej:

- Dlaczego w szkole nie można kupować piątek i szóstek?
- Dlaczego dzieci chodzą do szkoły, a szkoła nie przychodzi do dzieci?
- Ile ma lat i ile waży szkoła?
- Dlaczego w szkole nie można spać?
- Czy szkoła może się uczyć sama?
- Czy szkoła zdaje klasówki na szóstki?
- Czy szkoła potrafi rozpoznać, że ktoś jest smutny?
- Czy dziadkowie chodzą do szkoły uczyć się?
- Czy szkoła potrafi mówić ludzkim głosem?
- Jak długo szkoła potrafi stać w jednym miejscu?
- Czy szkoła może zachorować na lenistwo?
- Czy szkoła jest smutna?
- O czym myśli szkoła?
- Czy szkoła potrafi marzyć?

- Do czego podobna jest szkoła?
- Kto jest babcią szkoły?
- Czy szkoła lubi bawić się w chowanego?
- Czy szkoła lubi lody waniliowe? itp.

ZADANIE:

Wyobraźmy sobie, że jesteśmy NICNIEWIEDZĄCYMI KOSMITAMI. Przed chwilą wylądowaliśmy na planecie Ziemia. Jesteśmy tu po raz pierwszy i widzimy zwykły rower. Nic o nim nie wiemy, co to jest i do czego służy. Zadajemy mnóstwo pytań dotyczących tego przedmiotu. Pytania powinny pytania powinny mieć różną postać, to znaczy zaczynać się od słów: Czy?, Jak?, Dlaczego?, Komu?, Po co? Ile? W jaki sposób?

Na przykład: Czy rower umie mówić? Dlaczego rower uwielbia opierać się o ścianę? Czy rower jest po to, aby go trzymać za kierownicę? Dlaczego rower ma koła? Czy rower umie przegrywać? Dlaczego rower nie lata w powietrzu? O której godzinie rower je obiad? Po co rowerowi potrzebne są koła?

Ćwiczenie 4. Co ja widzę!

CELE:

- doskonalenie koncentracji uwagi, zapamiętywania, twórczego przewidywania;
- doskonalenie umiejętności analizy zjawisk i dostrzegania związków między nimi;
- wspieranie autogennych zdolności wizualnych spontanicznych;
- rozwijanie zdolności tworzenia klarownych obrazów umysłowych, cechujących się dużą złożonością i szczegółowością;
- zachęcanie do tworzenia animizacji i personifikacji;
- rozwijanie zdolności przekształcania obrazów umysłowych (wyobrażeń) i nadawania im dużej dynamiki;

POMOCE: kartki z listą słów wywołujących obrazy umysłowe potrzebne do stworzenia surrealistycznego obrazu. Zestawy wyrazów:

- miś, dzwonek, koperta, perfumy, rzeka
- gitara, ryba, budka, brzoza, żarówka
- długopis, wycieczka, ucho, szpilka, słoń
- marzenie, firanka, oko, zapach, jezioro
- pieczara, pieczarki, piec, pieczętka, pięciolinia
- but, małpa, chmury, rower, apetyt
- radio, ślimak, okulary, syrop, śnieg

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa – dzieci pracują indywidualnie lub w zespołach (3 lub 4-osobowych)

OPIS: punktem wyjścia jest wysłuchanie wiersza CUDA I DZIWIY J. Tuwima

„Spadł kiedyś w lipcu
Śnieżek niebieski,
Szczekały ptaszki,
Ćwierkały pieski.

Fruwały krówki
Nad modrą łąką,
Śpiewało z nieba
Zielone słonko.

Gniazdko na kwiatkach
Wiły motylki,
Trwało to wszystko
Może dwie chwilki.

A zobaczyłem
Ten świat uroczy,
Gdy miałem właśnie
Przymknięte oczy.

Gdy je otworzyłem,
Wszystko się skryło
I znów na świecie,
Jak przedtem było.

Wszystko się pięknie
Dzieje i toczy...
Lecz odtąd – często
Przymykam oczy.”

ZADANIE:

Wiersz pokazał nam jak inaczej można spojrzeć na świat! Trzeba mieć tylko trochę wyobraźni, jaką ma poeta. Wszyscy macie ogromną wyobraźnię, może nawet o tym nie wiecie. Wasza wyobraźnia pokaże wam inny świat, jak tylko zamkniecie na chwilę oczy. Za chwilę wylosujecie jedną listę wyrazów, np. **kot, tort, drzewo, parasol, długopis**. Stwórzcie w wyobraźni śmieszną i może dziwną scenę. Wykorzystajcie te wyrazy, starając się zobaczyć odpowiadające im rzeczy w wytworzonym w wyobraźni obrazie. Ja na przykład jak usłyszałam te słowa to natychmiast zobaczyłam dziwny widok! Posłuchajcie: widzę park i siedzącego na drzewie kota, który liże wielki czekoladowy tort. Koroną tego drzewa stanowi ogromny, niebieski parasol. Kot chowa się pod nim, ponieważ z nieba pada grad w postaci małych czerwonych długopisów. **Widzicie tak samo?** Prawda, że proste? Wystarczy tylko zamknąć oczy! Świat może wtedy wydawać się o wiele ciekawszy! Spróbujcie, więc, zobaczyć w wyobraźni różne niespotykane obrazy.

Ćwiczenie 5. Burza pytań – Co mnie dziwi?

CELE:

- wzmacnianie przejawów ciekawości poznawczej;
- przełamywanie sztywnych nastawień i schematów związanych z naszymi wyobrażeniami na jakiś temat;
- rozwijanie umiejętności odkrywania i formułowania problemów, stawiania pytań;
- rozwijanie zdolności analitycznego i syntetycznego spostrzegania oraz analizowania rzeczywistości;
- wyrabianie nawyku ukierunkowania uwagi;
- nabywanie umiejętności wyciągania wniosków na podstawie obserwacji i doświadczeń.

POMOCE: niepotrzebne – jeśli ćwiczenie angażuje tylko twórczą aktywność werbalną lub ewentualnie można wykorzystać mazaki, arkusze szarego papieru lub karteczki, na których piszemy pytania i przyczepiamy do tablicy, szpilki lub pinezki.

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa.

OPIS: co mnie dziwi? – to technika zadawania pytań dotyczących spraw dobrze znanych, wydawałoby się oczywistych i niewymagających ulepszenia, na przykład mogą to być pytania związane z funkcjonowaniem znanych instytucji, dotyczące zwyczajów, nawyków, przyjętych poglądów. Wszystkie pytania powinny zaczynać się od słowa **Dlaczego ...?**

Pytania powinny dotyczyć spraw zwyczajnych i na pozór nieciekawych, np.:

- spraw mieszkaniowych; (Dlaczego dom nazywa się dom? Dlaczego w domu mieszka powietrze? Dlaczego nie mieszkamy codziennie w innym domu?); itp.
- poglądów; (na przykład na temat przyjaźni, dlaczego uważamy, że przyjaźń jest dobra? Dlaczego przyjaźń długo żyje? Dlaczego przyjaźń należy pielęgnować? Dlaczego o przyjaźni mówi się? Dlaczego przyjaźni nie można zobaczyć?).

Zasady:

- im więcej pytań, tym lepiej (ilość rodzi jakość);
- nie wolno krytykować, a w szczególności pytać osoby, dlaczego zadały właśnie takie pytania;
- należy podchwytывать, uzupełniać i rozwijać pytania zgłoszone przez innych uczestników;
- im bardziej niezwykle i nieoczekiwane pytania, tym lepiej.

Po zakończonej sesji pytań można poddać analizie jej wyniki, na przykład przypominamy sobie pytania:

- najbardziej zaskakujące;
- najbardziej przewrotne;
- najbardziej sięgające istoty problemu (nie oceniamy autorów pytań).

ZADANIE:

Zadajemy dzieciom serię pytań – nie czekając na odpowiedzi. Co to jest zdziwienie? Czy zastanawialiście się kiedyś, dlaczego ludzie dziwią się? Kiedy się dziwią? Czy tylko wtedy, kiedy widzą coś pierwszy raz? A dlaczego nie dziwią ich takie rzeczy, które już znają? Po co nam zdziwienie? Czy zdziwienie jest przyjemne? Czy zdziwienie może nas czegoś nauczyć? Kto się częściej dziwi: dorośli czy dzieci? Czy ze zdziwienia wyrasta się? Czy zdziwienie pomaga czy przeszkadza w życiu?

Zadałam wam mnóstwo dziwnych pytań na temat zdziwienia. Powiem wam, że ktoś, kto potrafi się dziwić może w przyszłości zostać kimś ważnym, sławnym, może zostać twórcą: muzykiem, wynalazcą, plastykiem, konstruktorem, może pisać wiersze ...

Dlatego dzisiaj spróbujemy dziwić się wszystkiemu, czemu na ogół nie dziwimy się.

- Możemy dziwić się naszym nawykom związanym z jedzeniem. Jeśli tak, to wtedy będziemy zadawać na przykład takie pytania – dlaczego ludzie wciąż jedzą chleb? Dlaczego zupę wlewa się do talerza? Dlaczego w książkach kucharskich są przepisy a nie wiersze? Dlaczego wymyślono dietę odchudzającą? Dlaczego rano nie jemy kolacji?

Wiecie już, o co chodzi? To zacznijmy wreszcie dziwić się. **Proponuję wam dziwić się wszystkiemu, co jest związane z podróżami. Zaczynamy!**

Ćwiczenie 6. Wesołe opisy

CELE:

- stymulowanie płynności, giętkości i oryginalności myślenia na materiale językowym;
- rozwijanie oryginalności myślenia w procesie uogólniania informacji poprzez wydobywanie tych cech definiowanego pojęcia, które wykraczają poza utarte, rutynowe myślenie;
- rozwijanie zdolności nieschematycznego spostrzegania i wnioskowania;
- zachęcanie do ćwiczenia umiejętności niestereotypowego definiowania i redefiniowania pojęć;
- wzmacnianie poczucia humoru;

POMOCE: niepotrzebne lub kartki z obrazkami jakichś znanych przedmiotów (np.: but, gazeta, portfel, zegarek, telewizor, pieniądze).

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa.

OPIS: definiowanie pojęć jest dość trudne. Czynność ta wymaga znajomości logiki i metodologii określonej dyscypliny naukowej oraz wielu innych uwarunkowań. Oprócz naukowych definicji spotykamy się często z definicjami, które tworzą satyrycy i inni dowcipni ludzie. W definicjach tych mamy do czynienia z tzw. widzeniem inaczej. Jest to umiejętność bardzo przydatna w kreatywnym funkcjonowaniu człowieka.

ZADANIE:

Wyobraźcie sobie, że jesteście satyrykami i próbujecie w sposób śmieszny zdefiniować jakieś pojęcie, czyli opisać krótko jakąś rzecz. Inaczej mówiąc: próbujecie inaczej niż zwykle, a więc niekoniecznie poważnie odpowiadać na pytania – co to jest?

Na przykład, jak może być zdefiniowana butelka. Co to jest butelka? Możemy powiedzieć:

- Butelka – jest to powietrze otoczone szkłem.
- Butelka – jest to ubranko dla napoju
- Butelka – jest to przedmiot udający postać człowieka bez głowy
- Butelka – jest to dwa w jednym: but i Elka
- Butelka – jest to przedmiot, który drży na myśl zbicia się.

Spróbujemy w sposób dziwny, inny, nieznany wcześniej powiedzieć:

- Co to jest but? (dzieci podają jak najwięcej własnych definicji)
- Co to jest gazeta? (jak wyżej)
- Co to jest portfel? (jak wyżej)
- Co to jest zegarek? (jak wyżej)
- Co to jest telewizor? (jak wyżej)
- Co to jest pieniądze? (jak wyżej).

Ćwiczenie 7. Kontekst zdania

CELE:

- rozwój ciekawości poznawczej;
- wspieranie płynności antycypacyjnej;
- rozwijanie płynności skojarzeniowej myślenia;
- wspieranie symbolicznej giętkości wizualnej;
- pobudzanie oryginalności wyobrażeń i skojarzeń;
- stymulowanie zdolności kojarzenia obrazów umysłowych;
- rozwijanie umiejętności interpretowania sytuacji z różnych punktów widzenia;
- tworzenie okazji do odkrycia, że język może być bogatym tworzywem myślenia;
- stymulowanie dociekliwości i zdolności indukcyjnego myślenia;
- kształtowanie zdolności werbalnych i umiejętności ekspresyjnego wyrażania myśli.

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa.

OPIS: czytamy jakieś zdanie wyrwane z kontekstu. Zadanie polega na formułowaniu pytań sprowokowanych przez zdanie w taki sposób, by nabrało ono sensu w rozmaitym kontekście. Przykładowe zdanie: Feliks leżał bezwładnie na kanapie.

Możliwe pytania:

- Czy Feliks śpi?
- Dlaczego Feliks leży?
- Czy Feliks to dorosły mężczyzna?
- Czy Feliks to stary leniwy kot?
- Czy Feliks jest nieprzytomny?
- Czy Feliks jest przykryty?
- Czy kanapa jest wygodna? itp.
-

ZADANIE:

Wyobraźmy sobie, że jesteśmy niezwykłymi detektywami. Detektyw zawsze musi zadać niezliczoną liczbę pytań, aby dowiedzieć się wszystkiego o czymś, co jest przedmiotem śledztwa. Jako Najlepsi Detektywi dowiemy się wszystkiego o Kleofa-

sie. Nic o nim nie wiemy oprócz tego, że „Kleofas srogo spoglądał zza płota”. Waszym zadaniem jest postawienie tak wielu pytań ile się da! Pytania mogą zaczynać się od słów: Co... Jak... Dlaczego... Skąd... Ile... Dla kogo... Za co... Do kiedy... Od kiedy... Czy... itp. Dzieci siedzą w kole i po kolei zadają pytania, na które oczywiście nikt nie próbuje odpowiadać! Nie analizujemy ani nie oceniamy pytań dziecięcych. Każde zadane pytanie uznaje się jako dobre, jeżeli dotyczy w jakimś zakresie przedstawionego zdania wyrwanego z kontekstu. Zabawa trwa aż do wyczerpania pomysłów – im dłużej tym pytania pojawiające się będą coraz bardziej oryginalne i odległe od kontekstu zdania.

Ćwiczenie 8. Inny – inna – inni – inne?

CELE:

- budowanie poczucia własnej wartości;
- rozwijanie zdolności do rozumienia empatycznego;
- wzmacnianie postawy tolerancji wobec odmienności przekonań i zachowań;
- zachęcanie do poszukiwania nowych możliwości tworzenia neologizmów;
- kształtowanie umiejętności korzystania ze zdobytej wiedzy;
- zachęcanie do wymyślania fabuły i zwrotów językowych;
- rozwijanie umiejętności tworzenia fabuły;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: cała klasa lub zespoły kiluosobowe.

Swobodna rozmowa nauczyciela z dziećmi wokół pytań: kto to dziwak? Czy warto być dziwakiem? Czym odróżnia się dziwak od nie dziwaka? Co znaczy być innym Czy łatwo być innym? Czy lubicie odróżniać się od innych? Czy dziwak może być zabawny? Czy dziwak znaczy to samo, co indywidualista? Wysłuchanie wiersza J. Brzechwy KACZKA DZIWACZKA.

ZADANIA:

Jak myślicie, dokąd mogła jeszcze zawędrować Kaczka Dziwaczka zanim na stałe została w buraczkach? Tworzenie łańcucha skojarzeń (dzieci siedzą w kole i kolejno wymieniają miejsca m.in. na zasadzie rymowania). Na przykład taki łańcuch: Kaczka poszła do... tłumaczki, posiadaczki, zjadaczki, tkaczki, wyśmiewaczki, wojaczki, prostaczki... Wyobraźcie sobie, co może robić kaczka dziwaczka w tych miejscach, o których mówiliście; czego mogła chcieć? Wymyślcie inne „dziwactwa” Kaczki Dziwaczki.

- Co by było gdyby Kaczka Dziwaczka została uczennicą klasy II?
- Zastanówcie się, czy zdarza się, że bywacie czasami w waszej klasie Kaczką Dziwaczką. Co robicie inaczej niż wszyscy? Co was odróżnia? Pamiętajcie, że jeżeli ktoś stara się zachowywać inaczej niż wszyscy i to nikomu nie szkodzi, ani nie przeszkadza – to jest to bardzo pozytywne zachowanie. Nie zawsze i wszędzie powinniśmy naśladować innych, ale starać się czymś wyróżniać! Prawdziwy twórca to człowiek, który ma odwagę być inny niż wszyscy.

Ćwiczenie 9. Zapach czekolady

CELE:

- rozwijanie pomysłowości i wyobraźni (analogii fantastycznej) przez tworzenie dowolnych obrazów zainspirowanych określonym słowem;
- rozwijanie umiejętności tworzenia oryginalności skojarzeń;
- rozwijanie zdolności zestawiania i porównywania treści spostrzeżeń: wzrokowych, słuchowych i węchowych;
- rozwijanie wrażliwości zmysłów: wzroku, słuchu, smaku, powonienia, dotyku;

POMOCE: arkusz szarego papieru i gruby mazak.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: „Co ma piernik do wiatraka?” Często używamy takiego stwierdzenia, chcąc podkreślić brak jakiegokolwiek związku dwóch zjawisk, sytuacji, postaw, rzeczy itp. Zadaniem dzieci w tym ćwiczeniu jest zestawienie cech wspólnych różnych przedmiotów codziennego użytku lub urządzeń, które na pozór mają tyle wspólnego, co przysłowiowy piernik z wiatrakiem. Umiejętność dostrzegania podobieństw pomiędzy rzeczami na pozór bardzo odległymi jest bardzo przydatna w twórczości codziennej, w rozwijaniu postawy kreatywności dzieci.

ZADANIE:

Czytamy dzieciom bardzo sugestywnie wiersz ZAPACH CZEKOLADY D. Wawiłow:

„Przyszedł do nas wujek Władek
przyniósł wielką czekoladę
z orzechami, z rodzynkami,
w pięknym pudle z obrazkami.
Jeśli będę grzecznie siedzieć
dadzą mi ją po obiedzie...
Choć zamknięta jest szuflada,
wszędzie pachnie czekolada.
Układanki chcę układać –

wszędzie pachnie czekolada.
Gdy na rower nowy wsiadam –
wszędzie pachnie czekolada
Kiedy z lalką sobie gadam –
wszędzie pachnie czekolada.
Czy kto może mi powiedzieć,
kiedy będzie po obiedzie?
Bo nie mogę żyć w spokoju
Gdy ten zapach jest w pokoju!”

Jestem pewna, że wy też lubicie czekoladę – i to nie tylko ze względu na jej zapach. Na pewno lubicie też inne pachnące przedmioty. Pomyślcie o nich i wymienicie wszystkie inne przedmioty, które pachną i które przychodzą wam do głowy.

Wszystkie słowa, które podają dzieci wpisujemy na planszy (dzieci mogą też pisać je na oddzielnych kartkach i układać na planszy). Na przykład: kwiaty, perfumy, łąka, obiad, cytryna, mydło... itp. Ze zgromadzonych słów (minimum 30) tworzymy porównania: np. w czym są podobne czekolada i mydło? Jako przykład pokazujemy dzieciom możliwe odpowiedzi:

- są podobne, bo jedno i drugie rozpuszcza się (jedno w wodzie, drugie w ustach).
- są podobne, bo jedno i drugie opakowywane jest w papier.
- są podobne, bo jedno i drugie można kupić w sklepie.
- są podobne, bo jedno i drugie zużywa się.
- są podobne, bo za jedno i drugie trzeba płacić.
- są podobne, bo jedno i drugie można reklamować w telewizji.
- są podobne, bo jedno i drugie

Wybieramy z utworzonej przez dzieci listy wyrazów słowo na pozór najbardziej odległe od słowa „czekolada” i szukamy pomiędzy nimi wszelkich podobieństw (ćwiczenie trwa tak długo, aż wyczerpią się możliwe podobieństwa).

Ćwiczenie 10. Reklama czekolady

CELE:

- rozwijanie umiejętności tworzenia metafor obrazowych;
- stymulowanie wyobraźni i oryginalności skojarzeń;
- doskonalenie różnych form twórczych wypowiedzi (mimicznej, werbalnej, ruchowej, pantomimicznej);
- stymulowanie umiejętności identyfikowania się z obiektem (analogia personalna)
- rozwijanie umiejętności wykorzystywania wrażeń i spostrzeżeń oraz emocji jako impulsów do tworzenia opowieści, reklamy;
- rozwijanie umiejętności dobierania określeń wzmacniających plastyczność wyobrażeń wzrokowych, smakowych, węchowych lub dotykowych;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: zadanie polega na uruchomieniu myślenia metaforycznego. Szczególną cechą tego rodzaju myślenia jest zdolność do ożywiania martwych obiektów, m.in. za pomocą personifikacji, czyli nadawania przedmiotom cech typowych dla ludzi.

ZADANIE:

Wyobraź sobie, że jesteś najbardziej niezwykłą na świecie czekoladą, leżącą na półce w wyjątkowym sklepie. Opowiedz (pokaż ruchem, mimiką) jak wyglądasz? (np. Jaka jest twoja cena, ile ważysz, w jakim jesteś opakowaniu? Kto powinien cię kupić i dlaczego? Jak się zareklamujesz, aby wybrano cię spośród innych leżących w sklepie czekolad?

Dzieci siedzą w kole, kolejno wypowiadają się, uzupełniając wypowiedzi ruchem, mimiką, śpiewem, tańcem itp. Pomysły mogą być jak najbardziej różnorodne.

Ćwiczenie 11. Kto?

CELE:

- stymulowanie naturalnych, spontanicznych, własnych obrazów umysłowych;
- zachęcanie do tworzenia oryginalnych, niekonwencjonalnych, zaskakujących skojarzeń;
- rozwijanie zdolności tworzenia klarownych obrazów umysłowych, cechujących się dużą złożonością i szczegółowością;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

ZADANIE: za chwilę usłyszycie wiersz o tajemniczych istotach. Słuchając, wyobraźcie sobie jakieś dwie postaci, może będą to zwierzęta (bardzo małe jak robaczki lub bardzo duże jak dinozaury), a może będą to istoty podobne do ludzi? Na pewno to coś - co wymyślicie, będzie istniało tylko w waszej wyobraźni, dlatego u każdego z was wyglądać będzie inaczej. Posłuchajcie, kto to może być? (Czytamy fragment wiersza WILKI D. Wawilów):

„To się gryzą,
to się lubią,
to się znajdują,
to się zgubią
pośród leśnych chaszczy...”

Przerywamy w tym momencie czytanie wiersza i prosimy dzieci o narysowanie na małych kartkach (długopisem lub ołówkiem) wyobrażonych postaci. Po wykonaniu zadania czytamy ponownie pierwszą zwrotkę oraz zwrotkę drugą i prosimy o dorysowywanie szczegółów:

„zaczajone
pod krzakami,
kłapią strasznie
zębiskami,
ogniem zieją z paszczy...”

Po wykonaniu zadania czytamy dalszy fragment wiersza i prosimy o wypowiedzi dzieci na temat własnych obrazów.

„Rozrabiały do wieczora, rozdeptały muchomora, włazły do mrowiska.	Nosy mają podrapane, łapy mają upaprane, mrowki mają w pyskach.”
--	--

Na zakończenie ćwiczenia prosimy również o wymyślenie nazwy „stworkom” i o podanie możliwego tytułu wiersza.

Ćwiczenie 12. Czym jestem?

CELE:

- rozwijanie pomysłowości i wyobraźni (analogii fantastycznej) przez tworzenie dowolnych obrazów zainspirowanych dowolnym słowem;
- tworzenie wizualizacji zawierających żywe i spontaniczne wrażenia, ujawniane w sposób dynamiczny;
- umiejętność szybkiego i szczegółowego dokonywania wglądu w rzeczy, stany, sytuacje;

POMOCE: kartki z wyrazami określającymi przedmioty znane dzieciom z codziennego życia.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy..

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: dzieci siedzą wygodnie w kole, na dywanie. Losują kartki z nazwami przedmiotów lub zwierząt. Wyobrażają siebie w roli tych przedmiotów, zastanawiając się jakie widzą kolory wokół siebie, jakie czują zapachy, jakie słyszą dźwięki, jak wyglądają – ale ma to być taki opis, jakby poznawały te przedmioty jedynie smakiem, węchem, dotykiem, słuchem – a nie wzrokiem. Pozostałe dzieci odgadują, kto jest czym. Można zadawać pytania w rodzaju – co znajduje się koło ciebie?, jak traktują cię ludzie?, czy jesteś potrzebny dzieciom? Czy można cię kupić? Zadajemy pytania tak, aby była możliwość udzielenia odpowiedzi typu: tak lub nie. Nauczyciel rozpoczyna zabawę mówiąc:

Czasem wrzucają mnie do wody, a potem jeździ po mnie coś gorącego, może to jakieś gorące żelazo? Mówią o mnie, że czasem można się do mnie wypłakać. Nie lubię słów „dzień dobry”, bo wtedy czuję się już niepotrzebna. Jestem czysta, ale się brudzę. W dzień zwykle odpoczywam sobie. Jestem pachnąca i miękka. Najczęściej słyszę słowo dobranoc. Chyba nie lubi mnie igła, bo czasami napada na mnie z nitką i mnie kłują - za to lubi mnie pachnący płyn „Cocolino”. Zdarza się, że słucham kołysanek lub bajek. Czasem słyszę chrapanie..

Dzieci odgadują – jakim przedmiotem w tej chwili jest nauczycielka. Następnie losują wyrazy napisane na oddzielnych kartkach i wymyślają analogiczne zagadki.

mydło w mydelniczce	telefon komórkowy	tablica szkolna	odkurzacz	piórnik
szyszka leżąca pod drzewem w parku	guzik w płaszczu- wiszący na „jednej nitce”	kosz na śmieci	łodówka	zgubiona kredka leżąca pod łóżkiem

stary zepsuty samochód- zabawka	parasol zepsuty, ale używany jeszcze	pionek na szachownicy	kran z gorącą wodą	kasa w sklepie spożywczym
marchewka rosnąca w ziemi	żarówka w łazience	dzwonek szkolny	budzik	okulary
termometr za oknem	filizanka do kawy	tabletki – witamina C	czajnik	szampon do włosów
dywan na podłodze	piłka nożna	torba listonosza	pilot do telewizora	drzwi do klasy

Ćwiczenie 13. Niewidzialna plastelina

CELE:

- rozwijanie śmiałości i minimalizowanie obaw związanych z ekspresją twórczą;
- nabywanie odporności na niepowodzenia i wzmacnianie wiary we własne siły;
- rozwijanie umiejętności transformowania treści wyobrażeń.

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: w ćwiczeniu rozwijamy umiejętność przekształcania wyobrażeń wzrokowych. Dzieci siedzą na dywanie. Czytamy wiersz D. Wawiłow NIEWIDZIALNA PASTELINA jako inspirację do tworzenia własnych, oryginalnych wyobrażeń dynamicznych.

„Ulepiłam mamie domek
z niewidzialnej plasteliny,
dwa okienka, dwa kominy
z niewidzialnej plasteliny.
A w okienkach kwiatki bratki
z niewidzialnej plasteliny,
a dla taty krawat w kwiatki
z niewidzialnej plasteliny.
Ulepiłam sobie pieska
mięciutkiego, z czarnym

pyszczkiem,
lalki, Kasię i Tereskę,
i pistolet, i siostrzyczkę.
Namęczyłam się ogromnie,
Stłukłam łokieć, zbiłam szklankę...
Mama, tata, chodźcie do mnie!
Czemu na mnie tak patrzycie
I zdziwione macie miny?
Czyście nigdy nie widzieli
Niewidzialnej plasteliny?”

ZADANIE:

Zamknijcie oczy, weźcie do rąk duży kawałek niewidzialnej plasteliny. Najpierw ugniatajcie go, aż będzie bardzo miękki (czekamy chwilę). Teraz ulepcie coś, co wam się podoba. Po zakończeniu zadania (kilka minut) prosimy wybrane dzieci o opis swojego wytworu. Dzieci słuchając wybranych opowieści mają zamknięte oczy i wyobrażają sobie ulepione z niewidzialnej plasteliny dzieło kolegi.

Ćwiczenie 14. Gdybym...

Cele:

- rozwijanie podstaw myślenia dywergencyjnego, poprzez tworzenie indywidualnych, fantastycznych sytuacji wyobraźniowych;
- zachęcanie do tworzenia fikcyjnych opowiadań;
- stymulowanie wrażliwości na problemy otwarte;
- kształtowanie zdolności werbalnych i umiejętności ekspresyjnego wyrażania myśli w sytuacji wczuwania się w wyobrażone, fikcyjne role;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: w ćwiczeniu tym rozwijamy głównie wyobraźnię i umiejętność przewidywania sytuacji lub stanów nieznanymi z rzeczywistości. Dzieci siedzą na dywanie, nauczycielka przedstawia im po kolei jedną z wyobrażonych, nierealnych sytuacji, prosząc o podawanie wszystkich możliwych konsekwencji wyobrażonego stanu rzeczy, podkreślając, że każda odpowiedź będzie dobra. Dzieci siedzą w kole i kolejno snują rozważania dotyczące konsekwencji podanych wyżej fikcyjnych sytuacji.

ZADANIA:

1. Wyobraź sobie, że po połknięciu magicznej tabletki stajesz się niewidzialny dla wszystkich.. Co się dzieje? Co robisz? Jakie masz przygody?
2. Wyobraź sobie, że nagle wyrasta ci druga głowa. Co by było gdybyś miał dwie głowy, co potrafiłbyś robić? Jak wyglądałby twój dzień? Jak zmieniłoby się twoje życie?
3. Gdybyś miał oczy dookoła głowy, co potrafiłbyś? Jak wykorzystałbyś taką możliwość w szkole? Jakie miałbyś problemy?

Ćwiczenie 15. Kolory, zapachy, dźwięki...

CELE:

- pobudzanie i rozwijanie wyobraźni, wrażliwości na bodźce wzrokowe, słuchowe i węchowe;
- stymulowanie wrażliwości słuchowej;
- zachęcanie do wymyślenia oryginalnych zwrotów językowych,
- wyrabianie umiejętności porównywania;
- nabywanie umiejętności wyciągania wniosków na podstawie obserwacji i doświadczeń;
- rozwijanie zdolności płynnego, elastycznego i oryginalnego rozwiązywania prostych problemów otwartych;
- doskonalenie umiejętności analizy zjawisk i dostrzegania związków między nimi;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: zadanie polega na tworzeniu analogii. Porównywanie w tym ćwiczeniu będzie zmierzało do opisywania jednej rzeczy za pomocą innej.

ZADANIE:

Z pewnością znacie takie powiedzenia: czarny jak noc, czysty jak łąza, albo biały jak śnieg. Waszym zadaniem będzie dobranie ciekawych opisów zapachów, dźwięków, kolorów i smaków. Wyobraźcie sobie, że ktoś może nie wiedzieć, jaki jest **kolor pomarańczowy**. Możemy opisać go w sposób następujący: pomarańczowy jak soczysta mandarynka leżąca na białym śniegu. Prawda, że łatwo wyobrazić sobie taki kolor? A kolor **zielonkawy**? Zielonkawy jak trawka zaszuszone w pamiętniku babci. **Kolor zielony**? Zielony jak młode listki brzozy w majowym słońcu! Wymyślcie ciekawe porównania dla:

kolorów:

- różowy jak
- rdzawy jak
- fioletowy ...
- czerwony ...
- szafirowy jak....
- bursztynowy jak....

dźwięków:

- krzykliwy jak (na przykład dzikie łabędzie nad wodą)
- głośny jak....
- cichy jak....
- spokojny....
- powolny

zapachów:

- wonny jak
- pachnący jak....
- nęcący jak....
- wabiący jak....
- pobudzający jak....

smaków:

- kwaśny jak...
- słony jak....
- słodki jak...
- gorzki jak...
- kuszący jak...
- zniewalający jak....

Dzieci wymyślają, co najmniej po kilkanaście oryginalnych określeń, im więcej tym lepiej. Pomysły pojawiające się później są zwykle bardziej oryginalne i zaskakujące, niż wypowiedziane na początku – stąd nie warto przedwcześnie kończyć zabawy.

Ćwiczenie 16. Rupaki

CELE:

- rozwijanie płynności i giętkości słownej myślenia;
- rozwijanie oryginalności myślenia na materiale graficznym.

POMOCE: kartki A4 dla każdego dziecka, długopisy lub ołówki.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy podzieleni na grupy 6-7 osobowe.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: dzieci siedzą w koleczkach, w zespołach 6-7-osobowych. Nauczycielka rozdaje dzieciom ołówki oraz podpisane imieniem i nazwiskiem kartki A4. Następnie czyta wiersz RUPAKI – robiąc przerwy pomiędzy kolejnymi zwrotkami po to, aby dzieci mogły rozpocząć rysowanie postaci Rupaka lub Rupaków. Po wysłuchaniu pierwszej zwrotki i rozpoczęciu rysunku, dzieci podają swój rysunek koledze siedzącemu po prawej stronie, który dorysowuje do rysunku nowe elementy zainspirowane wysłuchaniem drugiej zwrotki. Następnie przekazuje rysunek koledze po prawej stronie. Słuchanie trzeciej zwrotki... Rysunek krąży w zespole aż do wysłuchania ostatniej zwrotki i powrotu do właściciela kartki. Właściciel kończy rysunek i dzieli się z innymi dziećmi opiniami na temat wspólnego rysowania i jego efektów.

„Usiądź przy mnie, mamusiu,
coś ci powiem do uszka...

Wiesz, kto do mnie przychodzi,
jak się kładę do łóżka?

Takie śliczne, puchate,
kolorowe jak ptaki...

Za nic w świecie nie zgadniesz!
To przychodzą RUPAKI!

Te RUPAKI, mamusiu,
to są takie zwierzaki –
trochę jakby kociaki,
trochę jakby dzieciaki,
trochę jakby motyle,
krokodyle czy raki...

Nie rozumiesz, mamusiu?
No, po prostu – RUPAKI!

Są RUPAKI dorosłe
i RUPAKI dzieciaki,
są RUPAKI dziewczyny

i RUPAKI chłopaki,
są RUPAKI mądrali,
i RUPAKI głuptaki,
są brzydali i wcale,
wcale ładne RUPAKI...

Te RUPAKI mieszkają
w różnych dziurach i kątach,
i na przykład za szafą,
gdzie się kurzu nie sprząta,
i w szufladzie tatusia,
i na półce z książkami,
i w wózek dla lalki
też nocują czasami.

Strasznie boją się myszy
i nie lubią jeść sera,
zawsze tańczą walczyka,
gdy na burzę się zbiera,
śpią w kaloszach, a kąpiel
zawsze biorą we frakach...

Nie chcesz wierzyć? Naprawdę!
Ja się znam na RUPAKACH.

Jeśli spotkasz któregoś
w kuchni albo w łazience,
to go możesz pogłaskać,
albo wziąć go na ręce,
tylko nie mów przypadkiem:
„Jejku, co za pokraka!”,
bo ty nie wiesz, jak łatwo
jest obrazić RUPAKA!

Popatrz, popatrz, już przyszły
Jeden siedzi na oknie!
Oj, przepraszam, mamusiu,
że tak ziewam okropnie!
Jak mi bajkę opowie,
to powtórzę ci rano...
Teraz już mnie pocałuj...
Zaraz zasnę... Dobranoc!”

D. Wawilów RUPAKI (ze zbioru DZIECI W LESIE)

Ćwiczenie 17. Co by było, gdyby Rupaki...?

CELE:

- stymulowanie wrażliwości na problemy;
- rozwijanie giętkości słownej;
- rozwijanie otwartości w formułowaniu własnych opinii;
- odreagowanie nagromadzonych napięć i lęków w zabawach twórczych

POMOCE:

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: dzieci siedzą w kole, na dywanie. Proponujemy zabawę w „gdybanie” – to znaczy poszukiwanie możliwych konsekwencji opisanego zdarzenia lub sytuacji, nieznanych z wcześniejszych doświadczeń, mało lub zupełnie nieprawdopodobnych. Dzieci wymieniają kolejno możliwe konsekwencje. Odpowiedzi nie oceniamy, nie interpretujemy, nie dyskutujemy czy są bardziej czy mniej prawdopodobne. Ćwiczenie trwa tak długo aż wyczerpią się wszystkie pomysły – im dłużej tym pomysły, które powstają są bardziej oryginalne (niebanalne).

ZADANIE:

- Co by było gdyby Rupaki, które poznaliście, zaczęły z nami codziennie chodzić do szkoły?
- Co by było gdyby każdy z nas miał swojego Rupaka-sobowtóra? (Jeśli dzieci nie znają znaczenia tego słowa – wyjaśniamy).
- Co by było gdyby Rupaki rozdały nam „czapki-niewidki”?

Ćwiczenie 18. Bo-bo-bo, jakie słowo?

CELE:

- pobudzanie oryginalności wyobrażeń i skojarzeń;
- stymulowanie zdolności kojarzenia i tworzenia fabuły, rozwijanie umiejętności opowiadania;
- rozwijanie płynności i giętkości ideacyjnej;
- uczenie umiejętności dostosowywania form i stopnia ekspresji do wymagań sytuacji społecznych, w których dziecko działa.

POMOCE: karta pracy nr 1, karteczki do zapisywania wyrazów i układania ich na dużym arkuszu szarego papieru położonego na dywanie przed siedzącymi dziećmi w kole; kartki dla każdego dziecka do zapisywania zdań „tasiemców”, ołówki lub długopisy.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

ZADANIA:

1. Wymyślmy jak najwięcej wyrazów rozpoczynających się „bo-...” Jeśli już pomysły dzieci wyczerpią się udostępniamy im wyrazy zapisane na karcie pracy:

bo	bolesny	Bogdan	bobsleista	boisko
boss	bojaźliwy	Bogna	bobslej	bojownik
botek	Bolek	borować	bochenek	bokiem
bok	Borys	boja	bocian	bokser
boa	boso	bojkotować	boczyć się	boksować
bon	borówka	bobkowy	bodaj	boleć
bona	bobas	bogacić się	bodajże	bombardować
bogini	bogacz	borsalino	borykać się	bowiem
bomba	bordo	borsuk	bosonogi	botanik
boogie-woogie	borowik	boski	botwinka	boy
bombowy	bordowy	bobrowanie	bohater	

- Układamy zdania jak najdłuższe. Wykorzystujemy wyrazy napisane w ramkach. Można je stosować w odpowiedniej formie (czas, rodzaj, liczba, osoba...). Można używać poza tym takich wyrazów jak: i, a, z, do, w, przy, na, obok, za, dlatego, lecz, lub, albo....
- Układamy (indywidualnie lub w dwuosobowych zespołach) jak najzabawniejsze opowiadanie – na temat „Bojaźliwy bogacz i bokser Borys”

Ćwiczenie 19. „Zabawowe” słowa

CELE:

- rozwijanie pomysłowości i wyobraźni (analogii fantastycznej) przez tworzenie dowolnych obrazów zainspirowanych dowolnym słowem;
- rozwijanie twórczej postawy wobec języka poprzez wymyślanie słów, wyrażeń i ich znaczeń;
- tworzenie okazji do odkrycia, że język może być bogatym tworzywem myślenia i ekspresji twórczej (plastycznej, werbalnej, ruchowej, muzycznej);
- zachęcanie do poszukiwania nowych możliwości tworzenia neologizmów;
- tworzenie sytuacji do odczuwania radości z osiągnięć twórczych.

POMOCE: arkusz szarego papieru i mazaki grubo piszące do zapisywania wymyślonych słów w porządku alfabetycznym.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: dzieci siedzą w kole na dywanie. Nauczycielka czyta wiersz D. Wawilów KAŁUŻYŚCI. Następnie prosi dzieci o wyobrażenie sobie innych dziecięcych zabaw (dziwnych, nietypowych – bo prowadzonych w różnych miejscach i w różnym czasie) i wymyślanie nowych słów określających bawiące się lub spędzające wolny czas dzieci. Jeśli chcą mogą też opowiadać o zabawach i podawać ich nieznane wcześniej nazwy. Dzieci zapisują wymyślone przez siebie słowa na kartkach papieru i tworzą słownik w porządku alfabetycznym

„Już od rana na podwórzu
Wśród patyków i wśród liści
Przykucnęli nad kałużą
Pracowici kałużysci.
Wygrzebują brud z kałuży,
Niech kałuża będzie czysta!
Pełne ręce ma roboty
Każdy dobry kałużysta!

Rękawiczką i chusteczką
Dwóch błocistów chodnik czyści.
Obrzucają się szyszkami
bardzo dzielni szyszkowisci.
Dwie kocistki pod ławeczką
Cukierkami karmią kota..
Świątek, piątek czy niedziela
Na podwórku wre robota!”

Ćwiczenie 20. Nietypowe zdjęcie

CELE:

- stymulowanie różnych form twórczych wypowiedzi;
- poznawanie zainteresowań kolegów, ich sposobów myślenia;
- zachęcanie do wymyślenia fabuły i zwrotów językowych,

POMOCE: karty z różnymi układami abstrakcyjnych znaków, (na przykład, jak w załączeniu).

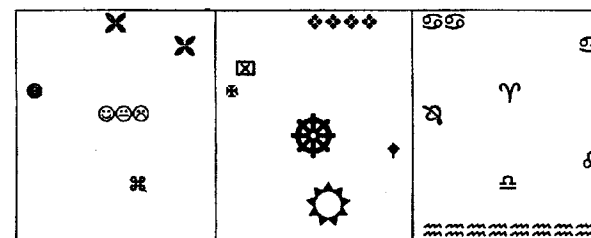
LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: prezentujemy dzieciom kolejno poszczególne karty, prosząc o uruchomienie wyobraźni i „zobaczenie” jakiegoś zdarzenia, sytuacji, która kojarzy się z prezentowanym schematem graficznym.

ZADANIE:

Wyobraźcie sobie, że jest to nietypowe zdjęcie. Zastanówcie się, kto na nim jest i co robi. Wymyślcie krótkie, ale ciekawe opowiadania.



Ćwiczenie 21. Do czego kapelusz?

CELE:

- przełamywanie sztywnych nastawień, pokonywanie stereotypów myślowych;
- rozwijanie postawy zaradności życiowej i przedsiębiorczości;
- rozwój cech osobowości sprzyjających rozwojowi twórczości (intelektualnych i charakterologicznych).

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: ćwiczenie to ma na celu wyzbywanie się stereotypów myślowych związanych z funkcją przedmiotów znanych z codziennego życia. Dzieci podają nowe, wymyślone przez siebie funkcje i zastosowania kapeluszy (mogą być abstrakcyjne). Pamiętamy, że każdy wymyślony pomysł jest dobry, dlatego nie oceniamy ich, nie hierarchizujemy od lepszych do gorszych, nie interpretujemy. Ćwiczenie powinno być prowadzone w dość szybkim tempie. Dzieci wypowiadają się kolejno, siedząc w kole.

ZADANIE:

Czy kapelusz może służyć jedynie jako nakrycie głowy? Wyobraźcie sobie, że znaleźliście się na bezludnej wyspie, na której nie ma żadnych przedmiotów tylko niezliczona liczba kapeluszy. Pomyślcie, do czego moglibyście wykorzystać te kapelusze, aby przeżyć tam co najmniej pół roku?

Ćwiczenie 22. Reklama kapelusza kota...

CELE:

- rozwijanie umiejętności wyrażania myśli i uczuć poprzez ruch i gest;
- umiejętność rozwiązywania nowych problemów praktycznych;
- pobudzanie i rozwijanie ekspresji ruchowej, mimicznej i pantomimicznej;
- rozwijanie umiejętności oryginalnego uzasadniania własnych racji.

POMOCE:

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: przed tym ćwiczeniem możemy porozmawiać z dziećmi na temat ich ulubionych reklam telewizyjnych lub radiowych. Można prosić o wyrażenie stosunku do tychże reklam, aby wytworzyć dobry nastrój do tworzenia własnych „chwytów” reklamowych.

ZADANIE:

Wyobraźcie sobie, że jesteście producentami kapeluszy dla kotów. Aby wasza fabryka nie splajtowała trzeba wymyślić reklamę. Wtedy kapelusze zaczną sprzedawać się dobrze. Niech każdy z was wymyśli po dwa hasła reklamowe i przedstawi je nie tylko słownie, ale również za pomocą ruchu, tańca, gestów, min...

Ćwiczenie 23. Trzy rozbawiające zadania

CELE:

- rozwijanie poczucia humoru, rozumienie i tworzenie dowcipu;
- rozwijanie śmiałości werbalnej;
- rozwój inwencji twórczej dziecka i siły swej wyobraźni;
- budowanie poczucia własnej wartości, zdolności empatii.

POMOCE: pojedyncze karteczki (małe) po trzy dla każdego dziecka – do zapisywania zdań; mazaki lub długopisy.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

ZADANIE:

Niektórzy są pesymistami od urodzenia. Nie wiedzą, że śmiech to zdrowie, a zdrowie to radość, a radość to połowa drogi do każdego sukcesu! Wymyśl co najmniej trzy zdania, które będą miały moc rozśmieszania wszystkich dookoła. Jeśli już je wymyślicie, zapiszcie każde na oddzielnej kartce i połóżcie do pojemnika. Potem z pojemnika będziemy losować pojedyncze zdania i czytać głośno – czekając na burzę śmiechu w klasie! Zatrzymajmy te „śmiesznonośne” zdania w klasie w wybranym miejscu – jako Pogotowie Śmiechu dla wszystkich smutasów. Pogotowie może być wzywane wielokrotnie.

Ćwiczenie 24. Zapytanki, rymowanki

CELE:

- zachęcanie do tworzenia oryginalnych, niekonwencjonalnych, zaskakujących skojarzeń;
- kształtowanie zdolności werbalnych i umiejętności ekspresyjnego wyrażania myśli (bycia w roli), zachęcanie do współpracy w grupie twórczej;
- wyrabianie nawyku ukierunkowania uwagi;
- rozwijanie śmiałości i minimalizowanie obaw związanych z ekspresją twórczą;

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: nauczycielka czyta dzieciom wiersz TAK CZY NIE? B. Lewandowskiej, aby podać wzór zadawania absurdałnych, ale rymujących się pytań, na przykład: czy w lesie żyją wiewiórki? Czy w lesie rosną ogórki? Czy w lesie łowi się ryby? Dzieci siedzą w kole. Nauczycielka podaje hasło i wskazuje pierwsze dziecko, od którego zaczyna zabawę. Wyznaczone dziecko zadaje absurdałne pytanie do podanego hasła. Pytanie zwykle zaczyna się słowem: „Czy...” Dziecko siedzące po prawej stronie kolegi musi zadać pytanie tak, aby rymowało się z pytaniem poprzednim. Następne dziecko zadaje pytanie kolejne dowolne do hasła, a jego kolega siedzący po prawej znowu tak, aby się rymowało z poprzednim. Zabawa trwa tak długo aż lista pytań wyczerpie się. Wtedy nauczyciel wraz z dziećmi wygłasza tekst:

„Widzicie węża i żabę? Kończymy naszą zabawę.” Następnie podaje nowy temat i zabawa zaczyna się od początku.

Proponowane tematy do zadawania pytań: Dom, Jedzenie, Telewizja, Zabawki, Wiosna...

Ćwiczenie 25. Jestem twórcą?

CELE:

- kształtowanie pozytywnego stosunku do samego siebie i innych;
- nabywanie wiary we własne siły;
- poznawanie zainteresowań kolegów, ich doświadczeń i sposobów myślenia;
- przyzwyczajanie się do publicznych występów.

POMOCE: kartki z wypisanymi zawodami.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 15-20 minut.

OPIS: dzieci siedzą w kole na dywanie. Losują kartki z napisami zawodów i kolejno próbują opowiedzieć innym – co robią w ramach danego zawodu i dlaczego w tym zawodzie czują się twórcami. Pozostali uczestnicy zabawy odgadują zawód.

ZADANIE:

Inicjujemy rozmowę z dziećmi na temat – Co to znaczy być artystą? Czy zastanawialiście się kiedyś, kto może być twórcą? Dzieci wymieniają się opiniami. Jak myślicie czy w każdym zawodzie człowiek może być twórcą? (Wymiana poglądów). Mam nadzieję, że dzisiaj przekonacie się, że każdy człowiek może być twórcą: może tworzyć coś nowego, ciekawego, niespotykanego dotychczas, coś, co zaskakuje innych i skłania ich do zastanowienia: jak on na to wpadł? Sam chyba nie wymyśliłbym czegoś takiego! Pamiętajcie, zachowanie twórcy musi mieć coś wartościowego dla niego i dla innych ludzi.

Dzisiaj będziemy bawić się w odgadywanie zawodów, w których można być twórcą (artystą). Rozpocznę zabawę. Posłuchajcie mojej opowieści i wyobraźcie sobie, kim jestem?

„W moim pachnącym królestwie poukładałam dzisiaj moje pachnące cudenka tak, że kto wchodzi do sklepu widzi miękką, chrupiącą piramidę, która każdemu wydzieli sok żołądkowy. Wszystkie gatunki są widoczne już od progu. Te na śniadanko leżą najwyżej, bo wszyscy chcą schrupać je z marmoladką do białej kawki. Dzisiaj każdemu kupującemu na białej papierowej torebce napiszę czerwonym mazakiem „Smacznego białego i czarnego od Pana Razowca Pszenno-Żytniego.”

Jak myślicie, kim jestem? (Uczniowie odgadują, a następnie sami próbują jak najbardziej ciekawie opisać swój zawód, tak aby opis wskazywał, że w tym zawodzie można postępować niekonwencjonalnie).

Ćwiczenie 26. Rysowanie uzupełniające

CELE:

- rozwijanie empatii;
- uczenie porozumiewania się bez słów;
- rozwijanie wyobraźni, pomysłowości;
- rozwijanie umiejętności przewidywania „posunięć” kolegów w grze.

POMOCE:

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy podzieleni na grupy 3-osobowe.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Świat bez kół? – wyobraźmy sobie, że z nieznanego powodu znikają ze świata wszystkie formy koliste (nie ma kół). Narysujcie – jak wyglądałby nasz świat, gdyby nie było kół. Rysujemy elementy rysunku kolejno na kartkach A4 lub dużym arkuszu papieru – każdy uczestnik dorysowuje jakiś jeden mały element. Podczas rysowania nie rozmawiamy w grupach (można włączyć muzykę relaksacyjną). Uczniowie wcześniej nie uzgadniają, co ma być treścią rysunku. W miarę rysowania współtworzą i odkrywają fabułę.

Ćwiczenie 27. Zagadki

CELE:

- rozwijanie umiejętności kojarzenia ruchu ze słowem;
- rozwijanie oryginalności myślenia w ruchu i w działaniu.

POMOCE: kartki z pojedynczymi wyrazami, których znaczenie można pokazać ruchem.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Losujemy kartki ze zbiorem haseł, a następnie próbujemy przedstawić je grupie za pomocą ruchu, min, gestów – wykorzystując język ciała. Niektóre hasła mogą być przedstawione w grupach dwu- lub trzyosobowych. Przykłady pojęć do pokazania ruchem: statek żaglowy, parawan, grzeszyć, zachęcać, warto, doradzać, cyrk, banan, wstydić się, nie rozumieć, itp.

Ćwiczenie 28. Gdzie ci poeci?

CELE:

- ekspresja werbalna,
- improwizacja słowna,
- rozwijanie poczucia humoru; bawienie się słowem.

POMOCE: kartki z napisanymi do połowy wierszami.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Kartka z fragmentem wiersza, przecięta na pół – zadaniem dzieci jest dopisać brakujące fragmenty. Trudność polega na tym, że już istniejące części wiersza wymuszają skojarzenia. „Połówkowe wiersze prezentujemy na tablicy i porównujemy.

Żółta drogą, zielonym polem
pewien człowiek szedł z parasolem.

I uśmiechał się mimo słoty,
 bo parasol był cały złoty,
 coś tam śpiewał, bzykał jak mucha,
 śmieszne bajki plółł mu do ucha...
 I ten deszcz tak padał i padał, a parasol gadał i gadał,
 a ten człowiek mu odpowiadał.
 I okropnie byli weseli,
 choć się wcale nie rozumieli,
 bo ten człowiek gadał po polsku,
 a parasol – po parasolsku...

Ćwiczenie 29. Szybko ma różną nutę

CELE:

- ćwiczenie ekspresji słownej,
- pobudzanie wyobraźni, poczucia humoru;
- doskonalenie wrażliwości wzrokowej i słuchowej.

POMOCE: kartki ze wskazówkami, jak czytać wiersz; tekst wiersza SZYBKO D. Wawilów.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Przebieg: Uczestnicy kolejno losują karteczki ze wskazówkami i interpretują tekst, uwzględniając odmienność narzuconych ról, pomagając sobie gestykulacją. Przeczytaj ten tekst tak, jak... Na kartkach będą następujące zdania: jak czyta się bajkę małemu dziecku, jak dygnitarz przemawia na zebraniu, jak policjant mówi coś do schwytanego przed chwilą przestępcy, jak sędzia odczytuje wyrok śmierci, jak sprawozdawca komentuje mecz, jak kłóci się przekupka, jak małe dziecko opowiada bajkę swojemu misiowi, jak matka tłumaczy to swojemu dziecku, jak obcokrajowiec próbuje mówić po polsku, jak udziela wywiadu dziecko dwuletnie, jak wygłosiłby to robot.

SZYBKO D. Wawilów

„Szybko, zbudź się, szybko, wstawaj!	trzy godziny lizać lody,
Szybko, szybko, stygnie kawa!	gapić się na samochody,
Szybko, zęby myj i ręce!	i na deszcz, co leci z góry,
Szybko, światło gaś w łazience!	i na żaby, i na chmury,
Szybko, tata na nas czeka!	cały dzień się w wannie chlapać
Szybko, tramwaj nam ucieka!	i motyle żółte łapać
Szybko, szybko, bez hałasu!	albo z błota lepić kule
Szybko, szybko, nie ma czasu!	nie spieszyć się w ogóle...
Na nic nigdy nie ma czasu!	Chciałbym wszystko robić wolno,
A ja chciałbym przez kałuże	ale mi nie wolno...”
ić godzinę albo dłużej,	

Ćwiczenie 30. Kalejdoskopowa bajka

CELE:

- rozwijanie umiejętności dostosowywania własnych pomysłów do pomysłów innych;
- doskonalenie płynności, giętkości i oryginalności myślenia;
- rozwijanie poczucia humoru;
- rozwijanie motywacji do snucia dziwnych opowieści.

POMOCE: kartki z wyrazami (po trzy dla każdego ucznia).

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

OPIS: ćwiczenie polega na snuciu dziwnej opowieści na zasadzie budowania zdań z wylosowanym wyrazem (jednym z trzech). Opowieść zaczyna nauczyciel, a następnie dziecko dopowiada kolejne zdania włączając wylosowane słowo. Zabawa toczy się aż do chwili wyczerpania wszystkich wylosowanych wyrazów. Przykładowe wyrazy: pałac, tajemnica, lusterko, noc, kaczka, moc, pełny, klucz, śpiewać, łyzy, woleć... itp. forma gramatyczna poszczególnych wyrazów może być zmieniana.

Ćwiczenie 31. Święto litery K

CELE:

- rozwijanie płynności i oryginalności myślenia;
- rozwijanie giętkości adaptacyjnej;
- zachęcanie do tworzenia oryginalnych opowieści;
- podkreślanie siły fantazji w procesie tworzenia nowych jakości;
- rozwijanie poczucia humoru, podkreślanie pozytywnej roli emocji i uczuć w codziennym funkcjonowaniu (radość, śmiech, żart);
- odkrywanie znaczenia i wartości wykorzystywania fantazji w codziennych sytuacjach.

POMOCE: kartka A4 z tekstem do uzupełnienia treści bajki.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Co by było, gdyby codziennie jakaś litera miała swoje imieniny? Wyobraźcie sobie, że dzisiaj świętuje swoje imieniny litera K. Jest jej wszędzie pełno, nawet w bajkach. Najwięcej, bo aż 248 jest w bajce o kocie. Przekonajcie się, że to prawda...

Kaprysy Kotka Karoliny

W kolorowym królestwie K..... Kasia Kotkowicz kupiła koleżance Karolinie, która kochała zwierzątka, malutkiego kotka. Nazwała go K..... . Kotek był bardzo, i

Kiedy kicius Karolinka była okropnie zaskoczona. Zwierzątko jednak.....

Kolejne dni w kolorowym Królestwie K..... przekształcały się, dzięki kapryśnemu kotkowi Karoliny, jak w kalejdoskopie

Zaskoczona Karolina

..... A może kotek i Karolinka

Ćwiczenie 32. Kotkowe bajdurzenie, czyli opowieści dziwnej treści

CELE:

- rozwijanie płynności i oryginalności myślenia;
- rozwijanie giętkości adaptacyjnej;
- zachęcanie do tworzenia oryginalnych opowieści;
- podkreślanie siły fantazji w procesie tworzenia nowych jakości;
- rozwijanie poczucia humoru, podkreślanie pozytywnej roli emocji i uczuć w codziennym funkcjonowaniu (radość, śmiech, żart);
- odkrywanie znaczenia i wartości wykorzystywania fantazji w codziennych sytuacjach.

POMOCE: niepotrzebne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Zamknij oczy i wyobraź sobie, że siedzisz w miękkim, wygodnym fotelu, wokół jest cisza i spokój, jest ciepłutko. Siedzisz sam(a) w domu i nudzisz się trochę. Na zewnątrz jest ładna pogoda, ale ty nie możesz wyjść na podwórko. Nagle widzisz, a ty koło ciebie siedzi coś małego. To kotek, który chce zabrać cię w krainę dobrej bajki. Zaczyna niezwykłą opowieść, w której ty też jesteś... O czym jest ta bajka?

Ćwiczenie 33. Moje buty siedmiomilowe

CELE:

- rozbudzanie twórczej fantazji, giętkości i oryginalności myślenia;
- tworzenie fantastycznych postaci, kreowanie nietypowych miejsc;
- tworzenie niepowtarzalnych projektów.

POMOCE: kartki A4 z narysowanymi na całej kartce śladami butów (śladów jest dużo, są one w różnym kształcie i różnego rozmiaru, rozmieszczone w różnych kierunkach i układach).

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Wyobraźcie sobie, że dostaliście od kota w butach własne zaczarowane trzewiczki. Zwiedziliście w nich cały świat, przeżyliście różne przygody. Każdy ślad buta na tej kartce to inne miejsce na świecie. Otoczcie każdy ślad oddzielnym kołem i narysujcie w nim wszystko to, co was spotkało. Po zakończeniu wyprawy opowiecie wszystkim, co wam się przytrafiło.

Ćwiczenie 34. Magiczny taniec

CELE:

- rozwijanie płynności i oryginalności myślenia;
- wymyślanie dowolnych układów tanecznych;
- układanie różnych rytmów;
- pobudzanie ekspresji muzycznej poprzez tworzenie muzyki z wykorzystaniem instrumentów melodycznych i niemetodycznych.

POMOCE: instrumenty muzyczne i przedmioty, za pomocą których można wydobywać różne dźwięki; przyniesione przez dzieci buty różnej wielkości i rodzaju; materiały plastyczne – bibuła, kolorowe wstążki, skrawki materiałów tekstylnych itp.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 10-15 minut.

ZADANIE:

Wyobraźcie sobie, że w butach, które tu są zgromadzone tkwi czarodziejska moc. To, jaka ona będzie zależy od was, właścicieli. Wybierzcie sobie najlepsze waszym zdaniem buty, udoskonalcie ich wygląd i sprawcie, aby mogły was prowadzić w wyobrażone przez was miejsca i sytuacje. Muzyka i taniec, które wymyślicie, nada tym butom nadzwyczajną moc przenoszenia was w czasie i przestrzeni.

Ćwiczenie 35. Latający dywan

CELE:

- rozwijanie wyobraźni i ekspresji twórczej;
- ulepszanie znanych przedmiotów codziennego użytku;
- nabywanie wiary we własne siły i możliwości;
- uświadamianie sobie własnej wizji idealnego świata.

POMOCE: duże arkusze szarego papieru dla każdego dziecka, materiały plastyczne.

LICZBA UCZESTNIKÓW: wszyscy uczniowie z klasy.

CZAS: około 30 minut.

ZADANIE:

Macie już magiczne buty. Gdybyście chcieli przenosić się z miejsca na miejsce ze swymi przyjaciółmi, zwierzętami i ulubionymi rzeczami potrzebujecie czegoś większego – latającego dywanu. Wyobraźcie sobie, że dostajecie latający dywan, na którym można dostać się na nową planetę, której możecie być właścicielami i urządzić ją tak, jak chcecie. Wyobraźcie sobie taki dywan. Jak można go ulepszyć, aby długa podróż w czasie i w przestrzeni nie była nudna? Zastanówcie się, a następnie narysujcie wasz dywan. Ważny będzie jego rozmiar, kształt, kolor, wyposażenie, udogodnienia, sprzęt znajdujący się na nim....). Najważniejsi jednak będą ludzie, których zechcecie ze sobą zabrać.

2.2. ĆWICZENIA DOTYCZĄCE ROZWIJANIA SAMOŚWIADOMOŚCI I OBRAZU JA – CZĘŚĆ II PROGRAMU – „SKARBY”

W poprzednim podrozdziale zabawy i ćwiczenia twórcze opisane były dość szczegółowo, aby pokazać czytelnikom konieczność fabularyzacji działań twórczych, w celu pobudzenia wewnętrznej motywacji dzieci do podjęcia określonej aktywności. Szczegółowość poprzednich opisów miała na celu pokazanie klimatu, w którym dzieci mogą myśleć i działać twórczo. Kolejne opisy zabaw i ćwiczeń stawały się coraz bardziej lakoniczne, aby korzystający z nich nauczyciel stopniowo mógł wносить własne pomysły na wzbogacenie zabawy.

Z tego względu, jak również ze względu na ograniczony zakres tej pracy zamieszczone w tej części książki propozycje zabaw i ćwiczeń przedstawione są już tylko w krótkiej, opisowej, lakonicznej formie. Treściowa i metodyczna obudowa proponowanych ćwiczeń, polegająca na przygotowaniu wstępu do zabawy (na przykład poprzez wykorzystanie literatury, sztuki, codziennych sytuacji czy określonych rekwizytów w celu budowania motywacji dzieci) zależeć będzie od twórczej inwencji nauczyciela. Uważa się, że nauczyciel, wychowawca pracujący z dziećmi musi mieć zapewnione warunki do odczuwania własnej podmiotowości, poczucia sensu działań i sprawstwa, aby mógł twórczo realizować się w swojej pracy.

1. Moja osobista lista rekordów – Księga Guinnessa

CELE: poznanie najważniejszych osobistych osiągnięć i próba uporządkowania ich według ważności; wzmacnianie poczucia własnej wartości.

POMOCE: karty pracy z napisem „REKORDY(imię i nazwisko dziecka), okładki do „Księgi rekordów”.

OPIS: nauczycielka pokazuje książkę, w której zamieszczone są informacje na temat wybranych rekordów zanotowanych w Księdze Guinnessa. Następnie dzieci zastanawiają się, czy łatwo jest ustanowić rekord w wybranej dziedzinie, dlaczego ustanawiamy rekordy, co nam dają, w jakiej jeszcze dziedzinie można ustanowić rekord. Po dyskusji w klasie, uczniowie zastanawiają się nad własnymi dotychczasowymi osiągnięciami i wykonują kartę lub karty do wspólnej księgi. Rozwiązania graficzne i plastyczne kart są dowolne.

2. Zasłużone medale

CELE: nadawanie znaczeń przeżytych doświadczeniom; uświadomienie sobie własnych dotychczasowych sukcesów; poznawanie wartości poszczególnych etapów rozwoju.

POMOCE: przykładowe medale (realne), karta odznaczeń, medale wycięte z papieru.
OPIS: każde dziecko rysuje sobie medale i na drugiej stronie rysuje lub wpisuje osiągnięcia, za które mogło otrzymać medal złoty, medal brązowy, medal srebrny – tyle medali każdego rodzaju, ile dziecko przeżyło lat (po trzy medale na każdy rok życia). Po wykonaniu zadania dzieci opowiadają sobie historie, dlaczego i jak to się stało, że zasłużyły sobie na określony medal.

3. Moje JA – publiczne i prywatne

CELE: uświadomienie sobie faktu, że posiadamy tzw. JA-publiczne i JA-prywatne; refleksja na temat własnych preferencji oraz stanu idealnego własnej przyszłości; zastanowienie się, czy warto i ewentualnie jak można chronić JA-prywatne.

POMOCE: papierowa torba dla każdego dziecka, karteczki samoprzylepne.

OPIS: dziecko wykonuje worek codziennych myśli: o zdarzeniach; preferencjach, uczuciach, marzeniach, pragnieniach itp. Wszystkie informacje o sobie, którymi chce podzielić się z innymi rysuje lub pisze na zewnętrznej stronie worka, natomiast te, które chce mieć tylko dla siebie wkłada na kartkach do środka worka i zamyka torbę.

4. Jestem kotkiem

CELE: próba spojrzenia na siebie z innej perspektywy.

POMOCE: kartki papieru, mazaki.

OPIS: wyobraź sobie, że stała(e)ś się kotkiem. Wyobraź, jakie nosisz imię, a następnie przedstaw siebie pisząc, przedstawiając ruchem lub rysując wszystko o sobie.

Nazywam się Miaucio.....

5. Moje Magiczne Lustro

CELE: uświadomienie sobie istotnych cech wyglądu twarzy: kolor oczu, zarys ust, wielkość i kształt nosa, zarys brwi, typ budowy twarzy, cechy włosów, cery, inne szczegóły twarzy; próba studiowania zmiany wyglądu twarzy w zależności od przeżywanych emocji.

POMOCE: lusterka dla każdego dziecka, portrety różnych ludzi, w różnym wieku i różnych ras.

OPIS: udostępniamy portrety różnych osób, przeżywających różne emocje. Dzieci nazywają je, próbują opowiedzieć kilka zdań o danej postaci, np., jak się teraz czuje, gdzie jest, o czym myśli, co chciałaby nam powiedzieć. Następnie dzieci biorą lusterka i starają się przyjrzeć bardzo uważnie swojej twarzy. Rysują swój autoportret, uwzględniając jak najwięcej szczegółów. Następnie przygotowują przedstawienie „O czym mówi moja twarz” – dzieci próbują opowiedzieć jakąś historię ze swojego życia. Robią to na podstawie mimiki twarzy, gestów i ruchów ciała. Pozostałe dzieci próbują odgadnąć opowiadaną historię.

6. Gdybym był zwierzęciem...

CELE: dokonanie refleksji dotyczącej idealnej wizji samego siebie, konfrontacja między JA-realne i JA-idealne.

POMOCE: niepotrzebne.

OPIS: zamknij oczy, a następnie wyobraź sobie, że mógłbyś zamienić się w jakieś zwierzę, takie, jakie chciałbyś. Wyobraź sobie, że jesteś tym zwierzęciem.... Jakim zwierzęciem jesteś?... Jak się czujesz?... Co lubisz robić?... Czego nie lubisz robić?... Jaka jest najlepsza, a jaka najgorsza strona bycia danym zwierzęciem?... Czy chciałbyś zostać dłużej w skórze tego zwierzęcia? Dlaczego tak? Dlaczego nie?... Co chciałbyś wypożyczyć dla siebie z dobrych stron bycia danym zwierzęciem?

7. Ptak

(tekst do ćwiczenia zaczerpnięty z książki V. Friebe, KLUCZ W MAŁE RĘCE)

CELE: stymulowanie rozumowania narracyjnego; rozwój wyobrażeń narracji na swój temat.

POMOCE: niepotrzebne.

OPIS: w tym ćwiczeniu nauczyciel powinien stworzyć spokojną atmosferę, może włączyć łagodną muzykę. Dzieci siedzą wygodnie na dywanie. Czytamy dzieciom głośno, wolno i sugestywnie (obrazowo) tekst. Trzy kropki w tekście oznaczają dłuższą przerwę w czytaniu.

„Wyobraź sobie, że jesteś ptakiem i lataśz wysoko w górze, przez bezkresne przestrzenie nieba. Być może jesteś dużym ptakiem, jastrzębiem, czy też czapłą o srebrzystych piórach... Lecisz wysoko, w górze, i zataczasz szerokie koła... Tutaj słońce jest bardzo blisko ciebie, ale wiatr przyjemnie chłodzi twoje skrzydła... Słyszysz szum wiatru w swoich uszach... czujesz na języku smak świeżego powietrza... zataczasz szerokie koła, zanurzony całkowicie w błękit nieba... Odczuwasz w przyjemny sposób ciężar twojego ciała w powietrzu. Czujesz swoją lekkość, niesiony przez skrzydła... Być może po prostu tak sobie zataczasz szerokie koła w błękit nieba. Być może jednak patrzysz z góry na położony pod tobą kraj: na łąki i lasy, na strumienie, jezioro, wzniesienia i góry, czerwone dachy domów – albo po prostu morze...

Zataczasz swoje koła na niebie, przyjemnie ciężki, przyjemnie lekki... Słuchasz wiatru... A być może słychać w nim jeszcze coś innego, jeżeli tylko się dokładnie wsłuchasz... szerokie są zataczane przez ciebie koła, szerokie i dalekie, jak wszystko wokół ciebie, wszystko, co mijasz w czasie lotu po błękit nieba...

Po wysłuchaniu tekstu dzieci mogą dzielić się wrażeniami, mogą rysować na temat „Jestem ptakiem...”

8. Dobry film

(ćwiczenie z książki V. Friebe, KLUCZ W MAŁE RĘCE)

CELE: rozumienie swoich dotychczasowych doświadczeń i zmian rozwojowych; nadawanie im znaczeń; wzmacnianie pozytywnej globalnej samooceny.

POMOCE: niepotrzebne.

OPIS: dzieci siedzą wygodnie na dywanie. Nauczyciel czyta dzieciom głośno, wolno i sugestywnie (obrazowo) tekst. Trzy kropki w tekście oznaczają dłuższą przerwę w czytaniu.

„Wyobraź sobie, że siedzisz w kinie. Sala jest przyjemnie zaciemniona... Przed sobą widzisz dużą, białą plamę ekranu. Być może na sali są jeszcze inni widzowie, a może jesteś jedyną osobą w kinie. Wyobraź sobie, jak wygląda sala kinowa... zaczyna się film. Ty sam jesteś aktorem, który gra główną rolę. Film opowiada o tym, co lubisz robić, o twoich zainteresowaniach, o wszystkim, co przeżyłeś dobrego... Po prostu oglądaj ten film w spokoju przez kilka minut... Co robisz w tym filmie? Jakie przedmioty się w nim pojawiają? Jakie osoby występują? Które z nich lubisz a które nie? Oglądaj uważnie ten film...”

9. Zły film

(tekst do ćwiczenia zaczerpnięty z książki V. Friebe, KLUCZ W MAŁE RĘCE)

CELE: rozumienie dotychczasowych doświadczeń, nadawanie im nowych, pozytywnych znaczeń.

POMOCE: taśma papieru przypominająca rolę filmu.

OPIS: „wyobraź sobie, że siedzisz w kinie. Rzędy krzeseł znikają w przyjemnych ciemnościach. Być może są tam jeszcze inni widzowie, a może jesteś jedyną osobą, siedzącą przed ekranem. Wyobraź sobie bardzo dokładnie salę kinową. Wyobraź ją sobie taką, jaką chciałbyś mieć... Z przodu znajduje się ekran, duży i biały... teraz zaczyna się film. Aktorem grającym główną rolę jesteś ty sam. Film opowiada o tym, czego nie lubisz robić, co jest nieprzyjemne, o tym, czego nienawidzisz... Po prostu wyobraź sobie ten film, wszystko to, co się w nim wydarza, jakie przedmioty się tam pojawiają, jakie osoby występują.”

Dzieci rysują zły film, a następnie próbują zamienić złą kopię filmu na dobrą (dorysowują, wycinają klatki, retuszują itp.).

10. Mały czy wielki?

CELE: wyobrażeniowe poszukiwanie różnych wersji samego siebie w celu dynamizacji pożądaných zmian w osobowości.

POMOCE: kartki papieru kolorowego i materiały plastyczne.

OPIS: wyobraź sobie, że dostajesz magiczny napój, który może sprawić, że po jego wypiciu będziesz mógł regulować wszystkie swoje wymiary, wzrost, wagę, wielkość i proporcje poszczególnych części ciała... Narysuj (lub opowiedz), jak i kiedy korzystałbyś z magicznego napoju.

11. Nikt, tylko JA

CELE: odczucie własnej wyjątkowości, zaakceptowanie słabych stron osobowości, braków, negatywnych doświadczeń jako tych czynników, które sprawiają, że jesteśmy niepowtarzalni; próba spojrzenia na mniej pozytywne cechy własnej osoby jako te, które czynią mnie również niepowtarzalnym człowiekiem.

POMOCE: niepotrzebne.

OPIS: uczestnicy siedzą w kole. W środku osoba prowadząca grę ma do dyspozycji kolorowe żetony – punkty. Wskazuje na pierwszego uczestnika, który ma powiedzieć jakieś zdanie o sobie, które opisuje jego i tylko jego. Na przykład „8 grudnia spotkałam A. Małysza”, „Mam w domu 4 akwaria”, „W tym roku zebrałam 30 grzybów”, „Wczoraj płakałam”, „Chodzę na zajęcia wyrównawcze”, „Mam 4 młodszych braci.” Opisy mogą dotyczyć stanu posiadania, spotkanych osób, odwiedzonych miejsc, relacji z innymi, ulubionych czynności, potraw, zainteresowań. Wybierając informację o sobie musimy być prawie pewni, że informacja ta nie będzie pasować do innych członków grupy. Jeśli ktoś z grupy uzna, że to zdanie dotyczy również jego, wtedy szybko mówi „I ja też”, przejmuje tym samym punkt, a następnie wygłasza o sobie kolejną informację, aż do chwili, gdy ktoś powie „I ja też” lub „I mnie też” itp. Po piętnastu minutach liczymy zebrane punkty. Kto ma najwięcej zostaje indywidualnością tego dnia.

12. Galeria portretów rodzinnych

CELE: poznanie historii rodziny; poznanie następstwa pokoleń i więzów pokrewieństwa; budowanie pamięci biograficznej.

POMOCE: kartki papieru formatu A4.

OPIS: uczestnicy zabawy otrzymują kartki papieru A4 z narysowanymi prostokątami o wym. 4 x 6 cm (ramka przypominająca zdjęcie). W ramach tych uczestnicy wpisują dane bliskich im osób, a następnie rysują swój portret i portrety bliskich. Anonimowe (bez nazwisk i imion) portrety mogą być umieszczone na wystawie dla rodziców i bliskich, którzy powinni na podstawie rysunku i opisu rozpoznać siebie.

13. Encyklopedia sław

CELE: poznanie najważniejszych dokonań i istotnych cech osobowości najbliższych dziecku osób; porównanie siebie z innymi, szukanie podobieństw i różnic; wzmacnianie poczucia własnej wartości.

POMOCE: różnego rodzaju encyklopedie, przygotowane okładki „Encyklopedia sławnych ludzi”, kolorowe kartki A4, kredki, mazaki, cienkopisy.

OPIS: przygotowane portrety z poprzedniego ćwiczenia (po zdjęciu z wystawy) mogą być użyte do wykonania encyklopedii. Dzieci na podstawie zapoznania się z kilkoma przykładami różnorodnych encyklopedii projektują swoje własne strony encyklope-

dii na temat siebie, bliskich im osób oraz znanych i ważnych postaci życia publicznego. Wszystkie kartki encyklopedii zostają zszyte i oprawione w ładne kolorowe okładki.

14. Piasek i diamenty...

CELE: rozwijanie umiejętności samoobserwacji; ujmowanie istotnych i mniej istotnych cech własnej osobowości; wzmacnianie poczucia własnej wartości.

POMOCE: naczynie szklane z piaskiem wymieszanym ze szlachetnymi kamieniami. Słoiki z piaskiem dla każdego dziecka, małe karteczki wycięte z folii aluminiowej (srebrne, złote), wodoodporne mazaki.

OPIS: pokazujemy dzieciom naczynie z piaskiem, przesypujemy na ich oczach piasek, w którym są również perełki, kawałki srebra i inne cenne metale lub minerały. Pytamy, co to może być... Następnie nawiązujemy do tematu kamieni szlachetnych i staramy się dokonać porównania „człowiek jest jak diament, bo...”. Wskazujemy słoiki i prosimy o wypełnienie piasku diamentami (dzieci wybierają kartki, na których zapisują swoje dobre cechy lub zachowania, z karteczek robią kulki i wkładają do szkatułki z piaskiem). Słoiki – szkatułki ozdabiają papierem kolorowym, mazakami lub farbami.

15. Jestem kwiatem stułatkowym!

CELE: odkrywanie pozytywnych cech swojej osobowości; wzmacnianie poczucia własnej wartości.

POMOCE: kartki papieru z konturami kwiatów kilkunasto- lub kilkudziesięciopłatkowych (dziecko wybiera kwiat z mniejszą lub większą liczbą płatków, w zależności od poczucia własnych sił i potrzeb).

OPIS: wyobraźcie sobie, że każde z was jest niepowtarzalnym kwiatem. Macie bardzo dużo pięknych płatków, niestety jeszcze nienazwanych. Każdy płatek to dobra cecha waszego charakteru. Pokolorujcie swoje kwiaty i napiszcie na każdym płatku jedną cechę. Z tych kwiatów zrobimy sobie bajecznie kolorowy ogród w naszej klasie. Po zakończeniu ćwiczenia dzieci umieszczają swoje kwiaty na zielonym płótnie rozwieszonym na ścianie w klasie i podziwiają bajecznie piękny ogród.

16. Stacja naprawy samochodów

CELE: uświadomienie sobie własnych braków, ograniczeń, wad; budowanie wiary w możliwość zmiany siebie; uświadomienie sobie głównych społecznych uwarunkowań rozwoju; akceptacja tych ograniczeń lub wad, których nie da się zmienić.

POMOCE: kartki papieru, mazaki, inne materiały plastyczne.

OPIS: wyobraź sobie, że jesteś najlepszym na świecie samochodem, ale już trochę zużytym i nieco mniej sprawnym, niż to możliwe. Jedziesz na przegląd techniczny, który może wykryć jakieś nieprawidłowości i naprawić je. Narysuj siebie jako samochód i wskaż mechanikowi rzeczy do naprawy! Kim będą twoi mechanicy? Do jakiej stacji oddasz swój samochód?

Po wykonaniu ćwiczenia rozmawiamy z dziećmi, co można zmieniać, co warto zmieniać i jak to robić.

17. Oko w oko z marzeniami

CELE: uświadomienie sobie własnych marzeń, próba oceny możliwości ich realizacji, porównanie własnych marzeń z marzeniami innych, poszukiwanie wspólnych, uniwersalnych marzeń wszystkich ludzi.

POMOCE: nagranie muzyczne z odgłosami łąki, białe muślinowe chustki, z których każde dziecko będzie mogło formować chmurę z płynącymi marzeniami; lub kartki białego papieru, z których dzieci mogą wycinać różnego kształtu i różnej wielkości chmury, niebieski materiał rozwieszony dekoracyjnie w klasie, symbolizujący niebo.

OPIS: dzieci siedzą lub leżą wygodnie na dywanie. Nauczyciel, po odpowiednim zbudowaniu klimatu, czyta powoli tekst, robiąc wyraźne pauzy w miejscu wykropkowanym (zmodyfikowany tekst V. Friebe z książki KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 16-17.

„Wyobraź sobie, że jest lato, ciepły, słoneczny dzień. Idziesz na łąkę. Idziesz bardzo powoli i czujesz miękką trawę, uginającą się pod twoimi bosymi stopami... Jest bardzo cicho, słyszysz szelest trawy, kiedy stawiasz kroki... Powolnymi krokami idziesz po łące, kierując się w cień, rzucany pod jabłonkę... Siadasz, opierasz się o jej pień. Czujesz szorstką korę pod twoimi placami... Pień drzewa podtrzymuje cię... zamykasz oczy, słońce ogrzewa twoje powieki... czujesz, że ziemia niesie cię... Czujesz zapach pachnącej trawy... zapach kory drzewa... Wydaje ci się, że czujesz nawet zapach gorącego słońca... Znad pól rozlega się śpiew skowronka... koniki polne cichutko cykają... otwierasz oczy. Przez listowie jabłonki prześwieca słońce. Tańczące promienie łaskotają cię w nos... raz światło, raz cień... nad tobą płyną chmurki po błękicie nieba... chmurki zabierają cię w świat marzeń (nauczyciel kładzie chustki na twarzy dzieci). Jesteś oko w oko ze wszystkimi twoimi marzeniami... Popatrz na nie przyjaźnie przez kilka minut...”

Po zakończonej sesji dzieci próbują do chust przyklejać karteczki z rysunkami lub napisami na temat własnych marzeń, chustki formują w kształcie chmurki i zamieszczają ją na niebieskim materiale rozwieszonym na ścianie klasy.

18. Co mnie śmieszy? To mnie cieszy?

CELE: odkrywanie roli humoru i dowcipu w życiu człowieka, zastanowienie się, czy zawsze śmiech jest dobry, czy warto śmiać się z innych?

POMOCE: kolorowe kartki, materiały plastyczne.

OPIS: wyobraź sobie, że jesteś specjalistą od śmiechu. Chcesz założyć kronikę własnego uśmiechu – co w niej znajdzie się? Napisz lub narysuj, jakie sytuacje rozbawiły cię do łez. Kto najczęściej wprowadza cię w dobry humor? Co najbardziej śmieszy cię? Kiedy

masz dobry humor i od czego to zależy? Dzieci mogą dyskutować, a potem wykonać zabawny rysunek, dzięki któremu można poprawić sobie lub innym humor.

19. Dzień bez ręki, to stracony dzień?

CELE: uświadomienie sobie właściwości rąk jako m.in. narzędzi poznawania i przekształcania świata; zastanawianie się, o czym może opowiedzieć ręka człowieka, co może wyrażać, jak łączyć ludzi, itp.

POMOCE: fotografie rąk różnych ludzi w różnych sytuacjach; arkusze szarego papieru dla każdego dziecka, materiały plastyczne.

OPIS: zadajemy dzieciom pytanie. Co by było gdyby człowiek nie miał rąk? Następnie zapraszamy do zabawy w funkcjonowanie bez rąk. Cały dzień w szkole dzieci starają się wykonywać wszystkie codzienne czynności w klasie, na przerwie, na obiedzie, w szatni..., ale robią to z rękoma związanymi do tyłu. Na zakończenie dnia każde dziecko przy pomocy kolegi odrysowuje na kartce A4 swoje dłonie, a następnie przedstawia w formie graficznej i słownej (napisy) plakat pt. „Moja ręka – najlepsze narzędzie”. Ułatwieniem w pracy będzie refleksja nad następującymi problemami. Co potrafią moje ręce, co lubią, czego nie lubią, jakie są, kogo spotkały w swoim życiu, co zrobiły dobrego, a czego nie zrobiły, czego doświadczyły... ?

20. Oko – najlepszy aparat fotograficzny

CELE: uświadomienie sobie wartości posiadania sprawnego wzroku w życiu człowieka; porządkowanie najważniejszych doświadczeń życiowych zdobytych m.in. dzięki oczom; rozpoznawanie wszystkiego, co mogą wyrażać oczy różnych ludzi.

POMOCE: fragment dowolnego filmu niemego; 36 klatkowy film – pas papieru z podziałem na 36 klatek (każda formatu 10 x 15cm) dla każdego dziecka; opaski na oczy.

OPIS: na początku dzieci oglądają wybrany fragment filmu niemego. Po obejrzeniu zastanawiają się, czy można zrozumieć całą sytuację, gdy tylko posługujemy się wzrokiem. Dyskusja.

Wyobraźcie sobie, że przez całe wasze życie, wasz najlepszy aparat fotograficzny, oczy, robił zdjęcia wszystkim i wszystkiemu, co znalazło się w polu widzenia, w obiektywie. Teraz pora na wywołanie najciekawszych zdjęć z całego życia. Wasz aparat musi odpocząć. Wiecie, że filmy wywołuje się w ciemni. Dlatego teraz nałóżcie opaski na głowy i spróbujecie przez dwie godziny funkcjonować bez korzystania z oczu. Odczuwanie, do czego tak naprawdę są wam potrzebne. Odczuwanie też to, co wam przyniesie pamięć zarejestrowanych przez oczy obrazów, miejsc, wydarzeń...

Po dwu godzinach funkcjonowania bez oczu dzieci tworzą „niemy film mojego życia” – rysując, pisząc o tym, co było najważniejsze dla oczu, co najbardziej zapamiętały.

21. Małe i duże ślady na ziemi...

CELE: porządkowanie doświadczeń życiowych zdobytych m.in. dzięki własnym stopom – refleksje związane z odwiedzaniem różnych miejsc i ludzi; refleksje dotyczące własnych dokonań związanych z przemieszczaniem się z miejsca na miejsce.

POMOCE: przyniesione przez dzieci ich ulubione buty z przeszłości, różnorodne buty i buciki; arkusze szarego papieru, na których dzieci odrysowują swoje stopy; materiały plastyczne.

OPIS: oglądanie butów ludzi w różnym wieku – sprowokowanie przez nauczyciela dyskusji na temat, co by było gdyby człowiek nie miał nóg; co by było gdyby człowiek miał ich kilkanaście? Oglądanie własnych bucików i wspomnianie różnych sytuacji kojarzących się z nimi. Rozmowa na temat, co zawdzięczamy własnym nogom? Gdzie nas zanosły? Jakie przyjemne doświadczenia przeżyliśmy dzięki nim? Po zakończeniu dyskusji dzieci odrysowują w różnym układzie własne stopy na arkuszu papieru, rysują tyle stóp, ile się zmieści na papierze. Następnie na każdej stopie rysują jakieś (pozytywne lub negatywne) doświadczenia miejsc i zdarzeń, które zawdzięczają swoim stopom.

22. Moje Expo 2004

CELE: podsumowanie zdobytej podczas ćwiczeń wiedzy o sobie, wybranie najistotniejszych informacji, selekcja i porządkowanie wiedzy o sobie; budowanie struktury Ja; budowanie pojęcia JA.

POMOCE: różnorodne materiały plastyczne; arkusze falistej tektury dla każdego dziecka, stolik do urządzenia własnej ekspozycji.

OPIS: nauczyciel wyświetla film pokazujący wystawę światową, promującą osiągnięcia poszczególnych krajów. Następnie prosi dzieci o przygotowanie autorskich stanowisk, promujących własne osiągnięcia, sukcesy, zdolności, umiejętności, itp. Rodzice mogą uczestniczyć w przygotowaniu wystawy. Można zorganizować z tej okazji uroczystość klasową i zaprosić na wystawę wszystkich rodziców.

2.3. ĆWICZENIA DOTYCZĄCE ROZWIJANIA DYSPOZYCJI AUTOKREACYJNYCH – CZĘŚĆ III PROGRAMU – „PRZYGODA”

1. Opuszczony plac zabaw

(tekst do ćwiczenia zaczerpnięty z książki V. Friebeł KLUCZ W MAŁE RĘCE)

CELE: przywołanie wspomnień z wczesnego dzieciństwa; uświadomienie sobie wartości wcześniejszych etapów rozwojowych; próba uporządkowania doświadczeń z wczesnego dzieciństwa i nadanie im znaczeń; umiejętność interpretowania sytuacji życiowych z różnych punktów widzenia.

POMOCE: zabawki z bardzo wczesnego dzieciństwa przyniesione przez dzieci, kartki, materiały plastyczne.

OPIS: dzieci prezentują przyniesione ulubione zabawki z wczesnego dzieciństwa i opowiadają o nich. Następnie nauczyciel czyta dzieciom zmodyfikowany tekst V. Friebeł z książki KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 26-27

„Plac zabaw jest opuszczony...Nie ma tam żadnych dzieci – tylko gromadka wróbli siedzi na gałęzi kasztanowca i coś sobie pogwizduje... Piaskownica jest pusta, ale po śladach widzisz, że kiedyś bawiły się tutaj dzieci... na brzegu leżą dwa samochodziki, piłeczka i kilka lalek... Może są tam również foremki do stawiania babek z piasku – albo jeszcze coś innego... Obok piaskownicy jest ładny trawnik. Rosną na nim kwiaty. Jeżeli się dokładnie przyjrzyj, będziesz mógł je rozpoznać. Być może to są stokrotki – albo dzwonki, czy niezapominajki – a może coś zupełnie innego. Ale wszędzie widzisz zieloną koniczynkę...Cisza sięga aż pomiędzy żółtą trawę... Patrzysz teraz na huśtawkę, która kołysze się łagodnie. Może popchnęło ją dawno jakieś dziecko, a może zrobił to wiatr... Obserwuj ją przez chwilę, patrz, jak się kołysze w jedną i w drugą stronę, w górę i w dół, w górę i w dół...w górę i w dół... Na sznurkowej drabince także nikogo nie ma... Pomiędzy szczelami przelatuje powietrze...

Patrzysz na plac zabaw i dostrzegasz swoje ślady... Spędzałeś tu dużo, dużo czasu...Ty też zostawiłeś wiele rzeczy, do których już nie chcesz wracać... jesteś już duży... Popatrz uważnie na swoje ślady...Widzisz siebie... jak się bawisz..., z kim tu byłeś najczęściej..., posłuchaj uważnie, co mówisz..., zastanów się, co czujesz... Popatrz jeszcze raz dokładnie na piaskownicę, jakie rzeczy tam pozostawiłeś...”

Po wysłuchaniu tekstu i krótkiej rozmowie na temat wspomnień z własnego dzieciństwa dzieci rysują swój „opuszczony plac zabaw”.

2. Będę...

CELE: tworzenie warunków do konstruowania wiedzy autokreacyjnej indywidualnej; odkrywanie własnej możliwej przyszłości; wyrażanie swoich pragnień i uczuć; ustanawianie celów na bliższą i dalszą przyszłość.

POMOCE: kartki, materiały plastyczne.

OPIS: nauczyciel inicjuje rozmowę na temat, co sprawia, że rośniemy, że się rozwijamy, od kogo i czego zależy to, kim jesteśmy?. Następnie czyta tekst do ćwiczenia (zmodyfikowany) zaczerpnięty z książki V. Friebe KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 25.

„Wyobraź sobie, że jesteś już starszy o kilka lub kilkanaście lat, niż masz dzisiaj. Leżysz sobie na materacu, na płytkiej wodzie przy brzegu jeziora. Jest to bardzo spokojne jezioro, jego woda jest przyjemnie ciepła. Czujesz się bezpieczny i spokojny. Woda unosi cię lekko. Podnosi cię do góry i opada w dół... czujesz rytm fal... czujesz spokój w tobie i wokół siebie... czujesz siłę tego spokoju... czujesz swój ciężar na kołyszących się falach... czujesz lekkość, z jaką unosi cię woda... Widzisz, dokąd unosi cię fala... Przypatrujesz się temu bardzo dokładnie.... Widzisz ludzi, którzy cię otaczają, miejsca, w których jesteś, rzeczy, które zdobyłeś... Popatrz na to wszystko, co ci się podoba... Zapamiętaj wszystko dokładnie... Bardzo dokładnie...”

Po wysłuchaniu opowieści rozmawiamy na temat, kto może nas prowadzić przez życie (metafora materaca), kto wyznacza cele i drogi, po których idziemy, jakie jest nasze środowisko, które sprzyja lub zagraża naszym celom (metafora jeziora). Następnie dzieci próbują opowiadać lub rysować własną wizję swojej przyszłości – dalszej lub bliższej.

3. Rozkład jazdy...

CELE: uświadomienie sobie własnych preferencji oraz stanu idealnego własnej przyszłości; wyobrażeniowa symulacja Ja-podmiotowego, przyszłego; projektowanie planu własnych działań na dłuższy okres życia; budowanie przekonania o możliwości współtworzenia swojej przyszłości.

POMOCE: rozkłady jazdy autobusów, pociągów, rozkłady rejsów okrętów; plany lotów, mapki planów podróży, karta pracy „Mapa mojej podróży w czasie”.

OPIS: nauczyciel nawiązuje w rozmowie z dziećmi do odbytych przez nie ciekawych podróży. Następnie pokazuje różne rozkłady jazdy i prosi o skojarzenia z rozkładem jazdy ich życia. Dzieci próbują dokończyć metaforę „Życie jest jak podróż, bo...”

Wyobraźcie sobie, że jesteście jakimś pojazdem, może pociągiem dalekobieżnym, może statkiem, a może samolotem...zaplanujcie swoje podróże na jakiś czas, może na rok, może na 5 lat, a może na 20. Tu są wasze rozkłady podróży życiowych, które trzeba zaplanować. (Na karcie pracy narysowane są różne punkty, które dzieci łączą tworząc drogi na mapie, nazywają miejsca, oznaczają czas i cel podróży. Mapa powinna dotyczyć kilku lub kilkunastu najbliższych lat).

4. Niezwykłe życzenia – do mnie?

CELE: tworzenie bezpiecznych ram dla wyrażania sprzecznych lub wręcz konfliktowych myśli i negatywnych uczuć; odkrywanie alternatywnych wzorców samego siebie; budowanie poczucia łączności z innymi w sytuacji szukania cech wspólnych; uświadomienie sobie, na ile społecznie ukształtowane wzorce odpowiadają mojej osobie.

POMOCE: wycięte z papieru serduszka w kolorze czerwonym, koperty, skrzynka na listy, materiały plastyczne.

OPIS: wyobraźcie sobie, że dzisiaj jest niezwykle dzień, „Święto Szczerości”. Jest to tylko święto tych ludzi, którzy potrafią słuchać siebie i innych. W dniu tego święta ludzie przesyłają sobie niezwykle życzenia. Piszą w nich o tym, co chcieliby, aby zmieniło się w drugiej osobie na lepsze. Ludzie, którzy dostają te życzenia mogą je zaakceptować lub nie, ale nigdy nie obrażają się, że „ktoś o nich pomyślał inaczej niż on sam”. Jest to dla nich ważne i cieszą się, że wiedzą, jakie ich cechy lub zachowania nie są spostrzegane jako dobre przez innych ludzi. Wiedzą, co inni o nich myślą. Jest to piękne święto. Odbiorcy życzeń mogą zastanowić się nad sobą, czy warto, a jeżeli tak to jak można zmienić się według tych życzeń.

Tu są kolorowe serduszka, na których będziecie pisać swoje życzenia do kolegów z waszej klasy. Na kopercie napiszcie imię i nazwisko koleżanki lub kolegi z klasy, możecie się podpisać lub nie. Po zakończeniu pracy włożcie koperty z serduszkami do skrzynki na listy.

5. Gram ze sobą – w dwa tygodnie dookoła siebie!

CELE: rozwijanie umiejętności zdystansowania się wobec własnych braków i ograniczeń, rozwijanie umiejętności samoobserwacji, poznawanie przymiotników opisujących różne cechy osobowości człowieka; odkrywanie możliwości wpływu na zmiany we własnym zachowaniu; wzmacnianie wiary w siebie i chęci dokonywania zmian we własnym zachowaniu; wzmacnianie poczucie sprawstwa; zachęcanie do stopniowego podejmowania odpowiedzialności za siebie.

POMOCE: plansza do gry z narysowanymi 20 prostokątami (w ich miejsce dzieci będą układać a następnie wklejać kartki z cechami osobowości); lista określeń do opisu siebie (lista 300 przymiotników opisujących cechy osobowości, np. z testu ACL); małe karteczki samoprzylepne, na których dzieci wypisywać będą wybrane cechy osobowości.

OPIS: nauczyciel inicjuje dyskusję na temat możliwości zmian w zachowaniu ludzi, warunków, od których te zmiany zależą. Następnie zachęca dzieci do podjęcia gry ze sobą samym. Objaśnia zasady: wybierzcie 10 „złych” słów opisujących siebie z nienajlepszej strony i połóżcie je na planszy. Wybierzcie również 20 słów, których nie możecie jeszcze użyć w tej chwili na opisanie siebie, ale myślicie, że już niedługo, mogą one pasować do was. Codziennie, przez dwa tygodnie możecie dokładać lub zamienić jedno zachowanie nienajlepsze na zachowanie lepsze. Warunkiem wymiany kartek jest wasze przekonanie, że chociaż trzy razy zachowaliście się zgodnie z wybranym przez was określeniem. Planszę do gry możecie w międzyczasie dowolnie ozdabiać, tak, aby była kolorowa i interesująca.

6. Historia całkiem możliwa

CELE: rozumienie procesu konstruowania i budowy opowieści; budowanie przekonania o możliwości współtworzenia swojej przyszłości, koncepcji siebie; budowanie kompetencji biograficznej.

POMOCE: 6 kolorowych pojemników oznaczonych napisami: czas akcji; bohater, akcja, zdarzenie; miejsce; cechy charakteru. W każdym pojemniku są małe karteczki z napisami adekwatnymi do nazwy pojemnika, np. czas akcji: ranną rosą... dawno, dawno temu, pewnego razu, w roku 2025 itp.; bohater – dziadek, staruszka, pilot, listonosz, aktorka, doktor, strażnik, mędrzec, król słońca, motylek itp.; fabuła – tajemnica zgubionej kartki; znalezienie szczęśliwej gwiazdy; przeprowadzenie śledztwa w sprawie...; nakarmienie kogoś; wielkie odkrycie itp.; miejsce akcji – dom na skraju lasu; chmury; wysoka góra; namiot wojskowy; na drugim końcu świata itp. Cechy charakteru – życzliwy; znający się na pogodzie; zaniepokojony; bląkający się po świecie; zatroskany o najbliższych.

OPIS: dzieci losują po jednej karteczce z każdego pojemnika i próbują tworzyć mniej lub bardziej realistyczne opowiadanie, w którym uwzględnią siebie jako jednego z bohaterów. Czas akcji ma dotyczyć przyszłości – dalszej lub bliższej.

7. Jaskinia

CELE: uświadomienie sobie własnych lęków, poznanie możliwych przyczyn strachu, szukanie dróg przezwyciężania strachu; rozumienie potrzeby doskonalenia siebie; dostrzeganie związku przeżywanych uczuć z zachowaniem i działaniem.

POMOCE: koce i stoliki do zrobienia w klasie symbolicznej jaskini.

OPIS: tekst do ćwiczenia (nieco zmodyfikowany przez autora) zaczerpnięty jest z książki V. Friebeł, KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 50-51.

„Wyobraź sobie, że idziesz przez piękny las... nad głową drzewa o czymś szepczą... Ptaki gwizdzą i ćwierkają... Z dali słychać szemranie strumyka... Idziesz po miękkiej leśnej ziemi... docierasz do jaskini. Pomiędzy zmurszałymi skałami ziewa szeroko jakaś dziura... zatrzymujesz się przed wejściem do jaskini i spoglądasz do ciemnego wnętrza... Nagle uświadamiasz sobie, że w tej jaskini mieszka coś, czego ty się zawsze bałeś. Tam w ciemnym miejscu jest jego dom. Zastanawiasz się, czy powinieneś wejść do wnętrza jaskini, aby spojrzeć w oczy ciemnościom... Powoli stawiasz krok za krokiem, powoli i ostrożnie... zauważasz, że ciemność stopniowo zmienia się, kiedy ty w nią wkraczasz. Powoli robi się widniej... Patrzysz na to, czego zawsze się bałeś... A To patrzy na ciebie, ale zdaje się, że samo zaczęło się bać. Zasłania oczy rękoma, tak jakby nagle światło zaczęło je oslepić... Powoli chodzisz wokoło tego, czego zawsze się bałeś... Uważnie przyglądasz się temu, co kuca w kącie, zasłaniając twarz rękoma... na twoich oczach zmniejsza się to i zmniejsza...”

Po wysłuchaniu tekstu rozmawiamy z dziećmi na temat lęków i strachów. Kto ma przekonanie, że chce pozbyć się jakiegoś strachu wchodzi na chwilę do symbolicznej jaskini (zrobionej w sali szkolnej).

8. Wokół mnie

(tekst do ćwiczenia nieco zmodyfikowany przez autora

zaczerpnięty jest z książki V. Friebeł, KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 27-28)

CELE: uświadomienie sobie czynników zewnętrznych, które mają pozytywny lub negatywny wpływ na własne zachowanie i rozwój; refleksja na temat możliwości modyfikacji własnego otoczenia; poczucie przynależności do grupy.

POMOCE: łagodna muzyka z cyklu dźwięki natury.

OPIS: „Wyobraź sobie, że jesteś słonecznikiem, który rośniesz w ogrodzie przed jakimś domem, niedaleko od krzaka agrestu, jego głowa skierowana jest w stronę słońca... Rano zaczynają śpiewać ptaki... Jest to pierwsze spostrzeżenie słonecznika po przebudzeniu się... czuje on jak dźwięki delikatnie muskają jego liście, na całym ciebie czuje radosne i jasne piosenki, śpiewane przez ptaki na powitanie poranka... Potem wschodzi słońce. Światło staje się coraz jaśniejsze i jaśniejsze... Słonecznik kołysze się w tym świetle... nagle drzwi trzaskają, rozbrzmiewają kroki ludzi... Bramy garażowe są otwierane, silniki samochodów zaczynają pracować... Potem samochody wyjeżdżają z garażów, na ulicę, jada do miasta, by ludzie mogli pójść do pracy... Zrobiło się głośno, zapach benzyny oplata liście słonecznika. Wciąż jeszcze słuchać śpiew ptaków... Słońce przedwędrowało do góry i jest jaśniejsze niż kiedykolwiek do tej pory... Znowu drzwi trzaskają i słychać kroki na drodze... dzieci idą do szkoły. Ich głosy łaskoczą liście słonecznika.... Powoli głosy cichną. Wkrótce zupełnie znikają... Słonecznik stoi sobie w ogrodzie, tak po prostu... jego głowa skierowana jest w stronę słońca. Rośnie w ogrodzie jakiegoś domu, niedaleko od krzaków agrestu i pije światło...”

Po wysłuchaniu tekstu nauczyciel rozmawia z dziećmi na temat – jak się czuły w roli słonecznika, co im przeszkadzało, co było przyjemne w otoczeniu, w którym wzrastały. Jakie słoneczniki rosły w pobliżu? Jakie były tam jeszcze inne rośliny, czy przeszkadzały słonecznikowi czy nie? Kto był ich ogrodnikiem, jak często go widziały, jak się opiekował nimi? Czy chciałyby tam pozostać, a jeśli nie, to, do jakiego innego ogrodu chciałyby przenieść się i dlaczego?...

9. Wycieczka odkrywców siebie...

CELE: pomoc dziecku w łączeniu różnych odrębnych obrazów i historii; pomoc dziecku w osiąganiu gotowości do realizowania zadań rozwojowych, przewidzianych dla różnych okresów życia; tworzenie okazji do podejmowania działań autokreacyjnych.

POMOCE: kartki papieru, materiały plastyczne.

OPIS: każdy z nas marzył lub marzy o tym, aby zostać wielkim i sławnym odkrywcą. Najczęściej tylko nielicznym ludziom udaje się to. Wyobraź sobie, że dzisiaj masz szansę na wielkie odkrycie! Możesz odkryć siebie! Jak to zrobić? Wybierz się na wycieczkę w przyszłość, która będzie trwała w czasie, kiedy ty będziesz już dorosły. Zamknij oczy i zacznij badać tę przyszłość – Ile masz lat?... Gdzie jesteś?... Kogo spotykasz?... Co robisz?... Co czytasz? Jakie programy oglądasz? Jak spędzasz swój wolny czas?... Z kim się przyjaźnisz?... Kogo nowego poznałeś?... Jak wygląda twój dom?... Jaki masz zawód? Itp. Pomyśl o tym lub narysuj to, jak chcesz! Jeżeli narysujesz i przechowasz swój rysunek, będziesz mógł sprawdzić w przyszłości, na ile spełniły się twoje wyobrażenia i czy byłeś prawdziwym odkrywcą siebie.

10. Czterolistna koniczynka

CELE: uświadomienie sobie, co mogłoby sprawić, aby zapewnić sobie poczucie szczęścia.

POMOCE: plansze z konturami listków koniczyny do kolorowania.

OPIS: nauczycielka zadaje dzieciom pytania, co by było gdyby wszyscy ludzie byli szczęśliwi? Co sprawia, że czasem czujemy się mniej, a czasem bardziej szczęśliwi? Od kogo, od czego zależy nasze poczucie szczęścia? Następnie nauczyciel nawiązuje w rozmowie do tematu czterolistnej koniczyny, jako symbolu szczęścia.

Dzieci otrzymują planszę z „łanem koniczyny” (kontury listków trzy- i czteropłatkowych). Zadaniem jest znalezienie czterolistnych koniczynek, pokolorowanie ich i napisanie na czwartym listku, jakie szczęście zawiera się w nim.

11. Mój głos wewnętrzny

(tekst do ćwiczenia nieco zmodyfikowany przez autora

zacerpnięty jest z książki V. Friebe, KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 26)

CELE: zrozumienie, że można i warto słuchać głosu wewnętrznego, próba wsłuchiwania się w siebie, zastanowienie się, co mówi mój głos wewnętrzny; rozwijanie wyobraźni empatycznej; zachęcanie do otwartych dyskusji o uczuciach.

POMOCE: nagranie różnych dźwięków powodujących hałas (odgłosy ulicy, przerwy szkolnej, hałas w fabryce, nagranie kilku toczących się równolegle rozmów pomiędzy ludźmi itp.

OPIS: prezentujemy dzieciom nagranie różnych hałasów i inicjujemy dyskusję na temat roli hałasu i ciszy w naszym życiu. Następnie zapraszamy dzieci do wysłuchania siebie. Czytamy tekst: „Wyobraź sobie, że stoisz przy studni w parku miejskim. Na niebie nad tym parkiem ciągną się powoli chmury. Wokół studni rozciągają się zielone trawniki. Rosną tam wysokie drzewa, ich gałęzie poruszają się lekko na wietrze. Ptaki gwizdzą, ale ledwie je słyszysz. Woda w studni głośno szumi...Spróbuj rozpoznać, jak wygląda ta studnia. Być może jest to zupełnie zwykła, prosta studnia,

a może pięknie ozdobiona... W pobliżu rośnie kilka drzew i krzaczków, ustawione są przy nich ławki. Na ławkach siedzą różni ludzie, kobiety i mężczyźni. Niektórzy z nich mają zamknięte oczy i wsłuchują się w odgłosy studni – albo może w coś, co tkwi w nich samych... szum wody wypełnia wszystko dookoła ciebie... nadlatują wróble i gołębie, które siadają przy ławkach. Pewna starsza kobieta otworzyła swoją torebkę i wyjęła z niej bułkę. Rzuca okruszki na mozaikę kamieni, ułożonych na alejce parkowej. Ptaki rzucają się na nie... W tle szumi woda w studni... Jej srebrzysty plusk jest zawsze taki sam, a mimo to wciąż trochę inny...czasem wydaje ci się, że w tym szumie słyszysz głosy, są to głosy z twojego wnętrza...O czym mogą mówić?...”

12. Worek dobrych słów

CELE: umiejętność wyczuwania intencji i uczuć innych osób; rozwijanie umiejętności dostosowywania form i stopnia ekspresji do wymagań sytuacji społecznej, w której dziecko działa.

POMOCE: kartki z napisanymi przez nauczycielkę lub dzieci zdaniami pozytywnymi; torebki papierowe dla każdego dziecka; wybrane nagranie muzyczne.

OPIS: każde dziecko wybiera 7 karteczek z tzw. dobrymi słowami na przyszłość. Są to afirmacje typu: na pewno będziesz odważnym człowiekiem; na pewno będziesz sławny, na pewno zdobędziesz ciekawy zawód; na pewno będziesz miał dużo przyjaciół, w szkole średniej będziesz bardzo dobrym uczniem; na pewno wszyscy będą cię lubić, itp. Zabawa polega na tym, że dzieci tańczą w takt muzyki, a na przerwę podają komuś jedną karteczkę. Zbierają również do worka kartki od innych osób. Na zakończenie dzieci odczytują swoje zebrane kartki i zastanawiają się na ile możliwe jest to, co napisane jest na ich kartkach. Próbują wyobrazić sobie przyszłość zapisaną na kartkach.

13. Wszyscy, którzy...

CELE: budowanie poczucia łączności z innymi w sytuacji szukania cech wspólnych; rozwijanie gotowości do podejmowania decyzji odnośnie własnej przyszłości; umiejętność patrzenia na własną przyszłość z różnych perspektyw; umiejętność empatycznego słuchania innych w celu koordynacji własnych działań z działaniami innych.

POMOCE: krzesła ustawione w kole, w liczbie o jedno mniej niż liczba uczestników zabawy.

OPIS: nauczyciel wygłasza różne zdania, np. wszyscy, którzy zamierzają być dobrymi ludźmi zamieniają się miejscami; wszyscy, którzy chcą być szczęśliwymi ludźmi zamieniają się miejscami; wszyscy, którzy będą studiować na uniwersytecie zamieniają się miejscami; wszyscy, którzy w przyszłości chcą pozostać w Białymstoku zamieniają się miejscami; wszyscy, którzy nie chcą osiągnąć żadnego sukcesu zamieniają się miejscami... itp.

14. Moje – wspólne

CELE: uświadomienie podstawowych podobieństw i różnic pomiędzy dziećmi z klasy – różnic i podobieństw odnośnie wyglądu, cech osobowości, potrzeb, zainteresowań, oczekiwań, marzeń...

POMOCE: materiały do zrobienia „wszechwidzących okularów”, dwie plansze zatytułowane kolejno: JA, MY; kartki samoprzylepne, kolorowe mazaki.

OPIS: dzieci zainspirowane rozmową na temat magicznych okularów, które widzą to, czego oko ludzkie nie widzi, wykonują sobie takie okulary (według własnych pomysłów). Następnie zakładają je i próbują dostrzec w sobie to, co odróżnia je od innych dzieci z klasy. Pięć zauważonych różnic piszą oddzielnie na karteczkach, a następnie umieszczają je na jednej wspólnej planszy „JA”. Jeżeli okaże się, że jakaś cecha powtarza się (tę samą cechę napisało inne dziecko) to karteczki te muszą być przeniesione na planszę „MY”. Po wykonaniu ćwiczenia analizujemy z dziećmi, co nas różni, w czym jesteśmy podobni.

15. Ściana

(tekst do ćwiczenia nieco zmodyfikowany, zaczerpnięto z książki

V. Friebeł, KLUCZ W MAŁE RĘCE)

CELE: konfrontacja z problemami i przeszkodami, dostrzeganie możliwości działania w sytuacji na pozór trudnej, beznadziejnej, pozytywne myślenie o swojej przyszłości; umiejętność zdystansowania się wobec ograniczeń zewnętrznych i wewnętrznych.

POMOCE: skrzynia do ćwiczeń gimnastycznych lub inna wysoka przeszkoda, którą można „pokonać” na kilka sposobów.

OPIS: nauczyciel tworzy sytuację, w której dzieci mogą wypróbowywać różne sposoby pokonania wysokiej przeszkody (np. skrzyni do ćwiczeń gimnastycznych). Następnie rozpoczyna dyskusję na temat różnych przeszkód i przeciwności losu człowieka. Zachęca do zastanowienia się nad własnymi przeszkodami. Czyta wyraźnie i sugestywnie poniższy tekst, robiąc dość długie pauzy w oznaczonych miejscach, pamiętając o tym, że dzieci muszą mieć wygodną pozycję do słuchania. Czytaniu może towarzyszyć łagodna muzyka.

„Wyobraź sobie, że idziesz ładną doliną... Słońce jasno świeci i ogrzewa cię... Białe chmurki wędrują po niebie. Idą razem z tobą, w tym samym kierunku... Jakiś strumyk szmerze obok drogi... cały czas towarzyszy ci.... Nad strumieniem kołyszą się na wietrze wierzchołki wysokich topól. Ich liście łagodnie szeleszczą. Być może rozumiesz coś z tego, o czym szumią. Być może topole szumią o strumieniu. O tym, że jest taki, albo, że powinien być całkiem inny... O tym, czy się im podoba czy nie... A strumień po prostu płynie sobie dalej, nie zwracając na nic uwagi...I tak idziesz sobie przez tę dolinę, słuchasz strumyka i topól... Być może słychać jeszcze śpiew ptaków, jakieś dźwięczne melodie...

Nagle dochodzisz do ściany. Stoi ona w poprzek całej drogi. Ani po lewej, ani po prawej stronie nie widać jej końca. Zdaje ci się, że sięga aż do nieba. Stoisz przy tej ścianie i nie możesz iść dalej...

Zwracaj uwagę na światło, na to, czy będzie się ono zmieniało... Zwracaj baczną uwagę na wędrujące po niebie chmurki... Zwracaj baczną uwagę na szelest topól i szemranie strumyka... Zwracaj baczną uwagę na piosenki ptaków...

Stoisz przy ścianie i nie możesz iść dalej... Co chcesz zrobić? Zastanów się, co chcesz tutaj zrobić, tu – przy tej ścianie...”

Jeżeli dzieci chcą dyskutować po zakończeniu ćwiczenia – to prowadzimy rozmowę tak, aby mówiły tylko to, co chcą.

16. Urodzony pod dobrą gwiazdą?

CELE: nabywanie przekonania, że można realizować swoje oczekiwania i zamierzenia, jeżeli się tego bardzo pragnie; uświadomienie sobie, co zależy w przyszłości od nas samych, a na co nie możemy mieć wpływu; refleksja nad tym, jakie cele można sobie stawiać w przyszłości, aby były osiągalne.

POMOCE: kartki A4 papieru niebieskiego, gwiazdki wycięte z białego papieru – po kilkanaście dla każdego dziecka; koperty.

OPIS: nauczyciel nawiązuje w rozmowie z dziećmi do powiedzenia: „urodzony w czepku” i „urodzony pod dobrą gwiazdą”, następnie rozmawia z dziećmi o znakach zodiaku i horoskopach. Rozmawia na temat, od kogo zależy to, co chcielibyśmy, aby w przyszłości spotkało nas – czy nie od nas samych? Następnie proponuje, aby dzieci same ułożyły sobie horoskop na dwa tygodnie i przekonały się na ile sprawdzi się. Dzieci wybierają sobie tyle gwiazdek ile mają życzeń i oczekiwań odnośnie następnych dwóch tygodni. Na każdej gwiazdce wpisują jedno życzenie i wkładają do koperty. Codziennie starają się pomagać swojej gwiazdce w spełnianiu życzeń. Codziennie sprawdzają swoje gwiazdki i jeżeli jakieś życzenie spełniło się – gwiazdkę przyklejają na swoim „niebie” (arkusz niebieskiego papieru). Po dwóch tygodniach sprawdzamy ile życzeń udało się spełnić i jaka była w tym nasza rola, a jaka innych lub zwykłego przypadku. Nauczyciel jako „ekspert od gwiazd” (na wyraźne życzenie dziecka) może pomóc w zrozumieniu, dlaczego niektóre oczekiwania nie spełniły się.

17. Wędrówka do podnóża góry

(tekst do ćwiczenia nieco zmodyfikowany, zaczerpnięto z książki

V. Friebeł, KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 38-39)

CELE: uświadomienie sobie, jakie problemy mogą nas spotkać w bliższej lub dalszej przyszłości, zrozumienie roli wysiłku w uzyskiwaniu sukcesu; zrozumienie, że im wyższy wysiłek, tym większa późniejsza satysfakcja; przełamywanie negatywnego nastawienia wobec ewentualnych trudności i problemów czekających w przyszłości.

POMOCE: fragmenty filmów dokumentalnych lub fabularnych na temat turystyki i wspinaczki wysokogórskiej.

OPIS: nauczyciel pokazuje film na temat gór, a potem turystyki i wreszcie wspinaczki wysokogórskiej. Prowokuje do spontanicznych wypowiedzi dzieci na temat stopnia trudności poszczególnych tras górskich.

„Wyobraź sobie, że idziesz drogą poza miastem. Być może niebo jest błękitne, może nad twoją głową ciągnie kilka chmur w tym samym, co ty, kierunku... Ty po prostu idziesz przed siebie, i wiesz, że w końcu dotrzesz do podnóża góry... Droga prowadzi przez dolinę. Srebrzysty strumyk szemrze pomiędzy krzewami... Żdźbła trawy na łące są bardzo wysokie. Liczysz kolory rosnących tam kwiatów... Wspinasz się w górę kamienistej drogi, cały czas wzdłuż strumienia... Zwracaj baczną uwagę na wszystko, co słyszysz! Być może słychać głosy ptaków – albo koniki polne – albo traktor, który wyjeżdża na pole – albo jeszcze coś innego... Droga zrobiła się stroma, teraz biegnie w przeciwnym kierunku niż strumień. Zatrzymujesz się i obserwujesz bieg strumienia, który znika za zakrętem. Tam wpadnie do źródła. Odwracasz się i patrzysz w kierunku, w który prowadzi twoja droga. Tam wznosi się wysoka góra... Stoisz u stóp tej góry i bardzo, bardzo dokładnie przyglądasz się jej. Później być może zechcesz się na nią wspiąć, ale teraz ważne jest jedynie, abyś popatrzył uważnie na nią... Obejrzyj ją ze wszystkich stron, tę twoją górę...”

Zwracaj baczną uwagę na to, jaka jest wysoka, jaki ma kształt, czy jest czymś porośnięta, a jeśli tak, to czym, czy możesz rozpoznać w niej coś szczególnego... Być może zauważysz na niej drogę, którą później chciałbyś pójść... Przyglądam się tej twojej górze bardzo, bardzo dokładnie...”

Po zakończeniu słuchania rozmawiamy z dziećmi. Jaka była wędrówka przez dolinę? Jaka wydała się nam po niej góra, którą zobaczyły? Czy dzieci znają ze swojego życia coś takiego jak góra? Co to może być? Jakie mogą nas spotkać w życiu trudności, przeszkody, problemy?

18. Wspinaczka na szczyt góry

(tekst do ćwiczenia nieco zmodyfikowany, zaczerpnięto z książki

V. Friebeł, KLUCZ W MAŁE RĘCE, s. 40-41)

CELE: wzmacnianie wiary we własne możliwości i siły, budowanie przekonania o możliwości współtworzenia własnej przyszłości i przekonania o swojej skuteczności, zachęcanie do zmagania się ze sobą samym.

POMOCE: niepotrzebne.

OPIS: „wyobraź sobie, że stoisz na łące u podnóża góry. Dzisiaj będziesz się na nią wspiąć. Przyjrzyj się najpierw bardzo dokładnie tej swojej górze, która wznosi się przed twoimi oczyma... A potem zacznij się na nią wspiąć! Jeżeli się dokładnie

rozejrzysz, znajdziesz ścieżkę, która zaczyna się na łące i prowadzi na szczyt... Wchodzisz na tę ścieżkę, która powoli wspina się ku górze... Zwracaj uwagę na wszystko, co widzisz... Zwracaj uwagę na wszystko, co słyszysz, na twojej ścieżce, prowadzącej na szczyt góry... Być może są tam jakieś szczególne zapachy, które wyczuwasz... Idziesz wyżej, coraz wyżej... Być może spotykasz po drodze las, albo hale górskie z łąkami i krowami, lub owcami, a może gołe skały, czy nawet śnieg i lód... Idziesz coraz dalej ku szczytowi twojej góry... Zwracaj uwagę na rytm twoich kroków... Zwracaj uwagę na twój oddech, jak przychodzi i odpływa... Powoli twoim oczom ukazuje się szczyt... Teraz jest już bardzo blisko... Idziesz wolniej... Stawiasz krok za krokiem i zwracasz uwagę na wszystko, co cię otacza... Zwracasz uwagę na to, co widzisz... Zwracasz uwagę na to, co słyszysz, wysoko w górze... A może wyczuwasz jakieś szczególne zapachy, tutaj, na szczycie twojej góry... teraz dotarłeś już na szczyt. Stoisz na najwyższym miejscu twojej góry i spoglądasz w dół. Patrzysz na rozciągający się wokoło krajobraz... Zwracasz baczną uwagę na to, co widzisz w dole... Być może rozpoznajesz łąkę, na której zaczęła się twoja wspinaczka. A może dostrzegasz nawet drogę, która poprowadziła cię tutaj na szczyt... Zwracaj baczną uwagę na wszystko, co widzisz stąd, ze szczytu twojej góry...”

19. Sklep z częściami wymiennymi

CELE: uświadomienie sobie własnych mocnych i słabych stron, szacowanie wartości siebie, refleksja nad tym, co mogę/chcę zmienić w sobie, aby być lepszym, doskonalszym człowiekiem.

POMOCE: kartki samoprzylepne, mazaki, tablica ogłoszeń – sprzedam, kupię, oddam w depozyt...

OPIS: wyobraźcie sobie, że dzisiaj otworzycie zupełnie nowy rodzaj sklepu, sklep z częściami wymiennymi dla ludzi. Jest to sklep-komis, w którym można coś sprzedać i coś kupić. Zastanówcie się, co można kupić, co poprawiłoby was jako ludzi, a co chcielibyście sprzedać. Każde z was może kupić tylko 5 cech pozytywnych i oddać do komisju pięć cech negatywnych. Ogłoszenia o kupnie i sprzedaży możecie wywieszać na tablicy: sprzedam-kupię.

20. Kufer z klejnotami

CELE: uświadomienie sobie najmocniejszych stron własnej osobowości, budowanie poczucia własnej wartości i ogólnej globalnej, pozytywnej samooceny.

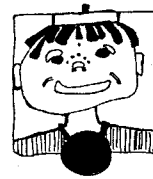
POMOCE: gładkie kamienie mniejsze i większe, mazaki wodoodporne, pudełko-szkatułka.

OPIS: dzieci wybierają sobie tyle kamieni, ile chcą. Piszą wodoodpornymi mazakami coś, co uważają, że stanowi to ich bogactwo.

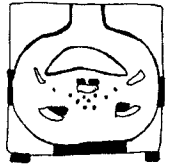
ROZDZIAŁ 3

METODA PROJEKTÓW – PROPOZYCJE KART PRACY

3.1. KARTY PRACY – CZĘŚĆ I PROGRAMU – „PODRÓŻE”



DRODZY PODRÓŻNICY W CZASIE I W PRZESTRZENI



Nasi Drodzy, skoro ten list dotarł do waszych rąk to znaczy, że jesteście Podróżnikami w czasie i w przestrzeni i otrzymaliście paszport do przekraczania granic wyobraźni! A więc witamy Was bardzo przyjacielsko na tej, trochę wydawałoby się, dziwnej Planecie. Na powitanie przesyłamy Wam niewidzialne całuski „naopak”. Będziecie na naszej planecie gościć tylko jeden tydzień.

To strasznie krótko.

Mieście więc nosy, uszy, oczy i ręce szeroko otwarte!

Bądźcie ciekawi, co tu się dzieje.

Badajcie, szukajcie, nasłuchujcie, myszkujcie i odważnie pytajcie. Ten czas wykorzystajcie tak, aby przekonać się, że może być gdzieś zupełnie inaczej niż jest u was, na Waszej Ziemi.

Jesteście naszymi Specjalnymi Gośćmi.

Czeka was jednak trochę zadań, dzięki którym możecie poczuć na własnej skórze, co to znaczy być Sławnym Malarzem, Poetą, Architektem, Astronomem, Naukowcem, Dyrektorem.... i jeszcze nie wiadomo kim.

Gwarantujemy wam, że we wszystkich zawodach będziecie najlepsi – otrzymaliście przecież Paszporty Wyobraźni!!!

Oddajemy do waszych rąk Wielką Księgę Naszej Planety.

Twórzcie ją przez cały tydzień. Wiemy, że nasza planeta nie jest doskonała. Dodawajcie, ulepszajcie, zmieniajcie i poprawiajcie wszystko, co się da!

Ufamy Wam – Dzieciom o Potężnej Wyobraźni i Wielkim Sercu

ŻYCZYMY PRZYJEMNEGO POBYTU!

Z POWAŻANIEM

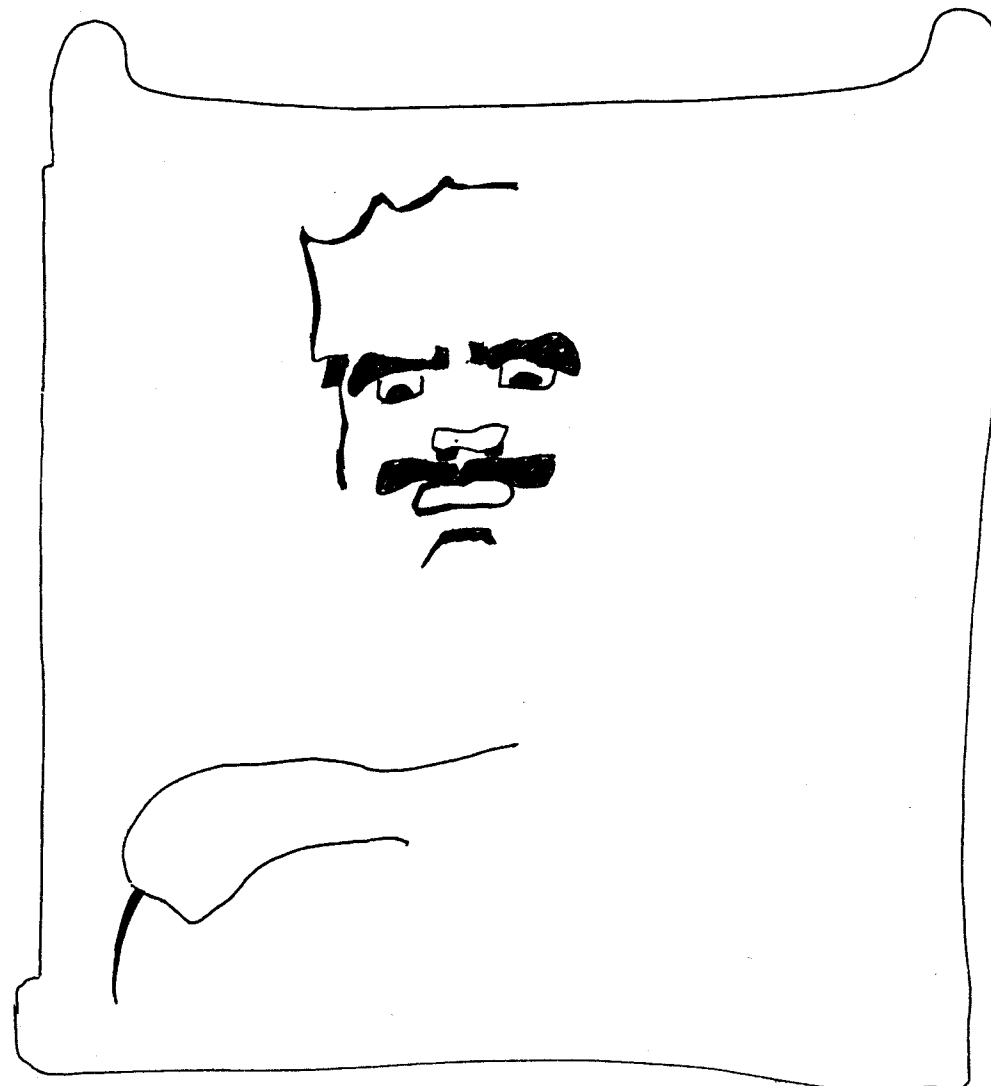
WSZYSCY NAOPAKOWIE,
NAOPAKÓWNY, NAOPOKOWIACY,
I INNI MIESZKAŃCY PLANETY 001

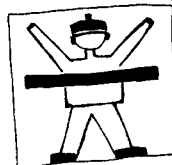
Jak już wiecie, nasza planeta ma tylko nazwisko „Naopak,” nie ma jeszcze imienia. W ciągu tygodnia zbierajcie propozycje, jakie imię można byłoby jej nadać. Poniżej wpisujcie możliwe imiona tej planety. Po tygodniu wybierzecie najciekawsze, a autor wybranego imienia zostanie Matką lub Ojcem Chrzestnym tej planety.

[illegible]

_____!

Dawno, dawno temu słynny fotograf – Pan Focik – wykonał najważniejszą na planecie fotografię samego Króla Planety – Opaka III. Królowi bardzo spodobało się to zdjęcie, dlatego rozkazał umieścić je na wszystkich najwyższych punktach planety, po to, aby poddani widzieli je i podziwiali. Słońce przez całe lato mocno grzało. Fotografia wyblakła i zostały tylko nieliczne ślady. Teraz nie wszyscy mieszkańcy wiedzą, kto jest królem. Wyobraź sobie, że Król Opak III zatrudnił Ciebie jako swojego nadwornego portrecistę. Dokonaj retuszu fotografii Króla





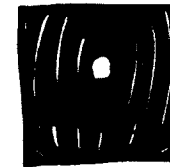
Marzyciel:

ZAMÓWIENIE: NIEZWYKŁE PREZENTY

Na planecie „Naopak” Mikołaj Święty, przynosi dzieciom następujące prezenty:

- * Maszynkę, co układa zdania;
- * Gitarę, która gra bez grania;
- * Lekcje, co same idą do głowy;
- * Rok bezdwójowy;
- * Detektor w lesie czuły na grzyby;
- * Procę, która omija szyby;
- * Niebo, co całe lato nie płacze;
- * Przeciwno myciu szyj ochraniacze;
- * Bez ości rybę;
- * Bez kości kurę,
- * I sanki, które jadą pod górę....

Wybierz z listy prezent, który chcesz otrzymać. Będzie jeszcze lepiej, jeżeli wymyślisz jakiś inny – własny. Mikołaj stawia Ci tylko jeden warunek, musi to być **prezent** **niezwykły**! Napisz jego nazwę, a potem narysuj lub napisz co to ma być!

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The paper is oriented vertically and has two circular binder holes punched along its left margin. The paper appears slightly aged or off-white. It is set against a dark background.

Sklepikarz:

Na niezwyklej planecie, zwanej „Naopak”

wybudowano 10000000000000 sklepów zupełnie innych niż u nas. Można w nich dostać to, czego nie można kupić na Ziemi. Wyobraź sobie, że wędrując po planecie stałeś się właścicielem jednego ze sklepów. Co sprzedajesz? Zrób listę najbardziej zaskakujących, najważniejszych i najdroższych towarów Twojego sklepu. Wymyśl nazwę sklepu i narysuj jeden produkt, który najbardziej Ci się podoba.

NAZWA SKLEPUWŁAŚCICIEL

Lp.	Nazwa towaru	Cena (byle nie w zł.)

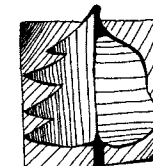
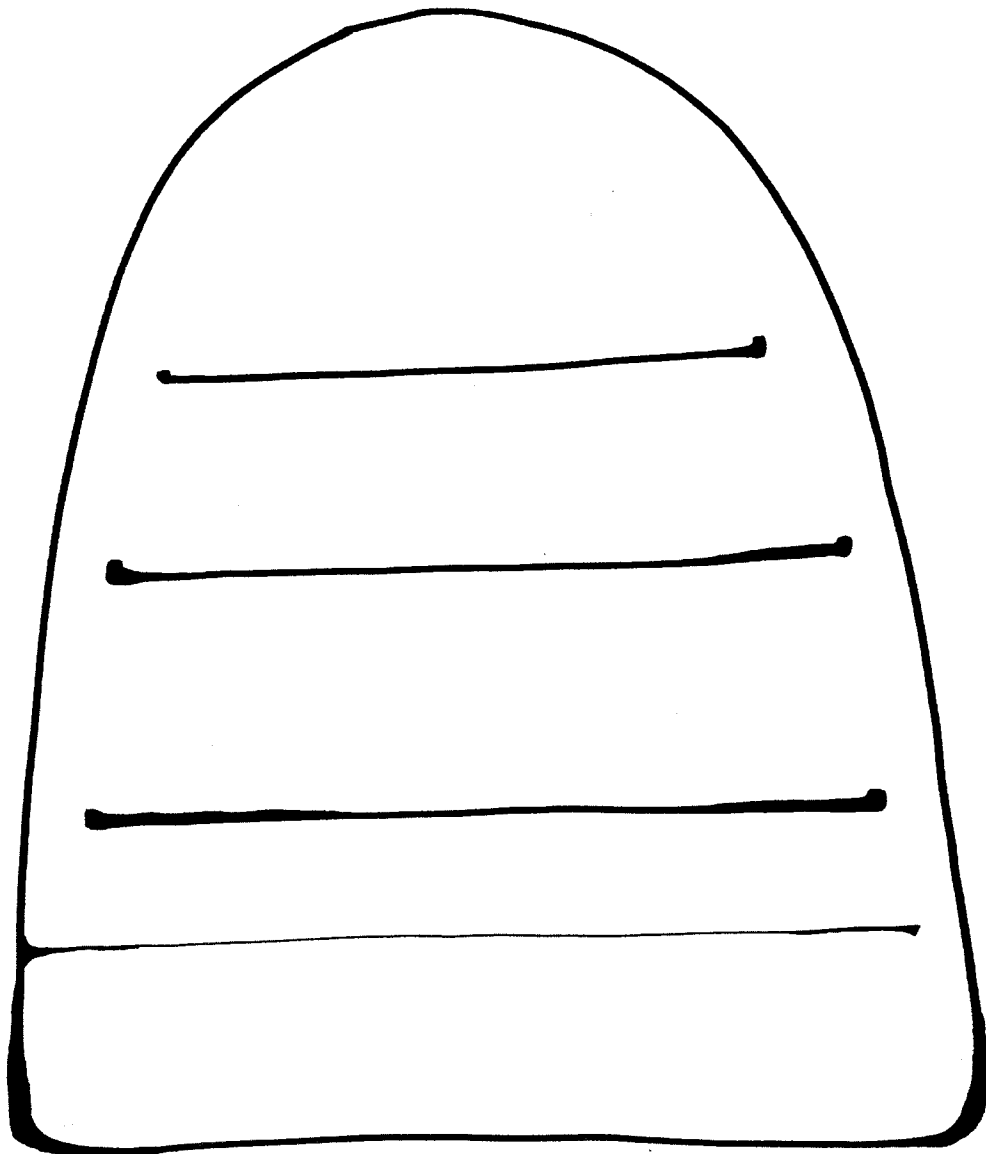


Konstruktor: _____

MROŻKOPCE

Mieszkańcy Planety „Naopak” przechowują żywność w mrożokopcach. Wyobraź sobie, że zatrudniono Cię tutaj do uzupełnienia zapasów jedzenia. Zastanów się, jakie nowe produkty żywnościowe dostarczysz do mrożokopca, aby smakowały mieszkańcom.

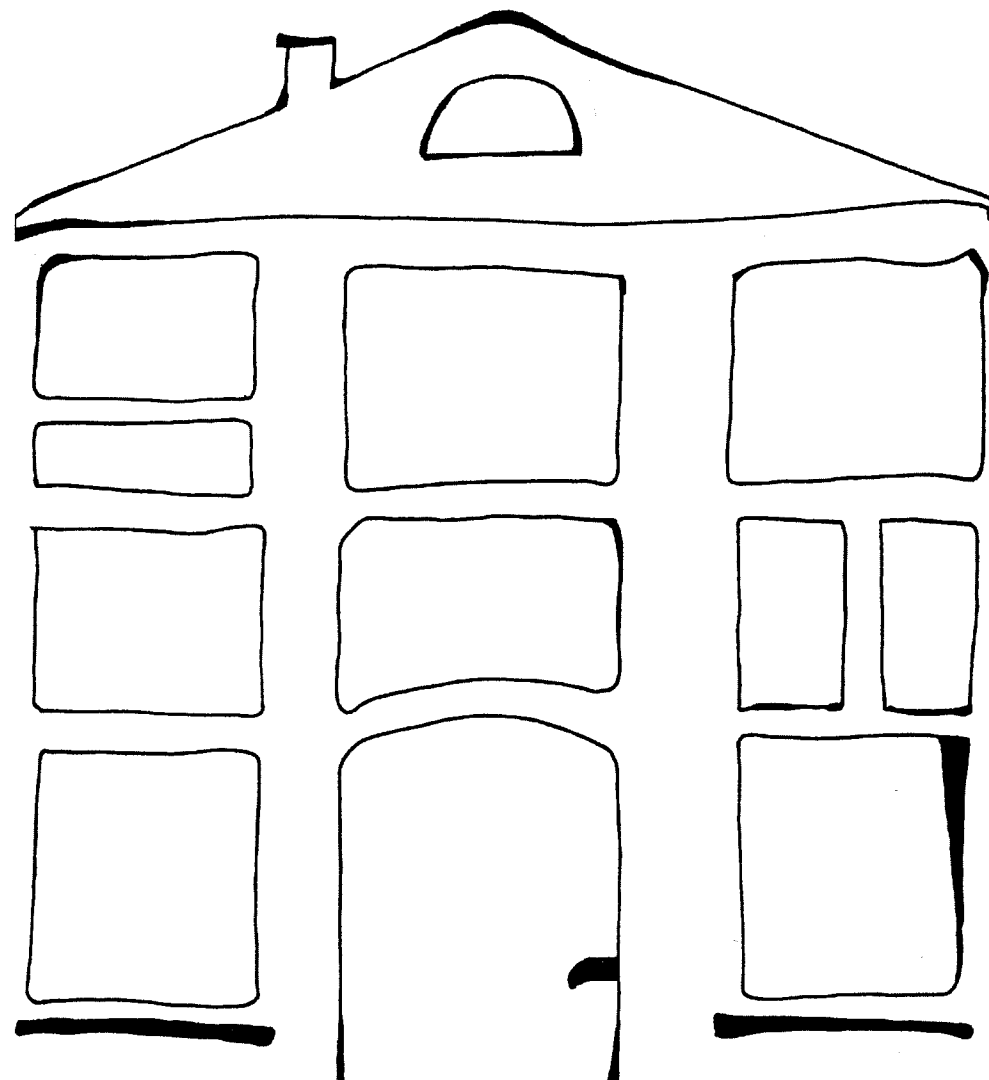
Na jakich poziomach temperatur można przechowywać je? Narysuj to.



Meteorolog: _____

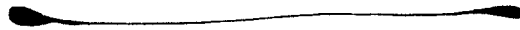
OKNOMETR

Na Planecie Naopak wszyscy mieszkańcy mają „bzika” na punkcie pogody. Muszą wiedzieć, jaka jest temperatura za oknem, aby odpowiednio się ubrać. Dlatego zamiast normalnych okien instalują oknometry do pomiaru temperatury. Jednak mają z tym duży problem. Każdy oknometr musi być inny, aby nie przypominał oknometru sąsiada, bo wtedy temperatura rośnie niewyobrażalnie. Mieszkańcy największego bloku zaprosili Ciebie jako eksperta, abyś zaprojektował im oknometry – dla każdego mieszkania inny. Spróbuj im pomóc.





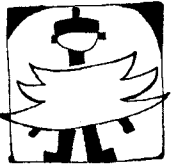
Znany meteorolog:



POGODA SŁODKO-KWAŚNA

Mieszkańcy planety zwanej „Naopak” mają wciąż inny apetyt na pogodę. Każdy zamawia przez Internet nową pogodę, posługując się kodem obrazkowym. Wyobraź sobie, że jesteś projektantem znaczków – symboli „pogody naopakowej”. Wyobraź sobie takie znaczki i narysuj je zgodnie z nazwami zjawisk atmosferycznych, którymi posługują się mieszkańcy tej dziwnej planety.

Lizakowy sztorm	Kwaśny mróz	Grad M&M	Czekoladowe tornado
Coca-colowy deszcz	Słodka zawieja	Cytrynowa chmura	Piernikowa ulewa
Niż winterfresh	Owocowa mżawka	Porwisty batonik	Lodowo-kawowy upał

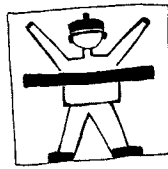


Zapowiadacz pogody:



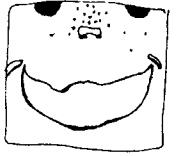
POGODA NA OPAK

Wyobraź sobie, że zatrudniono Cię w telewizji do opracowania prognozy teleopakowej. Jak zaprojektujesz ekran telewizyjny z mapą pogody na jutro? Napisz, co powiesz jako spiker telewizyjny o pogodzie na jutro?



Specjalista ds. pór roku: _____

Każda z sześciu pór roku „Planety na Opak” w niczym nie jest podobna do naszej wiosny, lata, jesieni lub zimy. Pory roku na tej planecie są pstrokate. Jak je odróżnić? Jak je nazwać? Tylko Ty to wiesz! Narysuj je tak, jak sobie wyobrażasz i napisz ich nazwy



AuTor: _____

AuTor Toru

Dziś na wyspie dzień wesoły
Bo nie trzeba iść do szkoły,
Zwierzęta urządzają zawody,
Więc zrób im magiczny tor wyścigowy!



Minister Edukacji:

PRAWDZIWA SZKOŁA

Na planecie, o której mówi się, że jest na opak, jest zwyczajna szkoła. Chodzą do niej tylko dorośli. Uczą się zwyczajnych rzeczy, na przykład krojenia herbaty albo patrzenia na świat.

Dzisiaj jest lekcja słuchania bicia serca zmartwionego dziecka.

Jak wygląda taka lekcja? Wyobraź sobie, że obserwujesz taką lekcję. Co widzisz? Zrób raport rysunkowy!

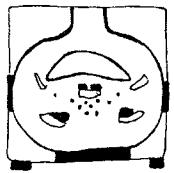
Proszę Państwa dziś nauczymy się
masy arcyprzecznej i arcyciekawej...

Czy mogę zadać pytanie?
Chciałbym...

Ja też chcę zabrać głos!

Nyble, że...

Ojejku, to przecież...



Dyrektor szkoły:

SZKOŁA NIC NIE ROBIENIA

Na planecie, którą nazywa się „Naopak” lekcje w szkole wcale nie przypominają tych, które znasz z Twojej szkoły, bo tam są głównie szkoły „nic nie robienia”. Wyobraź sobie, że jesteś Dyrektorem jednej ze szkół i układasz dzieciom z klasy 1129D plan lekcji. Jak on wygląda? Twój Wicedyrektor już zaczął pracę. A Ty ją dokończ.

Plan lekcji

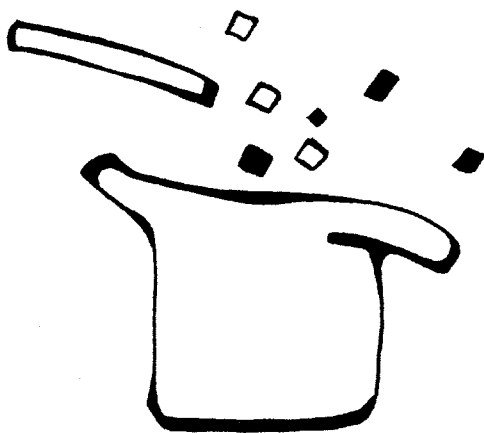
Dzień tygodnia	Godziny zajęć	Rodzaj lekcji
poniedział	15 ⁰⁰ - 18 ⁰⁰ _____ _____ 4 ⁴⁵ - 6 ³⁸	Ziewanie _____ Nauka trzymania języka za zębami _____
worek	_____ _____ 24 ⁰⁰ - 4 ⁴⁵	Budowanie domku z kart Lekcja chrapania _____
środec	_____ _____ 10 ²³ - 12 ⁴⁹	Udawanie węża _____ _____ _____
czwartuś	_____ _____ _____	Lekcja zjadania pomysłów _____ _____
frątek	8 ⁰⁰ - 18 ¹² _____ _____	Ćwiczenia pesymistyczne _____ _____
sobótek	_____ 19 ⁵⁷ - 23 ⁵⁵ _____	Lekcja wyciskania potu _____ Lekcja krojenia noża _____



Nadworny Magik:

Wyobraź sobie, że zatrudniono Cię w cyrku jako Nadwornego Magika Królowej Naopakinii.

Masz wyczarować: **takie coś z takim czymś, ale bez takiego czegoś.** Co wyczaruje Twój magiczny kapelusz? Narysuj.



Reżyser filmowy:

Wyobraź sobie, że siedzisz w ogromnym kinie na Planecie Naopak. Jest tu premiera niezwykłego filmu dokumentalnego na temat tej planety.

Film pokazuje wszystko, co można spotkać na tej planecie. Klatka po klatce można zobaczyć wszystko, co tu jest. Wyobraź sobie, że Ty jesteś autorem tego filmu. Zrobiłeś dobry film i czeka na ciebie Oscar. Co takiego przedstawia ten film, że uznano go za najlepszy?



Inżynier konstruktor:

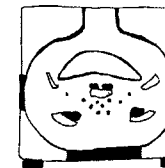
MASZYNY POŻYTECZNE czy NIEPOŻYTECZNE?

Wędrując po Planecie „Naopak” zobaczyłeś zapewne różne dziwne maszyny, które służą do niezwykle różnych celów. Wyobraź sobie, że jesteś w tej chwili konstruktorem nowej maszyny. Może to być:

- * maszyna do rozśmieszania wszystkich nadętych,
- * maszyna do produkcji humoru,
- * maszyna do bujania w obłokach,
- * maszyna do wywoływania wilka z lasu,
- * maszyna do wytwarzania mądrości,
- * maszyna do produkcji gwiazd,
- * maszyna do łagodzenia konfliktów,
- * maszyna do prawienia pochwał.

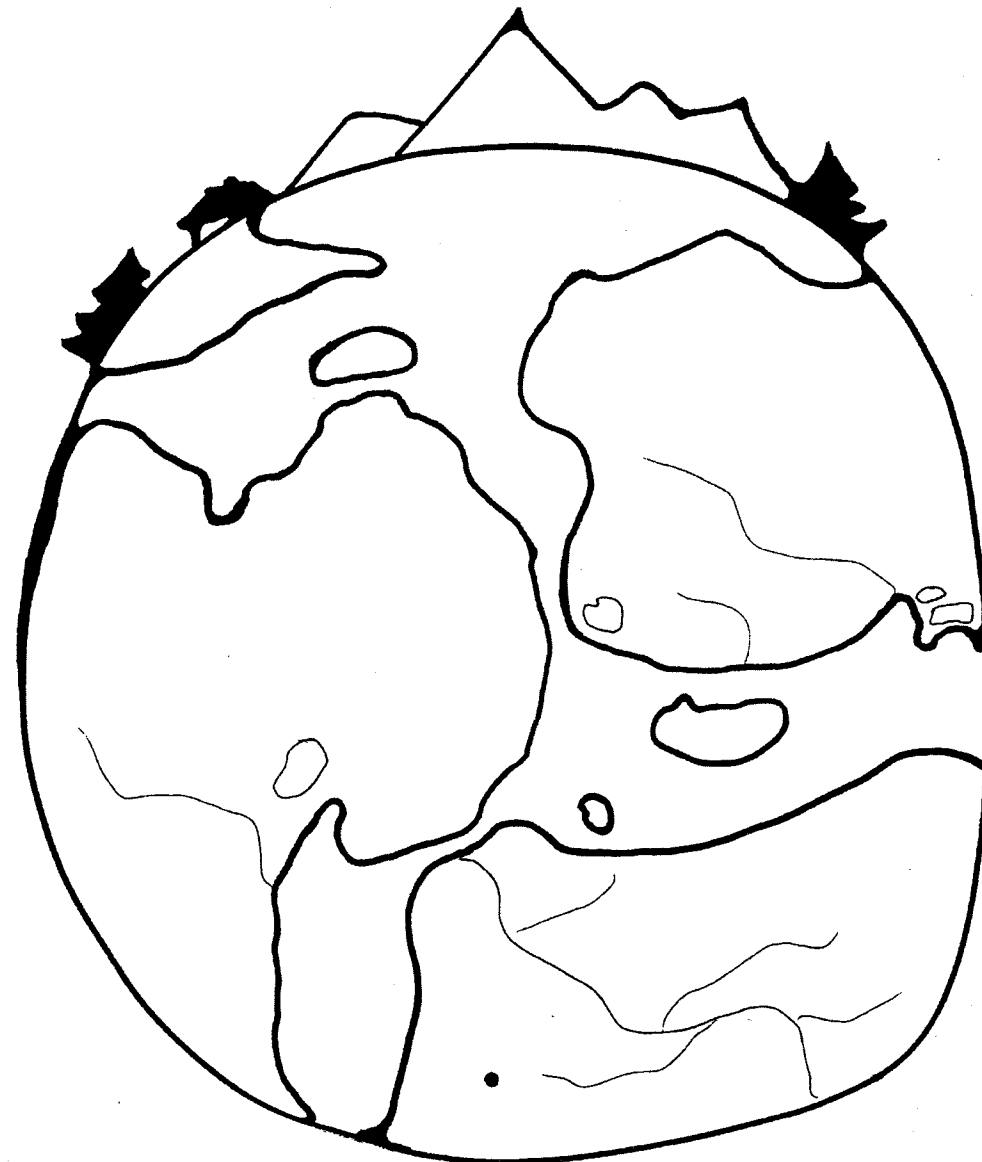
Twoja maszyna jest niezwykle skuteczna. Wymyśl jej nazwę. Narysuj, jak wygląda?

Maszyna do



Specjalista kartograf:

Wielki Podróżnik Zapta rozpoczyna swoją podróż dookoła Planety Włochatych. Podróżuje po morzach i oceanach wspinałym statkiem „Złoty Błysk”. Jednak, aby opłynąć planetę musi mieć doskonałą mapę i przyrządy nawigacyjne. Wyobraź sobie, że to właśnie Ciebie jako najlepszego specjalistę od kartografii, poprosił o wykonanie mapy Planety Włochatych, która pomoże Zaptusiowi w podróży. Oznacz i nazwij na mapie wsie, miasta, rzeki, góry...

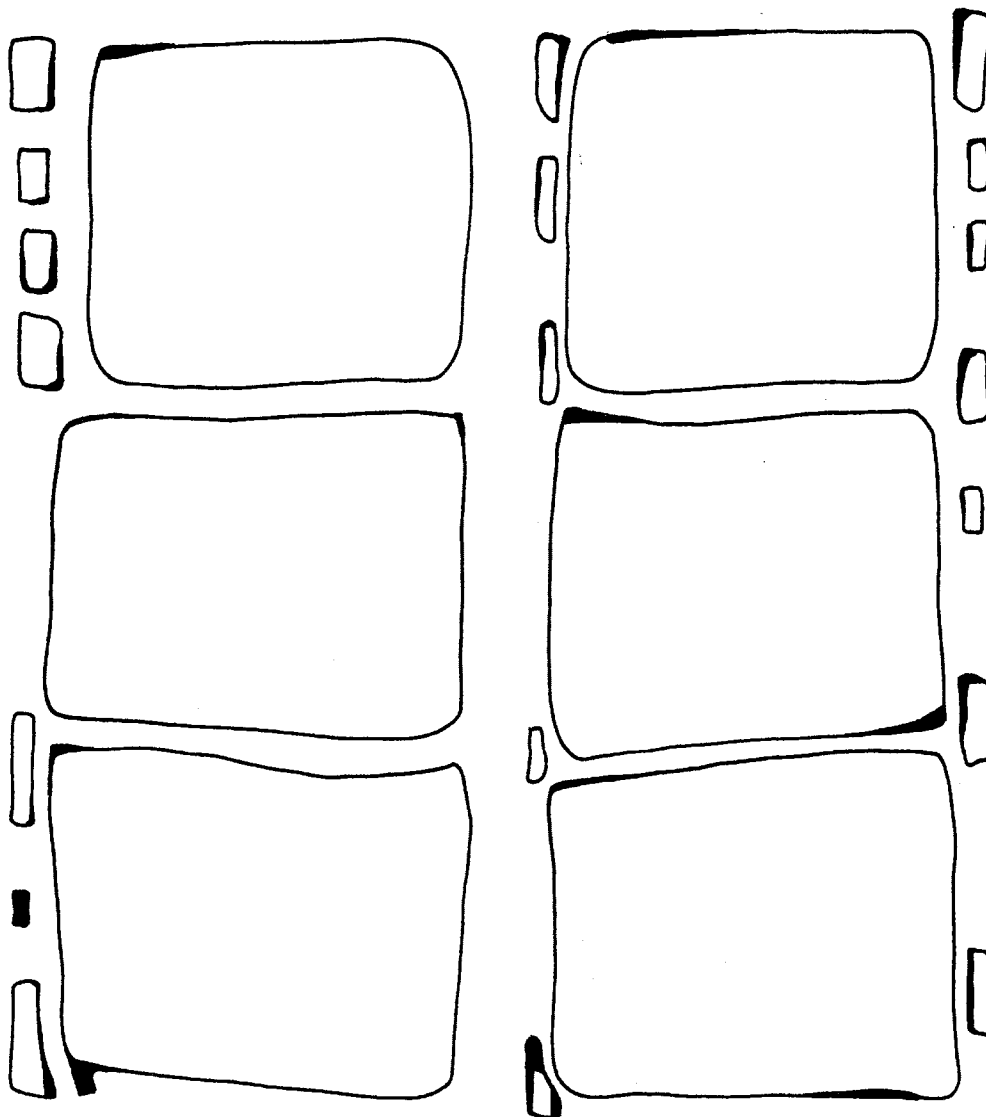




Fotografista
Duszków-Poduszków:

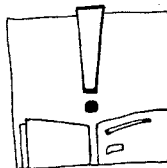
FOTOGRA

Planeta Włochatych to niesamowite miejsce.
Mieszkają tu różne dziwne istoty. Są dobre Duszki-Poduszki. Jest też Krasnosnoduszka.
Są Puchowce i Słodusie. Są Nutinki i Melomuzaki.
Te wszystkie istoty bardzo lubią bawić się w Magicznej Wieży Światła i robić różne psikusy. Nikt ich nigdy jeszcze nie widział, nikt nie wie, jak mogą wyglądać te niewidzialne Psotniki, zrób im zdjęcia i nazwij je.



Znawca owadów:

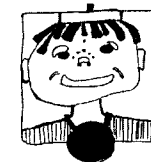
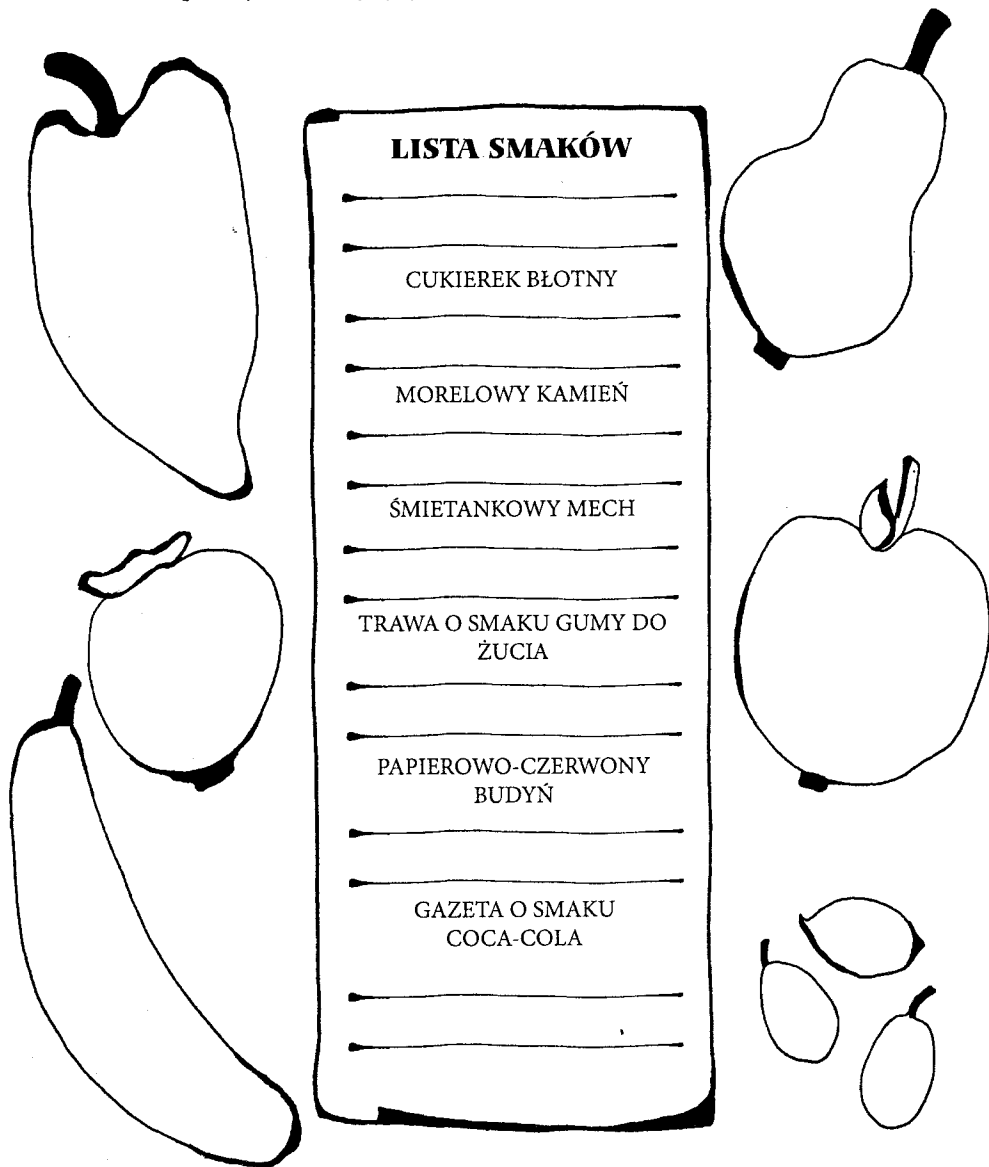
Na Planecie Włochatych aż roi się od wielozmysłowych owadów (smakowców, zapachowców, dotykowców, uczuciowców i innych „owców”). Istnieje tu ogromna liczba różnych gatunków. Wyobraź sobie, że zostałeś powołany do zorganizowania Wielkiego Święta Perfumarii. Pomagają Ci w tym niezwykle owady – Perfumiarze, które zajmują się zbieraniem i mieszaniem zapachów. Rozpoznaj swoich sprzymierzeńców i narysuj najlepszego Owada-Perfumiarza.



GÓRA SMAKÓW

Mieszkańcy Planety Włochatych mają bardzo wybredny gust, jeśli chodzi o jedzenie. Dlatego na planecie jest GÓRA WSZYSTKICH SMAKÓW, na której mogą otrzymać każdy smak, jaki sobie wymarzą. Wyobraź sobie, że dzisiaj zostałeś Zastępcą Głównego Włochosmaka.

Spróbuj dokończyć jego listę smaków na najbliższy tydzień.



Bajkopisarz:

WŁOCHATA BAJKA

Dawno, dawno temu na Planecie Włochatych wylądował statek kosmiczny. Załoga liczyła cztery osoby: Malwinkę, Filemonka, Kruszynek i Platusia. Wszystkim bardzo spodobała się owa planeta. Postanowili pozostać na niej, a ponieważ byli bardzo głodni rozejrzeli się za czymś do jedzenia. Zauważyli pewną, dziwną roślinkę, na której znajdowało się pełno malutkich owoców. Pomyśleli, że to zapewne jest coś, co można skosztować, nie namyślając się długo sięgnęli po owoce owej roślinki...

Jakież było ich zdziwienie, kiedy przemówiła.

– Nie dotykaj mnie, to boli, co robisz?

– Przepraszamy, myśleliśmy, że jesteś czymś, co nadaje się do jedzenia.

– Słucham? Ja???

– Och nie gniewaj się, my naprawdę nie chcieliśmy zrobić Ci krzywdy. Powiedz, kim jesteś?
– Jestem Zapaszek. Mogliście pozbawić mnie zapachu, dzięki któremu żyję. Jeśli chcecie znaleźć coś do jedzenia, musicie odwiedzić Smakosza, on na pewno coś wymyśli. Mieszka tam, niedaleko...

Załoga podziękowała roślince i ruszyła w dalszą drogę. Wędrowali dosyć długo. Nagle...

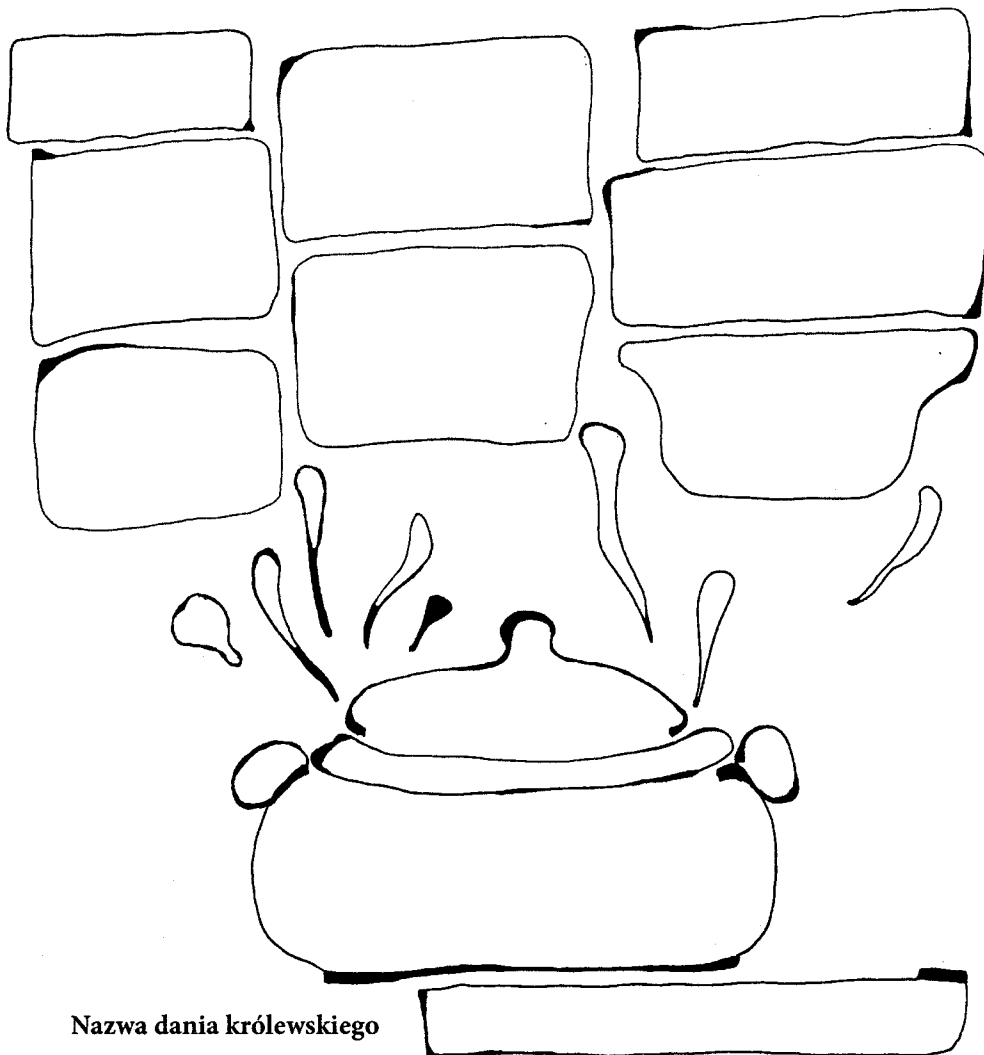
This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Kucharz zapachów:



NIEBIAŃSKO SMACZNA KUCHNIA

Dwudziestego siódmego miesiąca od kuchennego garnka-ranka na Planecie Włochatych panował wielki ruch. Każdy przygotował się do Wielkiego Święta Jedzenia. Tylko Pan Smak Włochaty siedział smutny i zastanawiał się, jakie danie może zaserwować Królowi Smaczków – panował, bowiem zwyczaj, że każdy ofiarowuje swojemu Królowi coś nadzwyczajnego. Na przykład danie, którego zapach roznosi się po całej Planecie 002. Pan Smak Włochaty chciał, aby jego danie zadziwiło, żeby było to coś niezwykłego. Może Tobie uda się pomóc Panu Smakowi? Wymyśl takie danie, która wydawałoby najprzeróżniejsze zapachy. Napisz nazwy zapachów i nazwę potrawy.



Nazwa dania królewskiego

Poeta:



WIERSZOMANIA

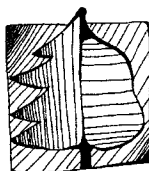
Poeta, pan Włochacz Włoszyński jest niezwykle sławny. Jest też niewiarygodnie pracowity, ponieważ co godzinę pisze nowy wiersz. Pan Włochacz uważa, że w pisaniu wierszy nikt mu nie dorówna. Dlatego ogłosił konkurs – jeżeli ktoś dokończy ten wiersz w czasie krótszym niż pół godziny, odda mu tytuł Najlepszego Wieszczu Wszechczasów. To nic trudnego! Stań do zawodów z Panem Włoszyńskim.

Pobij rekord i zostań Poetą nad Poetami.

- smakowity
- puszysty
- pospolity
- uroczysty
- konwaliowy
- gładki
- zapachowy
- rzadki

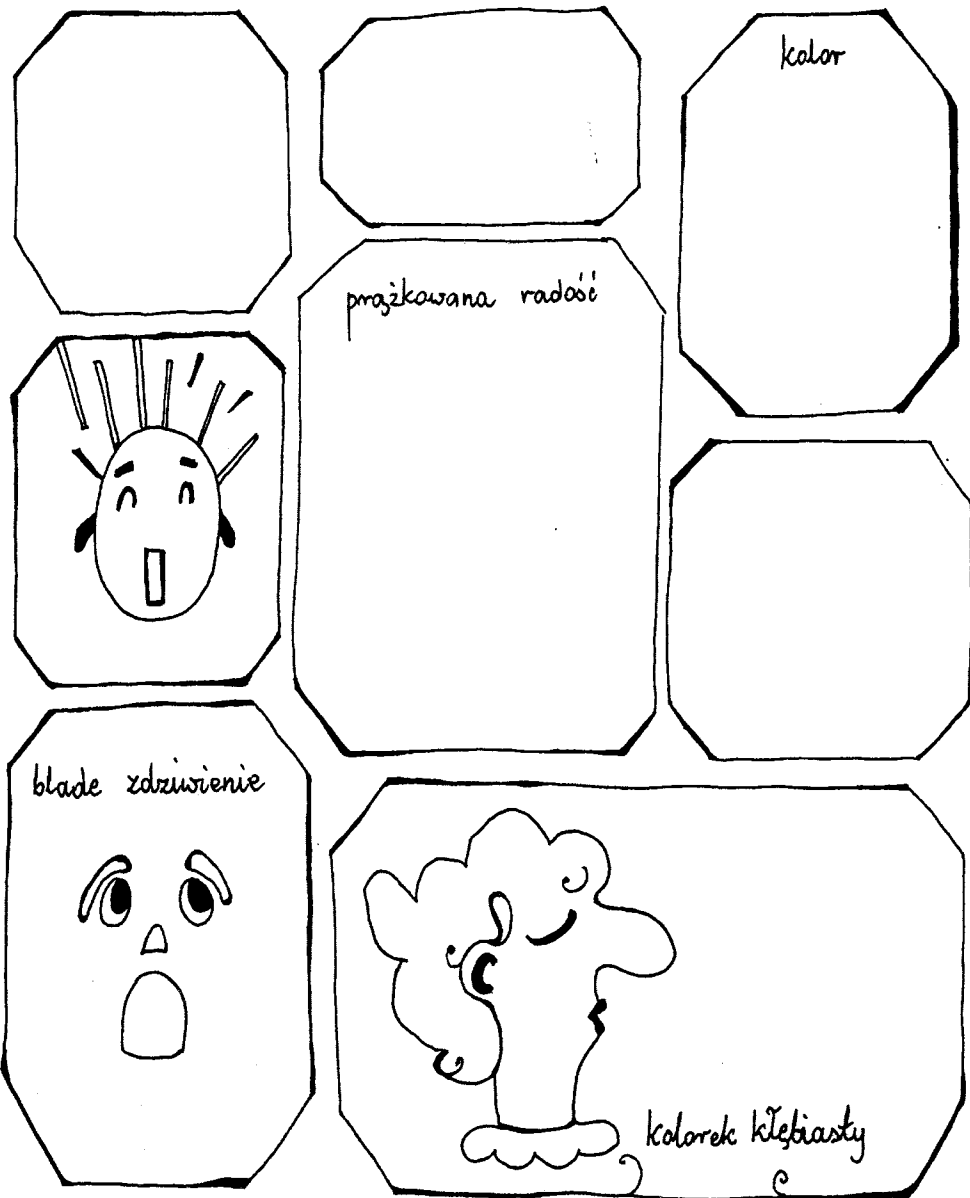
Ten wiersz błaga o ilustrację!

Specjalista od uczuć:

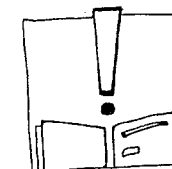


UCZUCIA KOLORÓW – KOLORY UCZUĆ?

Wzrokowcy, z Planety Włochatych, widzą wszystkie uczucia w postaci kolorów. Wyobraź sobie, że Ty też tak potrafisz. W jakich kolorach jest osoba, która jest smutna, a w jakich wesół? A może masz pomysł na kolory innych uczuć? Narysuj je i zapisz nazwę uczucia.



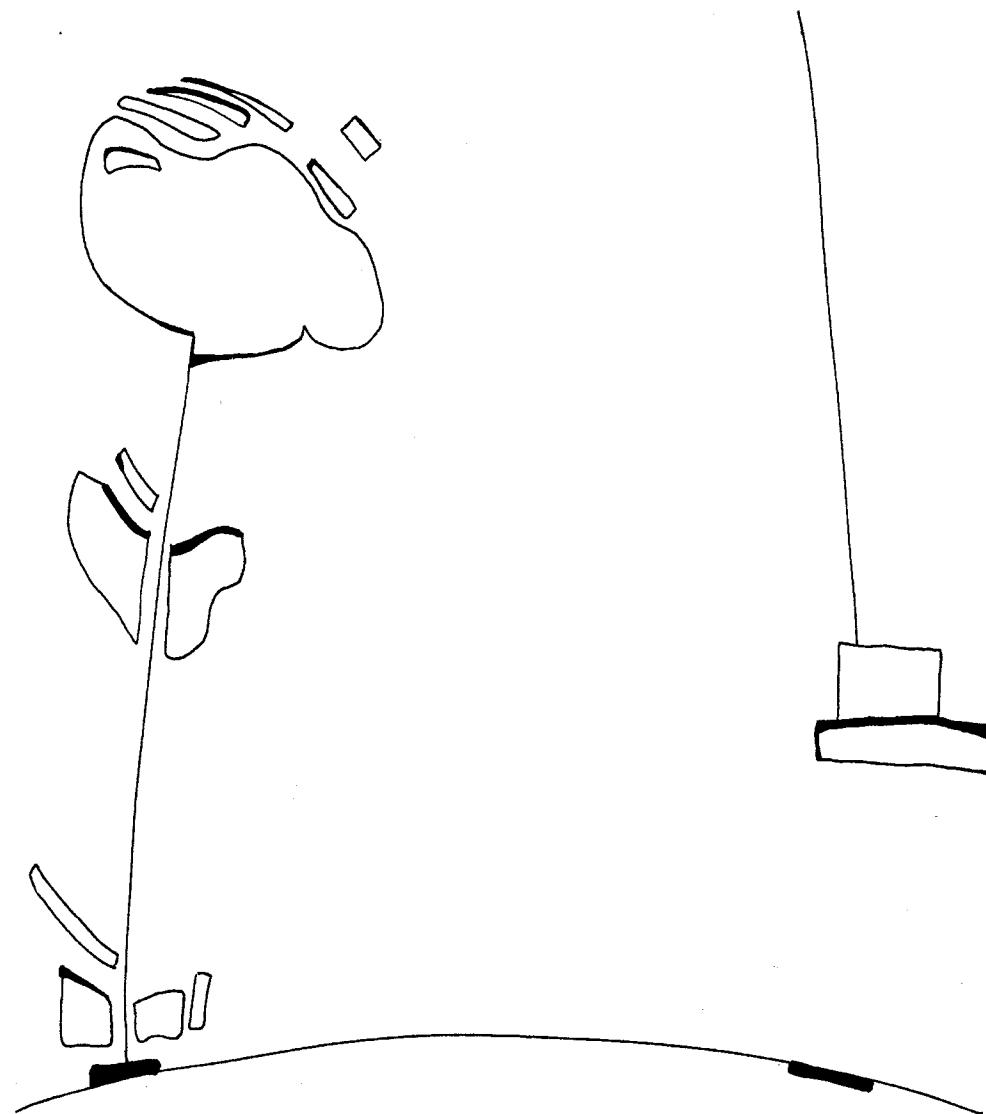
Urzeczony ogrodnik:



TAJEMNICZY OGRÓD?

Na Planecie Włochatych wielu mieszkańców zajmuje się ogrodnictwem. Są miłośnicy włoskich drzew owocowych, krzewów ozdobnych i kwiatów. Pielęgnują i troszczą się o swoje niezwykle rośliny, a te odwziewają się im wspaniałym wyglądem i niesamowitym zapachem. Wyobraź sobie, że jesteś najsłynniejszym ogrodnikiem włoskich roślin.

Jak wygląda twój królewsko pachnący ogród? Narysujesz?



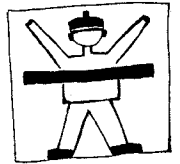
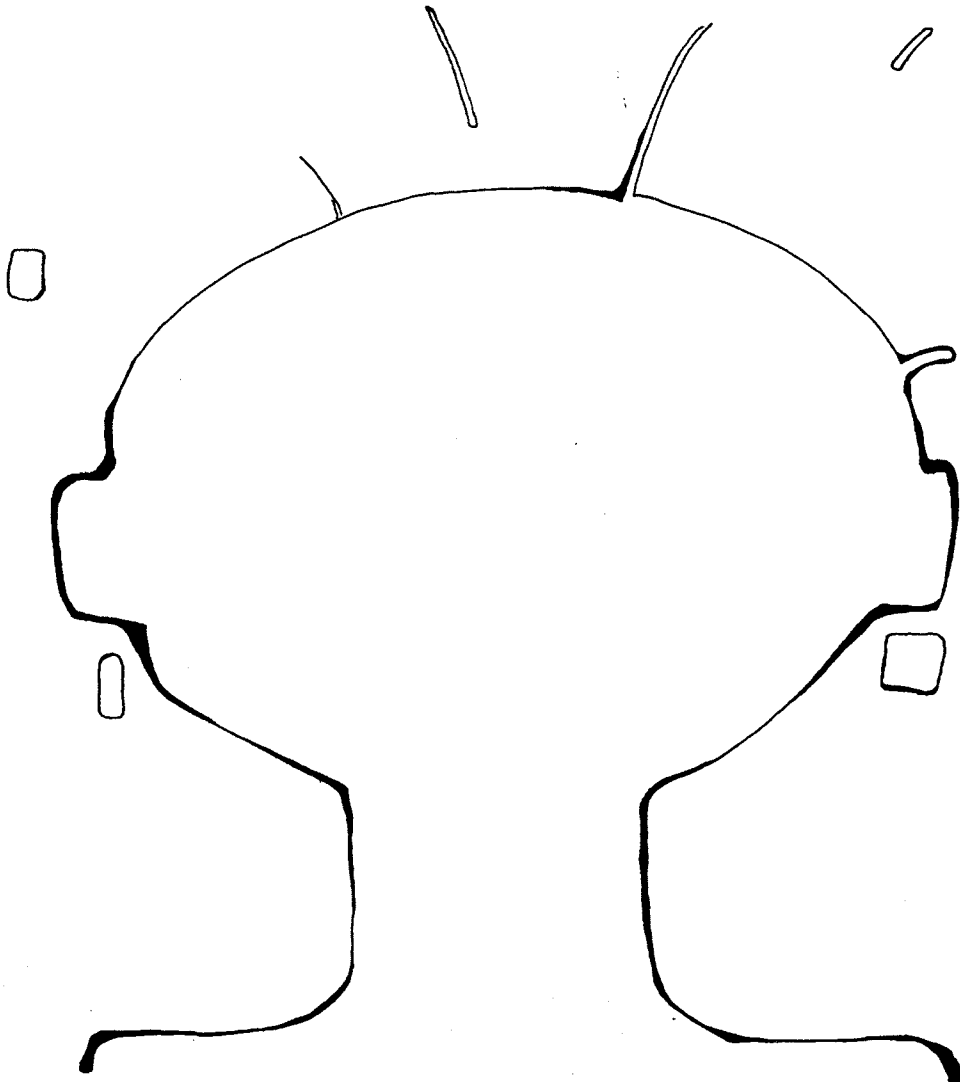


Mistrz Fryzjerstwa: _____

ŚWIĘTO CZESANIA

Na doroczne Święto Czesania Pani Włosek planuje zrobić sobie nową fryzurę – taką, jakiej jeszcze dotychczas na żadnej głowie nie było.

Wyobraź sobie, że jako najsłynniejszy na planecie mistrz fryzjerstwa zostałeś(a)ś poproszony(a) o wykonanie na głowie Pani Włosek piętrowego koczka-warkoczka, poprzeplatanego niespokojnymi myślami, z wpiętymi wewnątrz nutkami radości i nadziei.



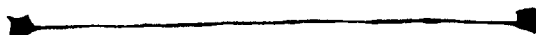
Mad Coumb Master: _____

Na Planecie Włochatych mieszka przedziwny fryzjer – pan Bąbel Włochacz, który czesze wszystkich mieszkańców. Bąbel przygotowuje właśnie nowy katalog fryzur na Festiwal Planet, ale zabrakło mu pomysłów. Pomyśl i narysuj kilka modnych fryzur. Pomóż fryzjerowi Bąblowi, aby mógł nadal nazywać się *Najbardziej Szalonym Fryzjerem Planet Włochatych*.



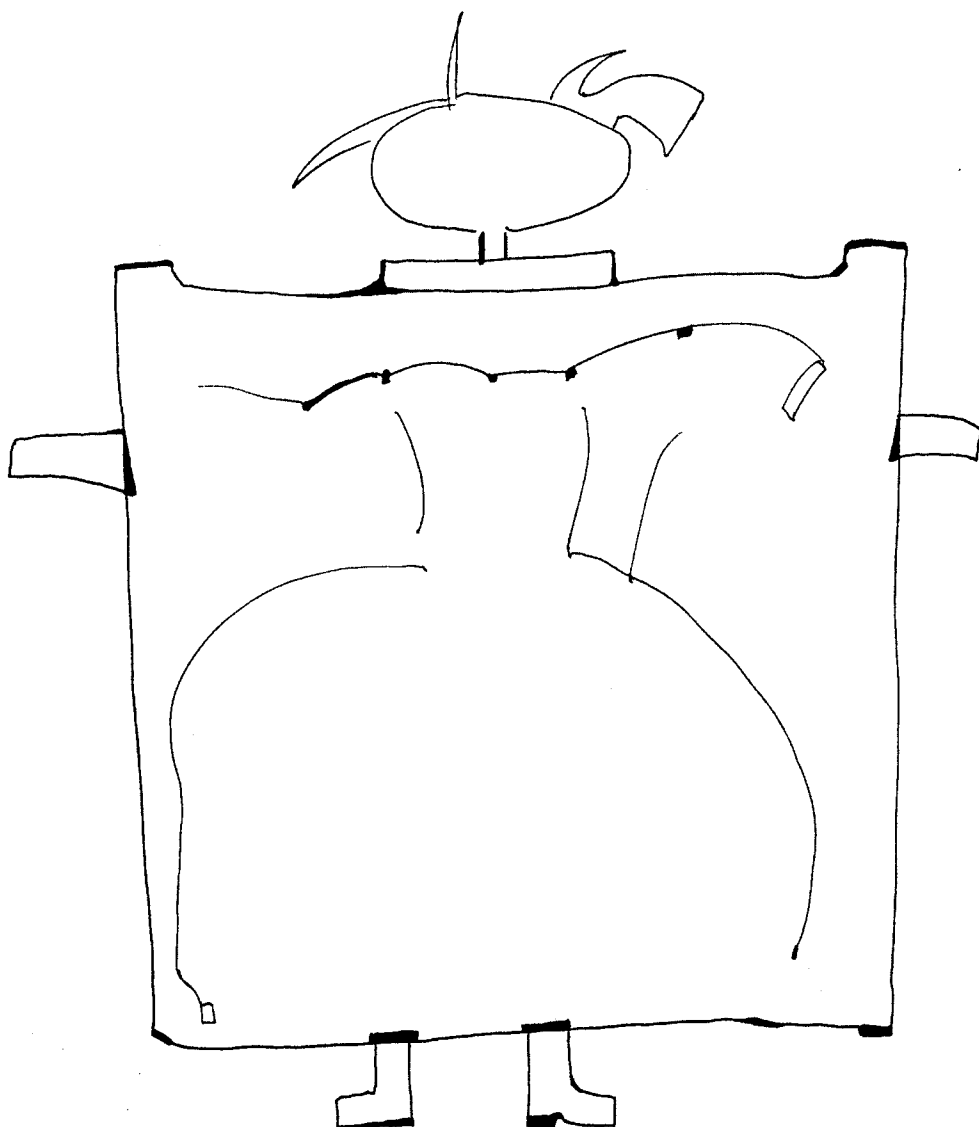


Mistrz Krawiectwa:

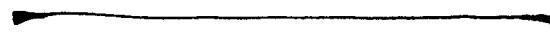


CZY SUKNIA ZDOBI WŁOCHATYCH?

Pani Włosek planuje uszyć sobie nową suknię na Doroczne Święto Włochatych. Ma to być najdziwniejsza suknia wszechczasów. Tylko Ty potrafisz taką zaprojektować, więc do dzieła Mistrzu Krawiectwa!

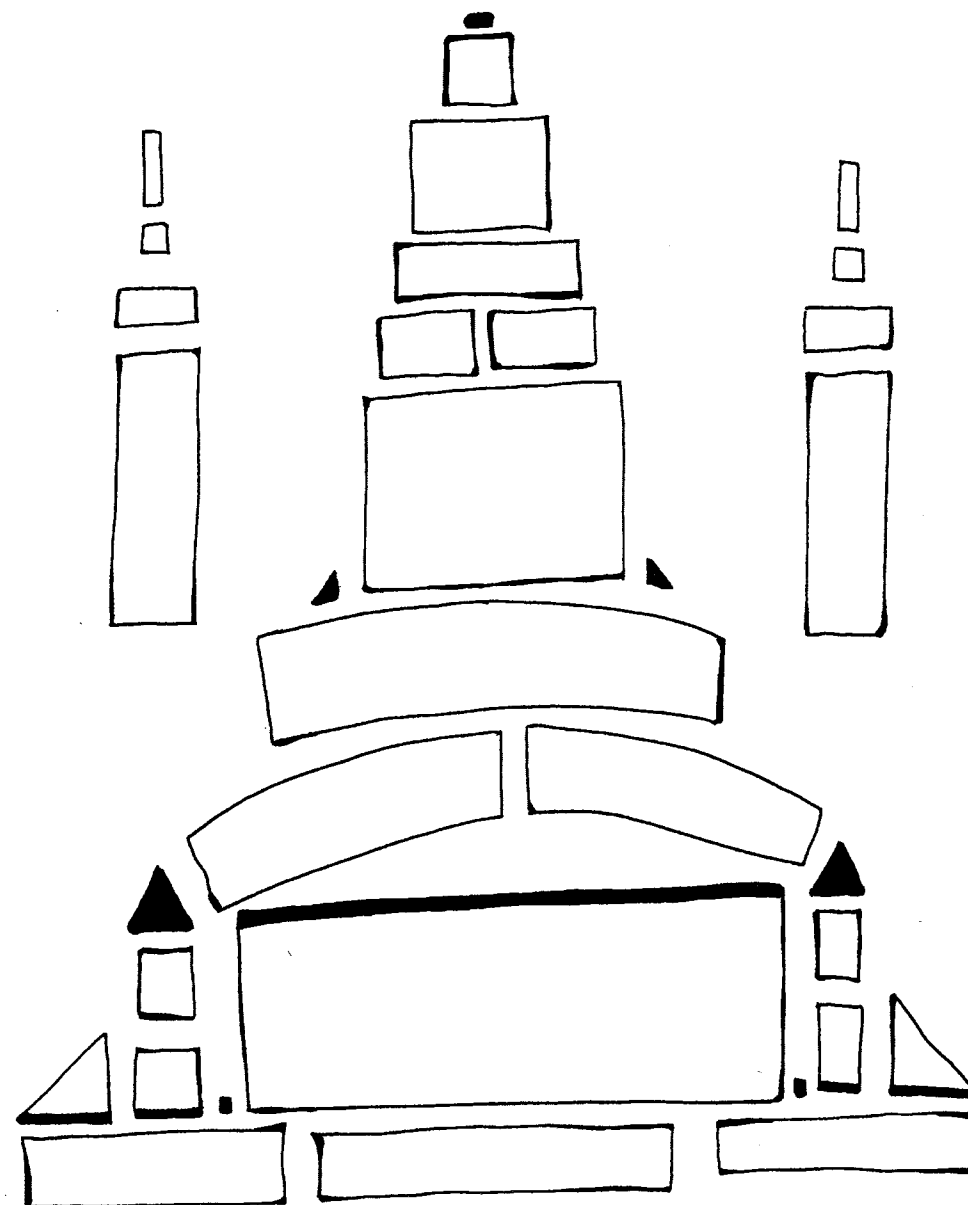


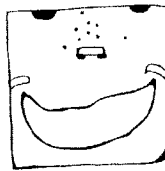
Inżynier kolorów:



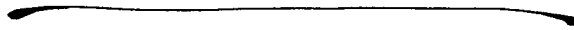
KOLOROWA WIEŻA KOLORÓW

Planeta Włochatych słynie z Magicznej Wieży Kolorów Świata. Jest to wieża, w której mieszkają wszelkie kolory, jakie kiedykolwiek powstały, nawet takie, które jeszcze nie mają nazwy. Widzisz tylko jej zarys. Spróbuj ją rozbudować i pomalować.



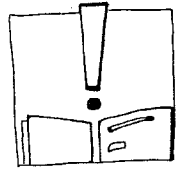
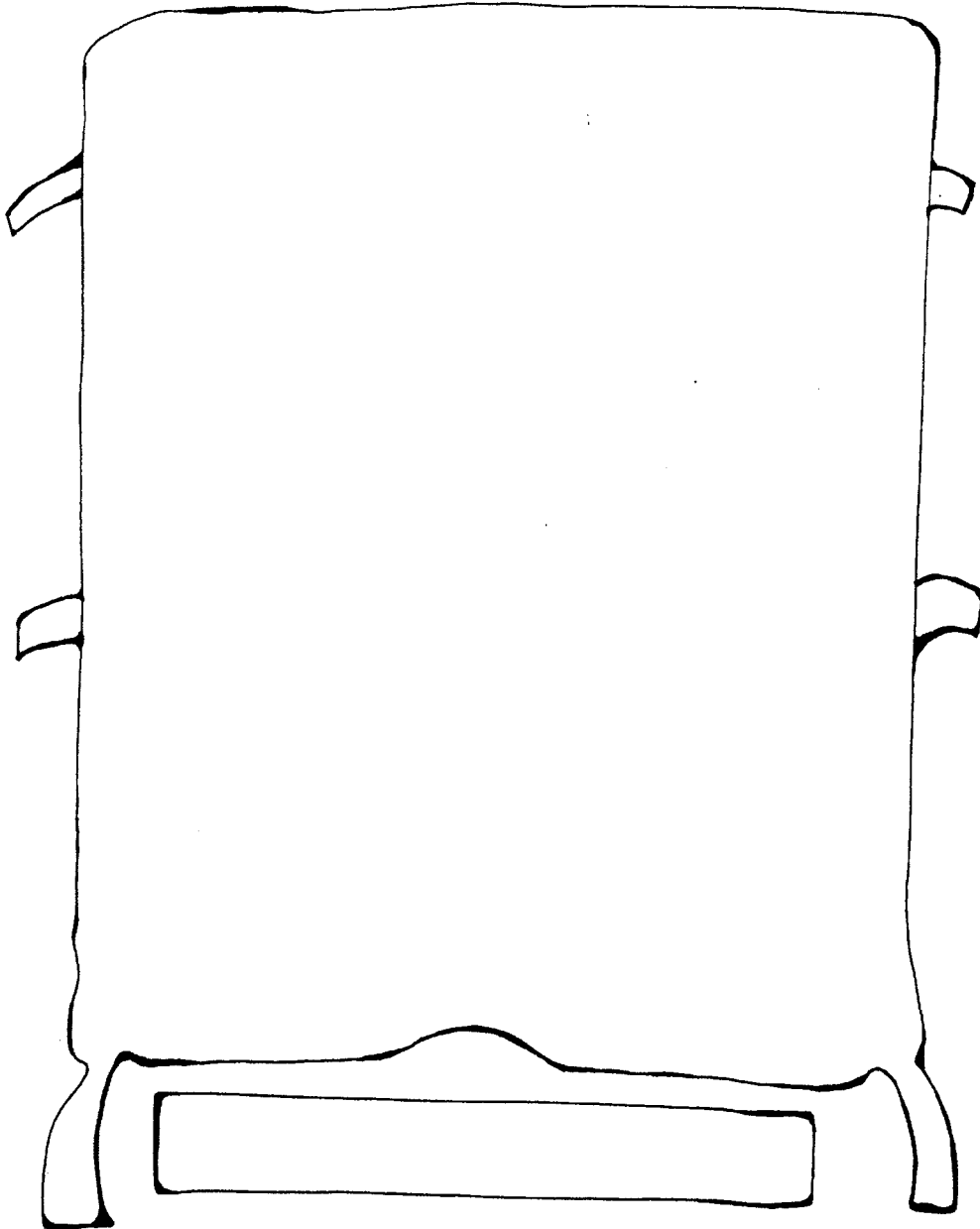


Znawca przyjaźni:



Mieszkańcy Planety Włochatych posiadają wyjątkowy dar widzenia zapachów oglądanych przez siebie przedmiotów oraz wypowiedzianych słów.

Narysuj i napisz, jak może pachnieć słowo PRZYJAŹŃ?



Kronikarz Włochatych:



Oto pierwsza strona z Wielkiej Księgi Włochatych Włochaczy. Przeczytaj jej początek, wyobraź sobie, że to Ty jesteś kronikarzem i dopisz dalszy ciąg tej opowieści.

Ja, Wielki Kronikarz Rodu Włochatych piszę tę opowieść,

aby przetrwała dla potomnych i aby sława znakomitego Włoserza Kita Fon

Maluskiego nie zgaśła.

To był niezwykle piękny, słoneczny, gorący, bezchmurny, wiosenny poranek.

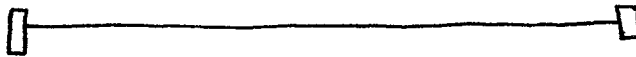
Dzielny Włoserz Kit Fon Maluski jechał na swoim wiernym Rumaku-Ponuraku

w stronę ogrodu fryzjera Bąbla Włochacza, kiedy nagle...

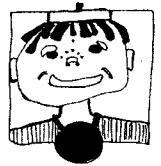
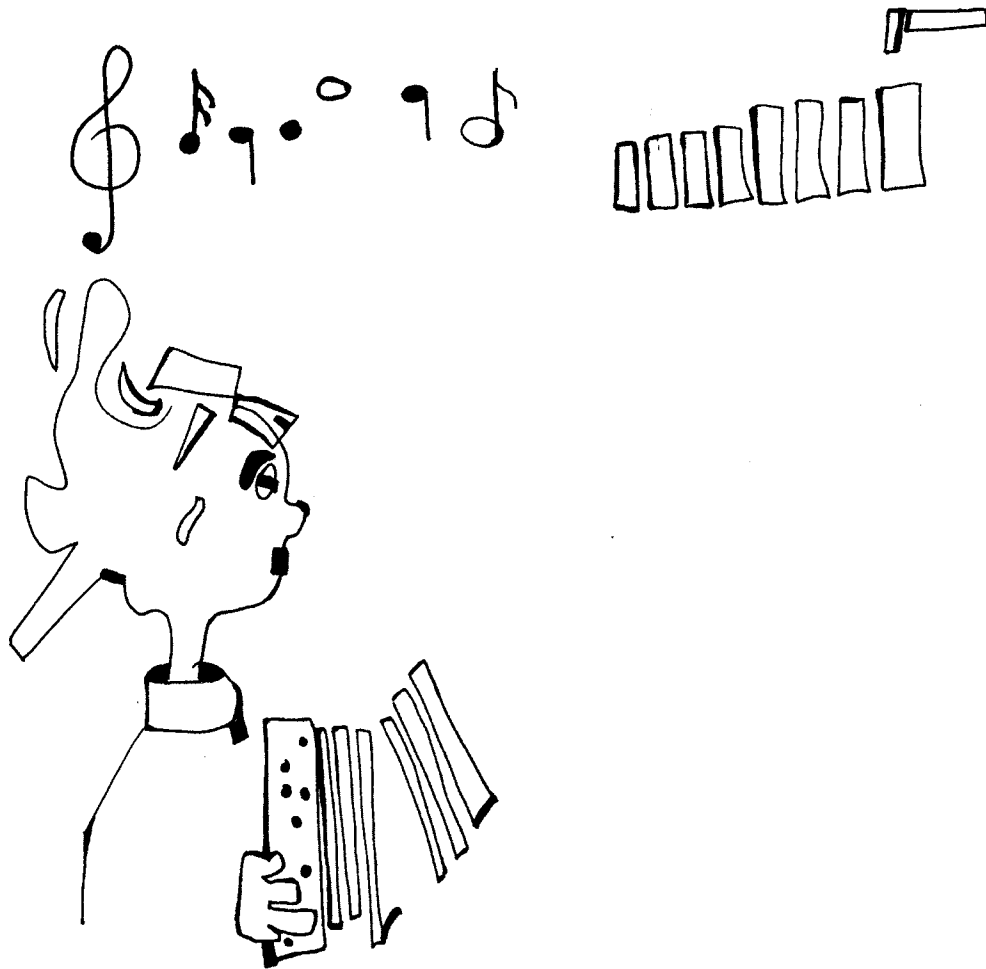




Muzykolog:



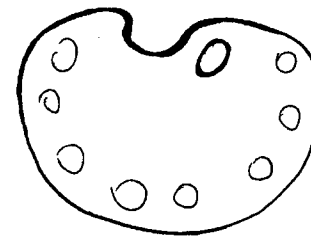
Mieszkańcy Planety Włochatych uwielbiają muzykę i już od dziecka uczą się gry na różnych fantastycznych instrumentach. Pewien fotograf zrobił zdjęcie jednemu z muzyków z jego niebanalnymi instrumentami. Niestety film naświetlił się i zdjęcie się nie udało. Został tylko fragment, dorysuj pana Muzyka i instrumenty muzyczne...

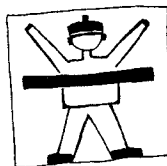


Kucharz kolorów:



Na Planecie WŁOCHATYCH żyją bardzo różne stworki i stwory. Jednym z nich jest Wzrokowiec. Tak, jak ludzie potrzebują pożywienia, aby mieć siłę, tak on potrzebuje do życia kolorów. Wyobraź sobie, że to właśnie Ciebie wybrał do ugotowania Obrazu Pełnego Kolorów, który pomoże mu nabrać sił. Stwórz swoje dzieło dla dobra wszystkich Wzrokowców.



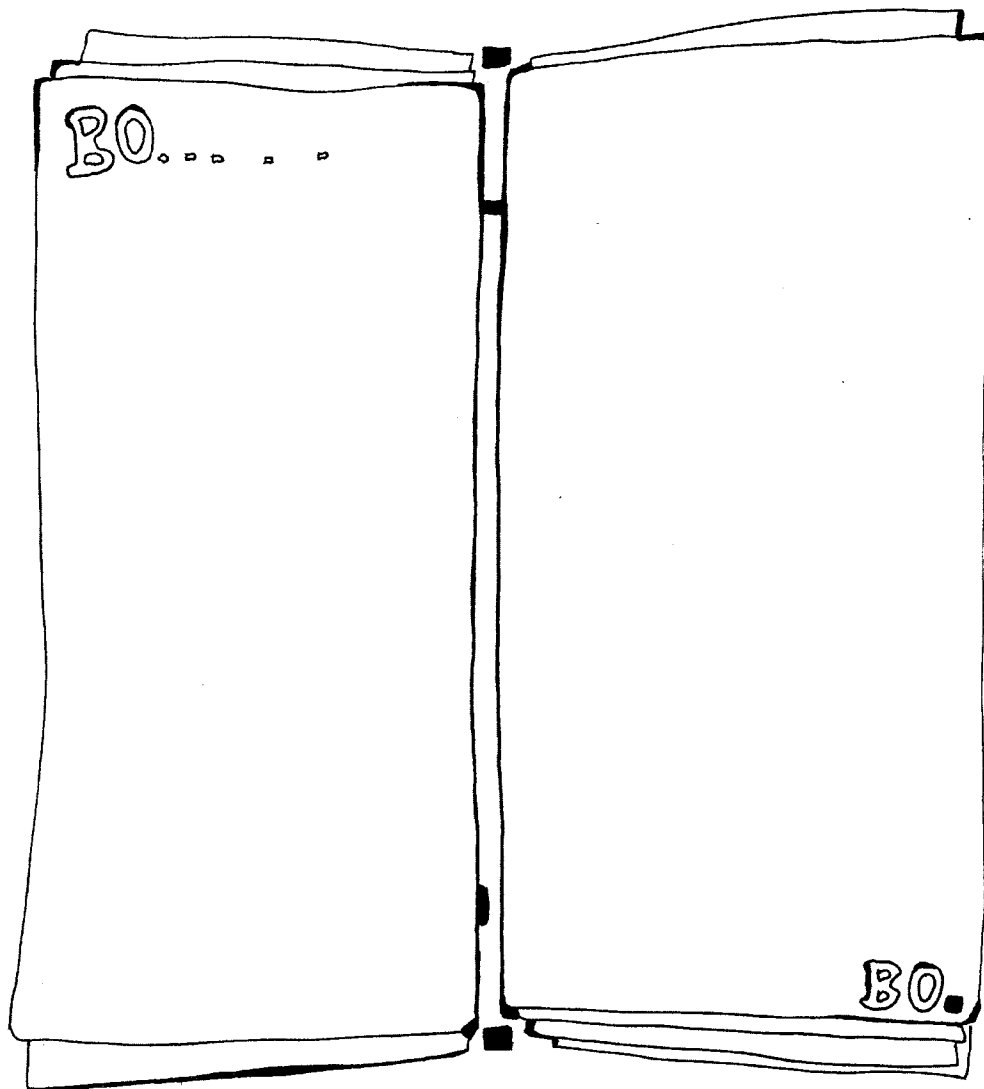


Sławny językoznawca:

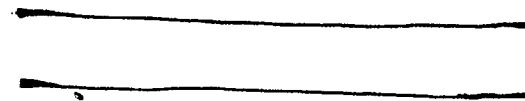


JĘZYK UPRZEJMOŚCI

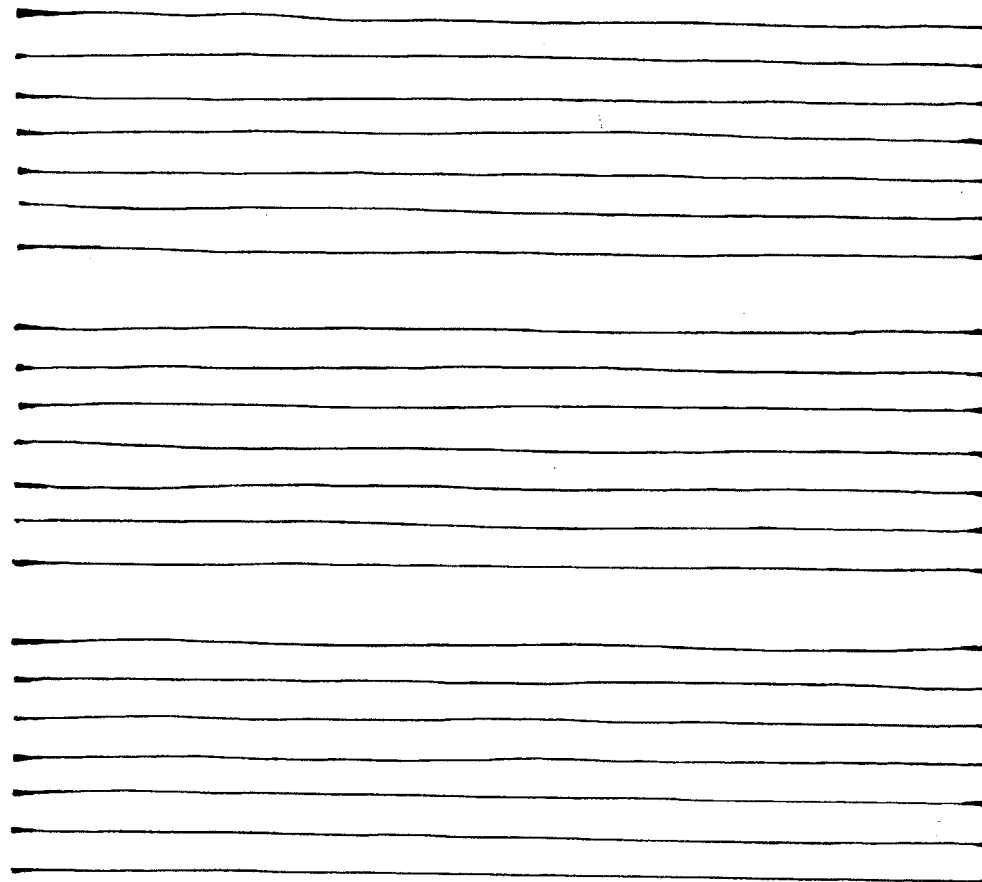
Na planecie 003 wszyscy mieszkańcy są niespotykanie uprzejmi i szarmanccy. Bobodani i Bobodanki prześcigają się w uprzejmościach, szukając okazji do mówienia komplementów, życzeń, przeprosin, pozdrowień... Słowa te są nieco podobne do naszych, ale jest ich znacznie więcej, a poza tym zawierają w sobie dużo sylab „bo” w środku, na początku i na końcu wyrazów. Popatrz na Pana Sama Bogdańskiego, jego osobista księga wyrazów aż ugina się od ciężaru. Napisz na stronach książki te wyrazy uprzejmości.



Sławny kompozytor:



Najjaśniejszy Król Bobobobobobobobobobobodan już od tysięcy lat słuchał tego samego hymnu na wszystkich uroczystościach, które były organizowane trzy razy dziennie, stąd zawsze w najważniejszym momencie ogarniał go atak ziewania. Reanimacja trwała aż do następnej uroczystości. Król powiedział: DOŚĆ! Czas na coś niewyobrażalnie nowego! Wyobraź sobie, że zostałeś wprowadzony do GWGW1386 (Gabinetu Wszystkich Głosów Wszechświata). Masz dostęp do wszystkich dźwięków, jakie kiedykolwiek powstały. Utwórz z nich melodię i zapisz na siedmiolinii.



Weź pod uwagę najbardziej ulubione nutki Króla, między innymi takie:



Wymyśl także swoje własne nutki!!! Jesteś przecież najsłynniejszym kompozytorem!



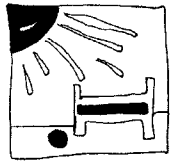
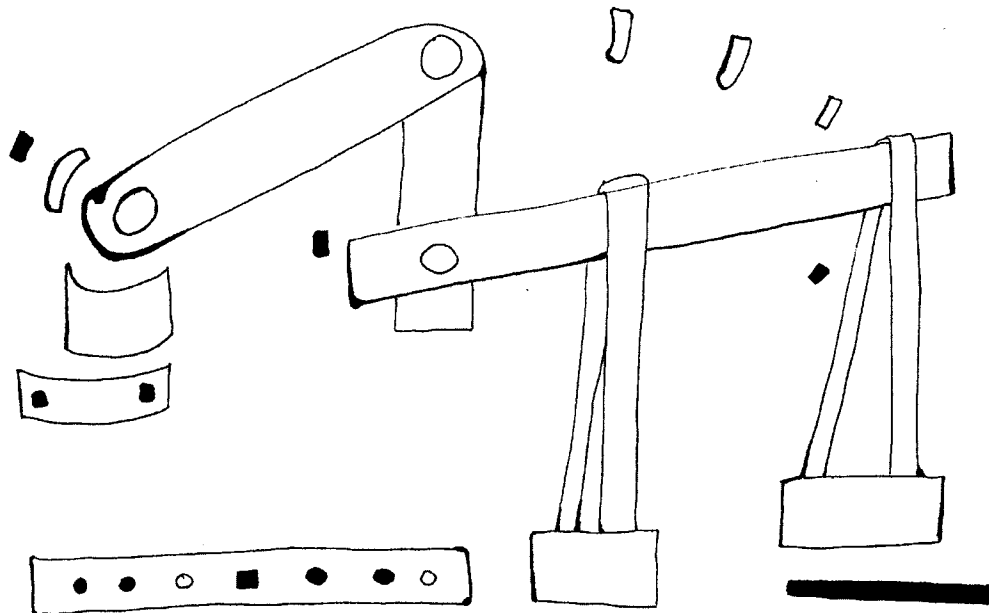
Konstruktor robotodośmiejchów:

RADOSNE WYNALAZKI

Na planecie 003 – gdzie panują radosne Bobodany, zamiast „Dzień dobry” mówi się:
„Ogólnie fajnie jest!”.

Dzieje się tak między innymi za sprawą bardzo dziwnych przedmiotów rozweselających
mieszkańców i wprowadzających ich w doskonały nastrój.

Niestety przedmioty te zużywają się i trzeba skonstruować nowe. Wyobraź sobie, że jako
Tęga Głowa Wynalazcza zostałeś poproszony o zaprojektowanie jednego urządzenia.
Częściowo jest już naszkicowane. Ty dokończ dzieło, nazwij urządzenie i napisz, do czego
ma służyć.



Kolekcjoner słów:

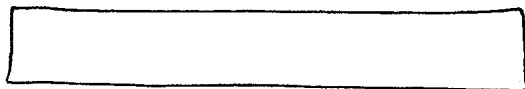
BOKLASERY – SŁOBOWNIKI

Niektórzy mieszkańcy Planety Bobodanów mają niezwykle hobby: kolekcjonują w swoich
słynnych, żółtych BO-KLASERACH wyrazy rozpoczynające się na bo-.

Wyobraź sobie, że jesteś jednym z BO-ZBIERACZY i prezentujesz stronę swego zbioru
wyrazów.



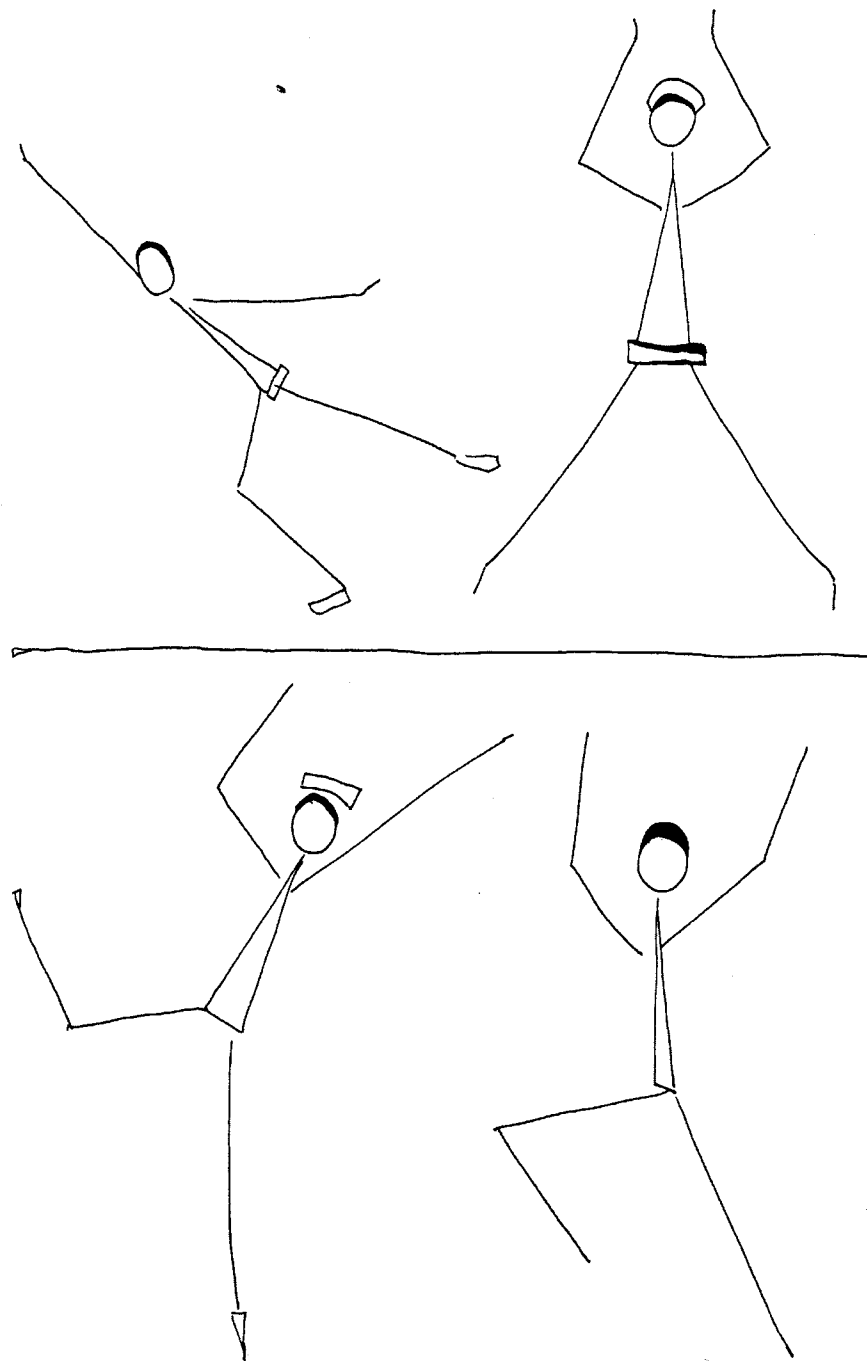
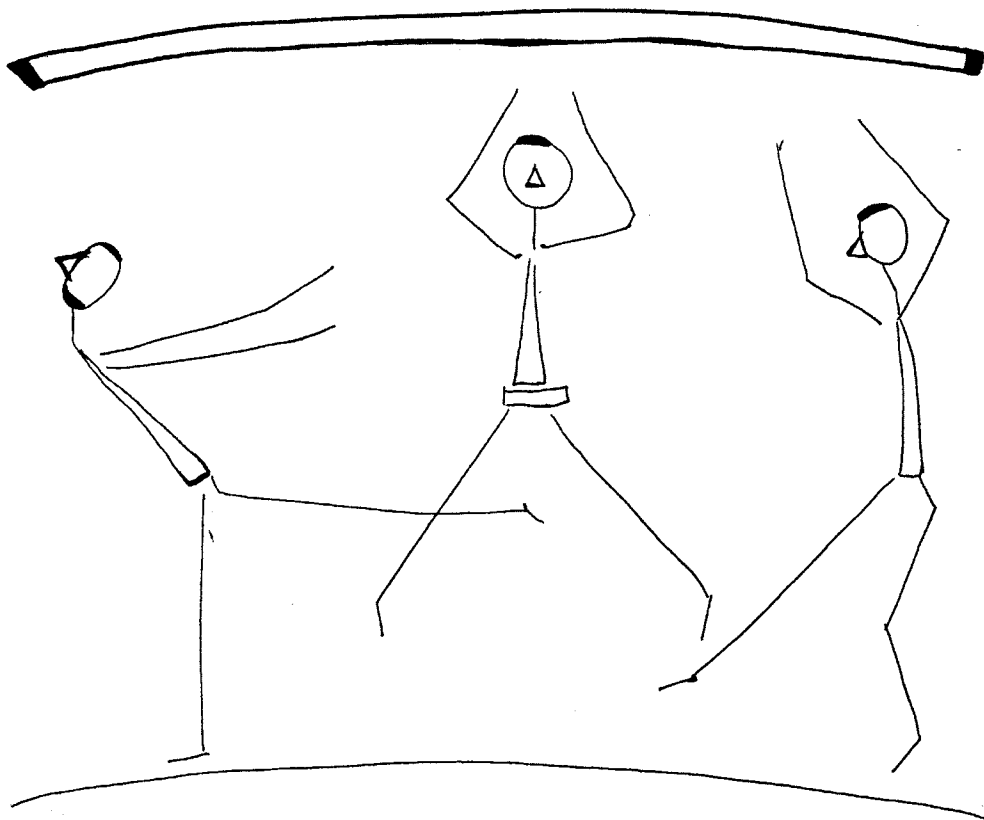
Gość specjalny balu:



TAŃCE BOBODAŃCE

Bobodani są niezwykle wesołym narodem. Oprócz ulubionych walk na śmiech uwielbiają różne tańce bobowywijańce. Rodzajów tańców wymyślili już chyba 1745. Tańczą na przykład: tańce bobowalcowańce, bobotangowańce, bobofruwańce, bobozakolańce, boborękodańce....

Ostatnio największą popularnością cieszy się taniec bobo-dobo. Jesteś zaproszony na karnawałowy bal. Wszyscy tańczą szalony taniec bobo-dobo. Jest tu tak białociemno, że nic nie widać! Narysuj, jak udekorowana jest sala? W jakich strojach i butach tańczą uczestnicy balu? Jakie mają fryzury? Jakie mają miny?

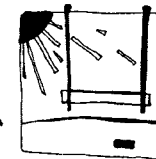
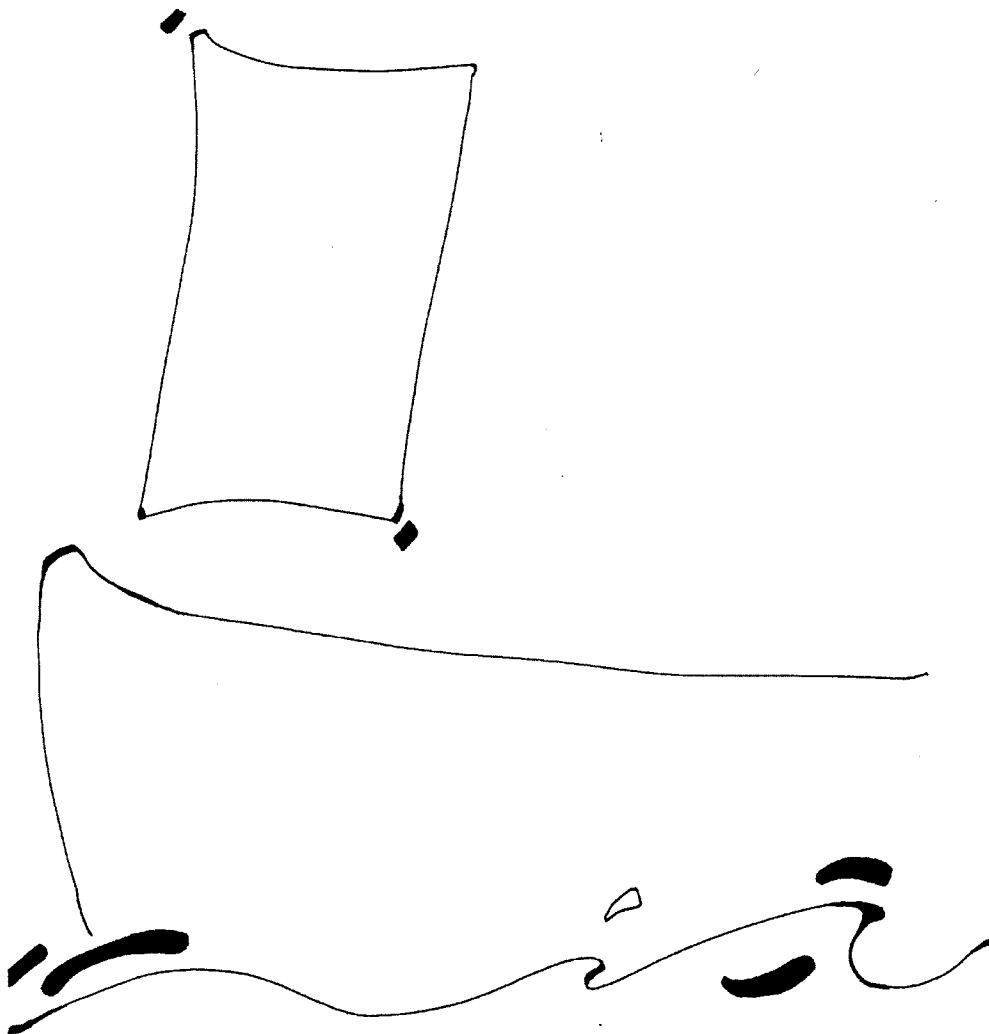




Kapitan Floty Bomborskiej: _____

FLOTA BOMBORSKA

Wyobraź sobie, że zostałeś wezwany na pokład bardzo szybkiego, nowoczesnego, fantastycznego statku „Bomboniec”. Niestety nie jest on jeszcze do końca zbudowany. Jako przyszły kapitan tego statku dokończ jego budowę, a następnie dobierz załogę (narysuj jak wyglądają majtkowie). A potem już tylko w REJS, Panie Kapitanie!



Instruktor Aerobobiku: _____

SPORTOWA BOROBODZINA

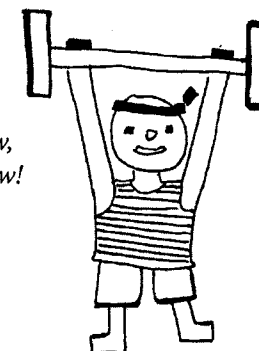
*Bobokwaczka aerobobik ćwiczy
a jej mąż podskoki liczy.
Bobo-raz, bobo-dwa!
Żona mniejszy brzuszek ma!*

Narysuj Bobokwaczkę (nie dziwaczkę) podczas ćwiczeń!



*Bobo-kwak obmyśla listę bobo-sportów,
aby wcisnąć swój brzuch do bobo-szortów!*

Napisz nazwy nowych, nieznanych
dyscyplin sportowych, które polecisz
Bobokwakowi.





Znawca zwierząt: _____

ZWIERZĘTA W BOZOODANOWIE

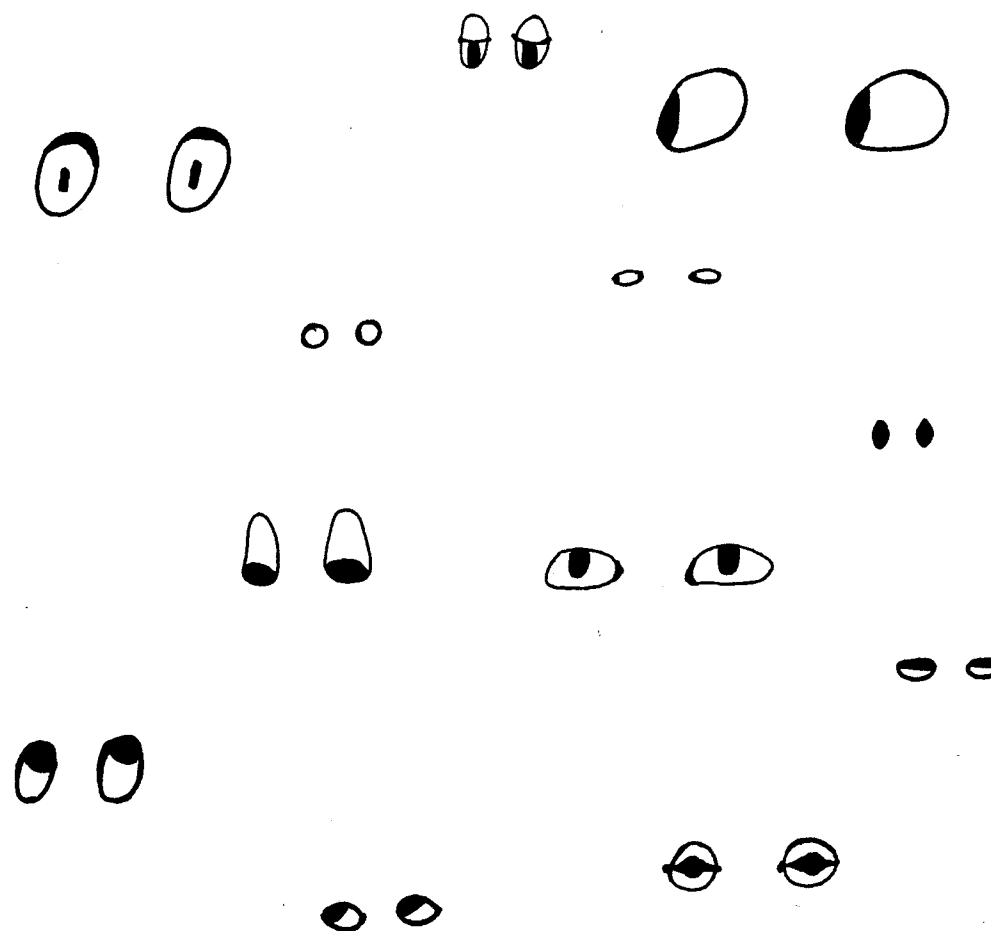
Na Planecie Bobodanów zwierzęta wyglądają i nazywają się inaczej. Wyobraź sobie, że jako wybitnego znawcę zwierząt poproszono Cię o wykonanie atlasu.

Napisz pod każdym obrazkiem nazwę zwierzęcia i krótko opisz je, na przykład, co je, gdzie go można spotkać lub inne informacje, które przychodzą Ci do głowy.



Znawca zwierząt: _____

Wyobraź sobie, że zwierzęta z BoZOObo wyszły do wodopoju. Właśnie oglądasz je w całej ich krasie. Jesteś tak zachwycony ich niezwykłym wyglądem, że chcesz je sfotografować. Niestety stało się! Zwierzęta napiły się źródlanej wody, która chroni je przed okiem ciekawskich przybyszów z innej planety. Stały się po prostu niewidzialne. Widać tylko ich niesamowite oczy. Jak zapamiętałeś te dziwne i niespotykane u nas zwierzęta? Przekaż nam obrazkowe informacje jak wyglądają! Po prostu dorysuj te zwierzęta do ich widzialnych oczu.





Fotograf roku:

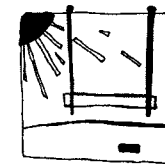


25 Bobolutego na planecie 003 obchodzi się Święto Budzenia Bardzo

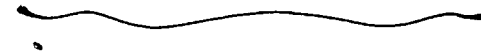
Barwnych Bobołyg.

Stworzenia te ukrywają się na bagnach. Tylko tego jednego dnia bagna bulgocąc tworzą bańki, po których przechadzają się Bobołygi. Wyobraź sobie, że Ty też widziałeś przez chwilę Bobołygę. Udało Ci się zrobić zdjęcie, za które dostałeś wyróżnienie „Fotograf Roku”.

Jaka była Twoja Bobołyga? Narysuj ją.



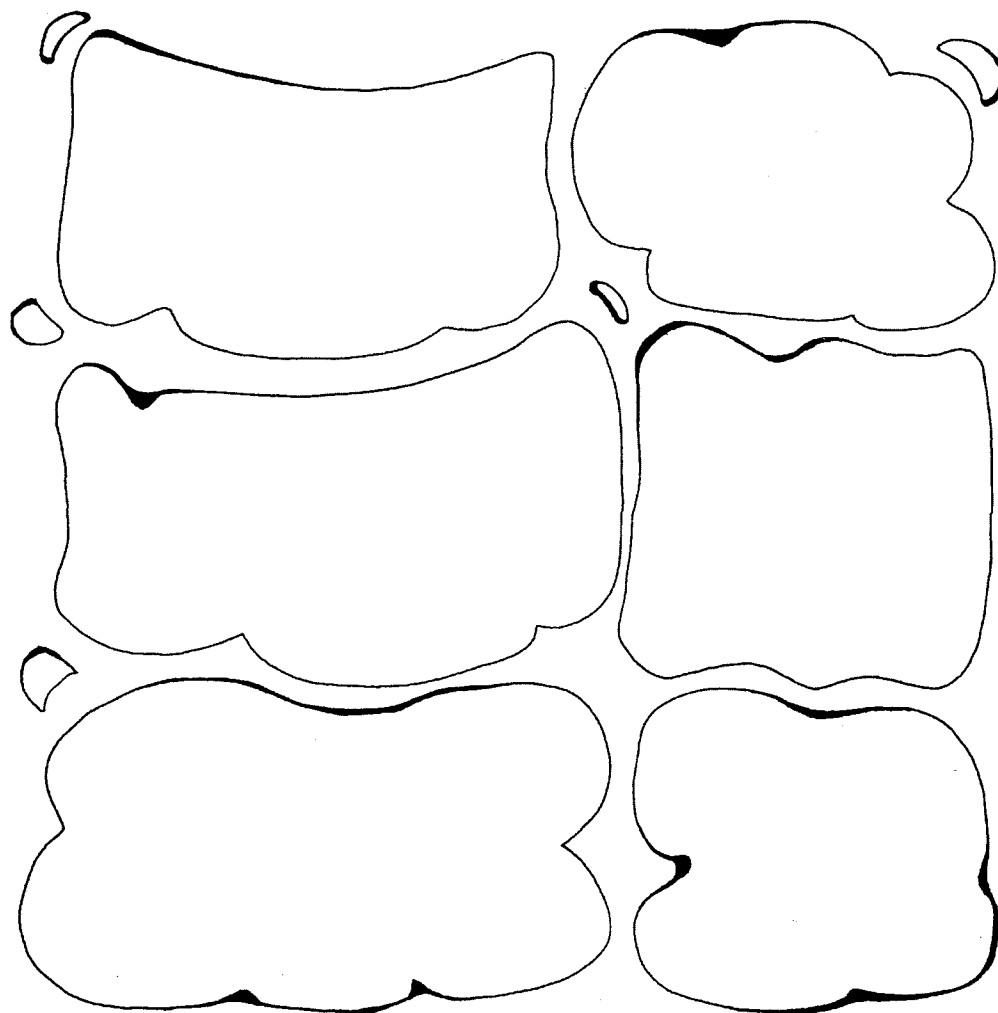
Szczęśliwy słuchacz bajek:

**PODUSZECZKI na BAJECZKI**

Szeptające poduszki? Tak, tak! Są takie! Opowiadają Ci najcieplejsze bajki na uszko! Jest ich dużo! Czy można sobie coś lepszego wymarzyć? Połóż palec na jedną z nich, zamknij oczy i wypowiedz zaklęcie:

Poduszko poduszko, chcę bajkę na uszko!

Przykładasz głowę i słuchasz. Napisz na każdej poduszce nowe tytuły niezwykłych bajek opowiedzianych Ci przez każdą z nich!

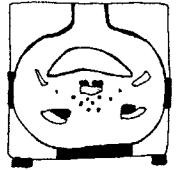
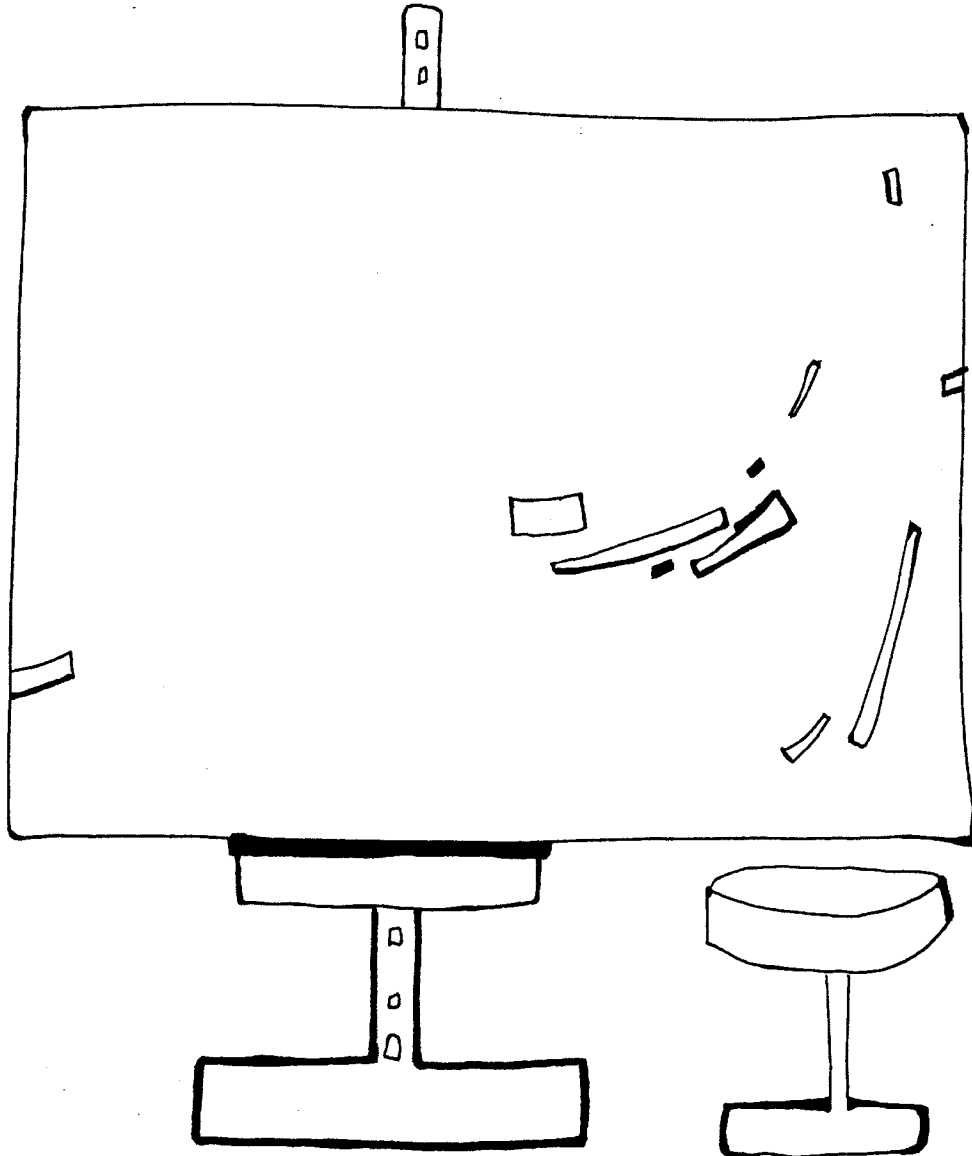




Malarz artysta:

BOBOABSTRAKCJA

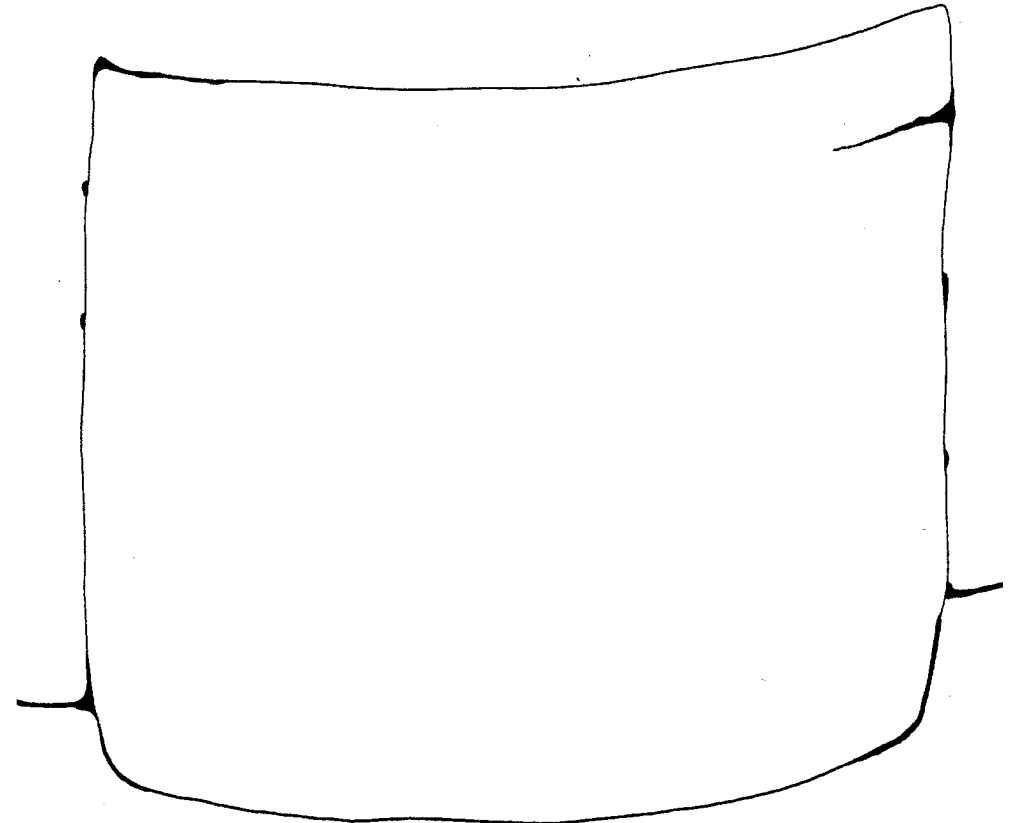
Na Planecie Bobodanów każdy kocha sztukę abstrakcyjną. Wyobraź sobie, że zostałeś zaproszony do pracowni malarskiej najsłynniejszego Mistrza Sztuki Abstrakcyjnej. Mistrz prosi o dokończenie rozpoczętego dzieła. Wybrał Ciebie, bo wie, że sprostasz temu zadaniu!

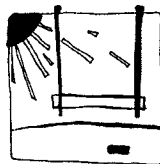


Specjalista cukiernik:

URODZINY BOBULINY

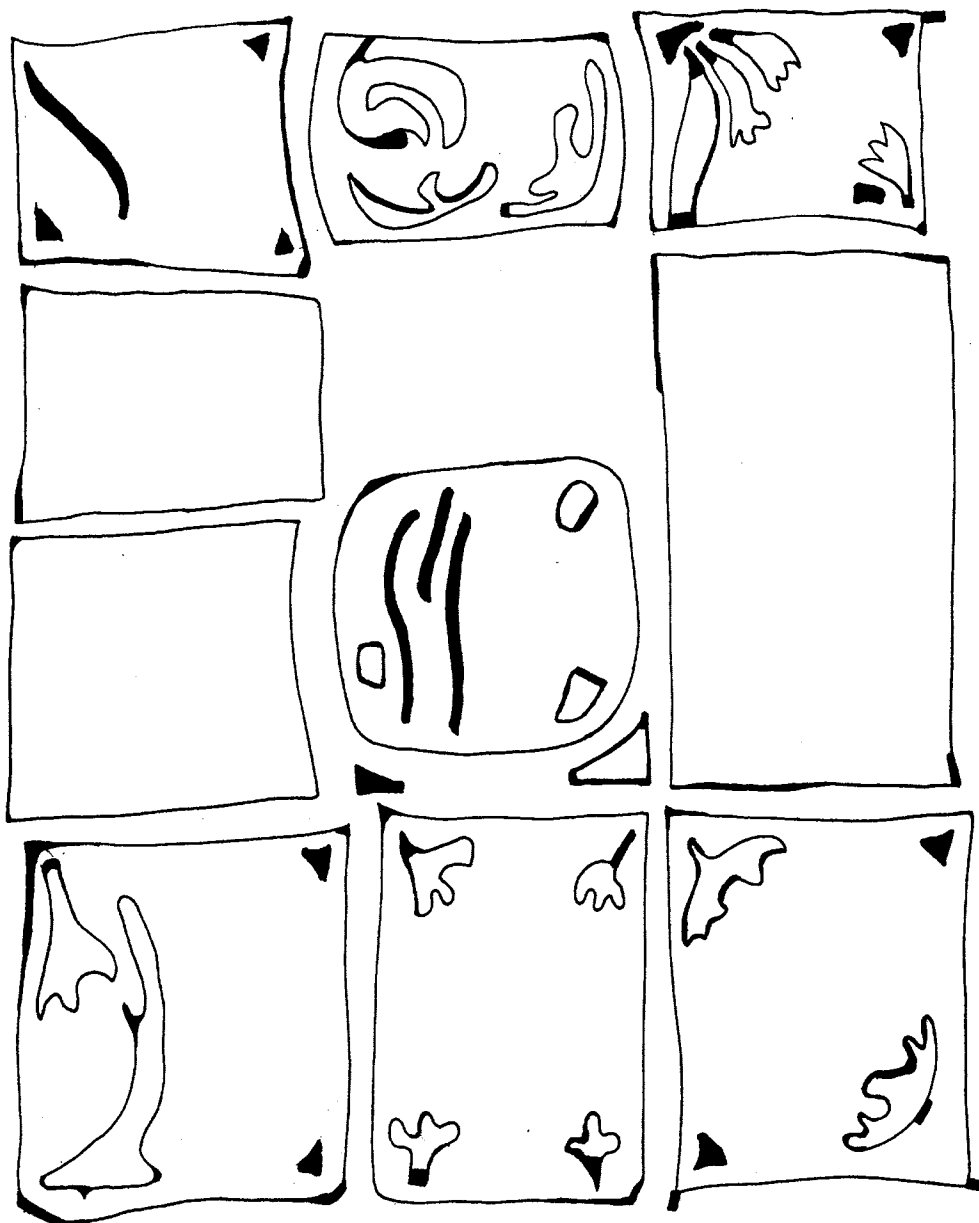
Babcia Bobulina obchodzi bardzo ważną uroczystość. Na 250 rocznicę urodzin zjawia się cała 359-osobowa Rodzinka. Trzeba upiec tort urodzinowy. Jako najlepszy cukiernik wszechświata udekorujesz go tak, aby wszyscy byli zaskoczeni Twoim kunsztem. Nie zawieź Babci Bobulinki!





Wolny człowiek:

Jako wolny człowiek możesz na tej karcie robić to, co chcesz – pisać, rysować, śpiewać lub opowiadać o niej. Tym razem możesz jedynie słuchać poleceń swojej wyobraźni, która podpowie Ci, jak zająć się tymi dziwnymi znakami.

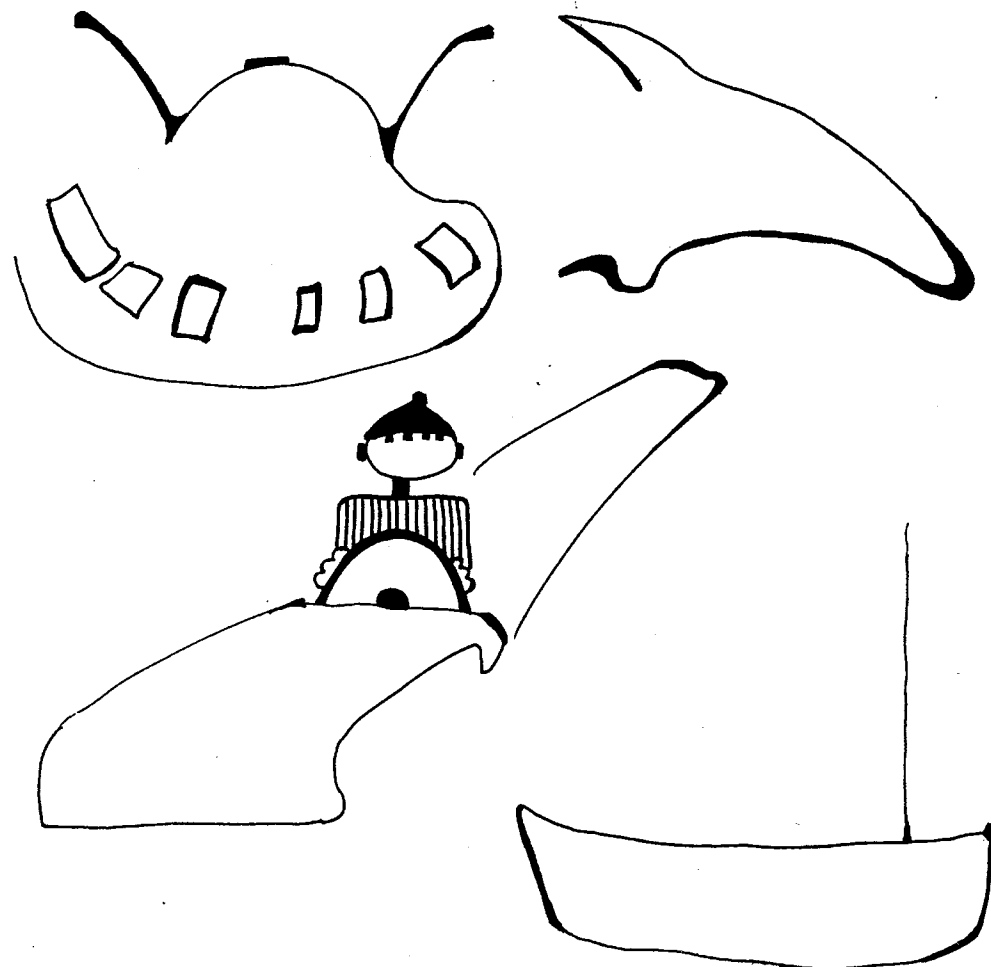


Inżynier – konstruktor:

BOBOTAXI

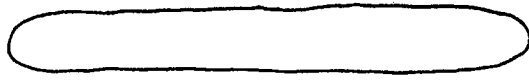
Wyobraź sobie, że przebywając na Planecie Bobodanów udało Ci się skonstruować kilka różnych bardzo nowoczesnych samochodów.

Są to taksówki do niezwyklej przejażdżek w powietrzu, wodzie i na lądzie. Suniesz sobie, płyniesz lub lecisz tam, gdzie chcesz! Narysuj, jak wyglądają Twoje skonstruowane cuda motoryzacyjne i jakiej są marki. Możesz też coś o nich napisać.





Rodzinny portrecista:

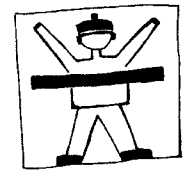
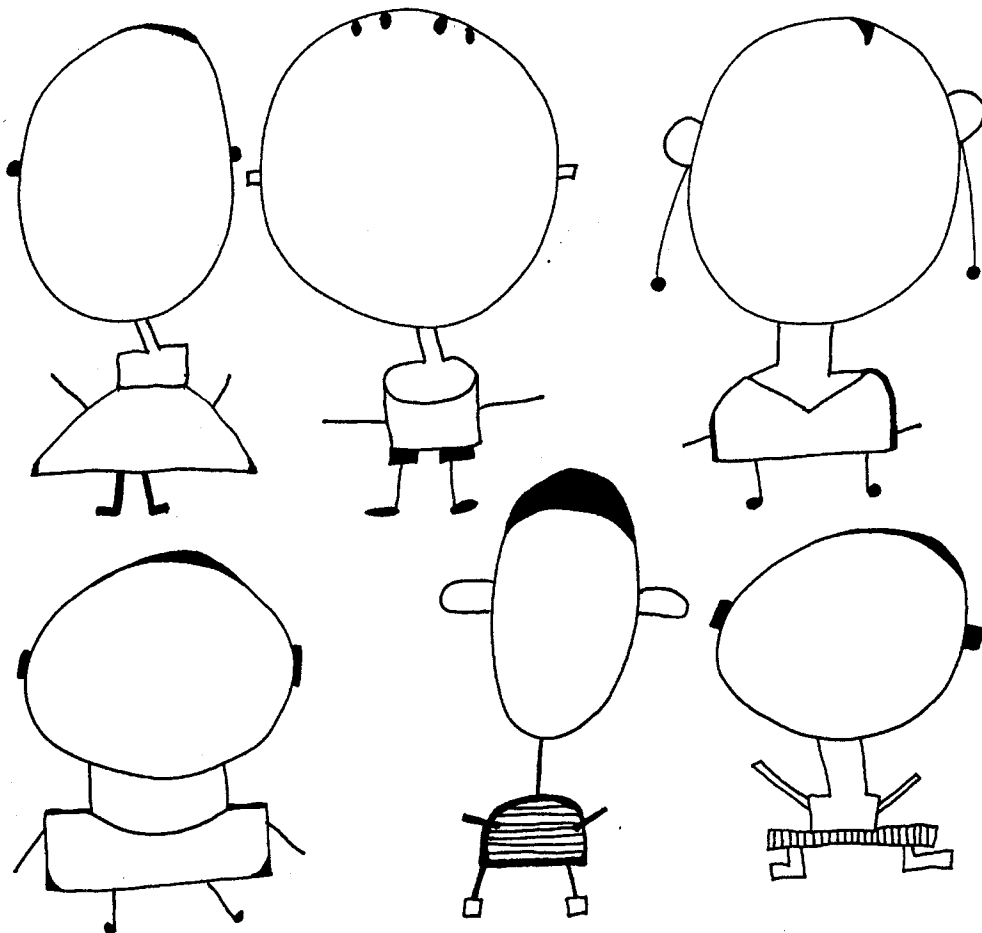


RODZINKA KALEJDOPOWSKICH

W rodzinie Państwa Kalejdopowskich wszyscy są bardzo do siebie podobni. Na co dzień wygląda, że każdy członek rodziny jest identyczny. Wszyscy mają taki sam wzrost, wyraz twarzy, kolor oczu, noszą takie same ubrania. Na szczęście w tej chwili można odróżnić każdego członka rodziny, ponieważ każdy przeżywa inne uczucia.

A w zależności od tego, co czuje – natychmiast jego wygląd zmienia się: na przykład staje się niski lub wysoki, chudy lub tłusty, rosną mu włosy... nie mówiąc o tym, że w zależności od nastroju, każdy zmienia nakrycie głowy. W rodzinnej szafie można znaleźć 15 000 kapeluszy i innych nakryć głowy.

Jako sławny portrecista Państwa Kalejdopowskich narysuj ich nastroje, miny i kapelusze. Może rozpoznasz i napiszesz imiona, aby wiedzieć, kto kim jest?



Znawca czegoś:

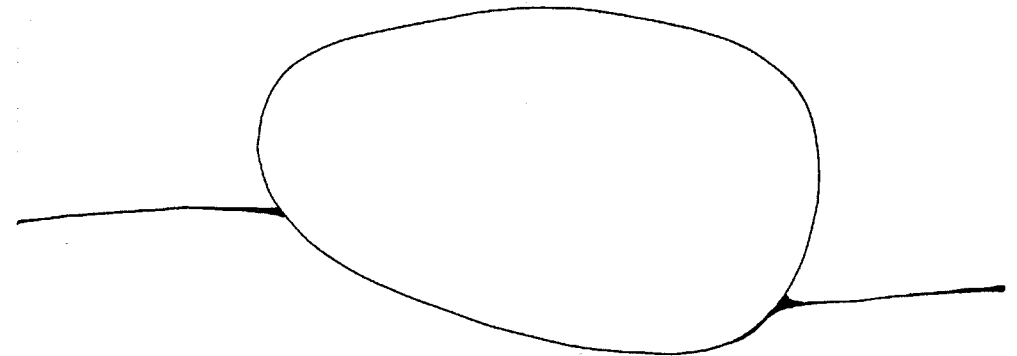


Agnieszka Łuksza „Jajko”

To jest jajko – niespodzianka,
(tysiąc rzeczy kryje w sobie),
a nie żadna tam pisanka!
Dziś je podaruję Tobie.

A co kryje w sobie jajko?
Może wiersz, a może bajkę?
Może obraz? Może słowa?
Może coś innego chowa?

Wierszyk krótki ten przeczytaj,
O nic więcej już nie pytaj.
Możesz robić tu, co chcesz.
Co? Ty sam najlepiej wiesz!



Wyczaruj coś z tego jajka, może wiersz, a może bajkę (choćby rysunkową).



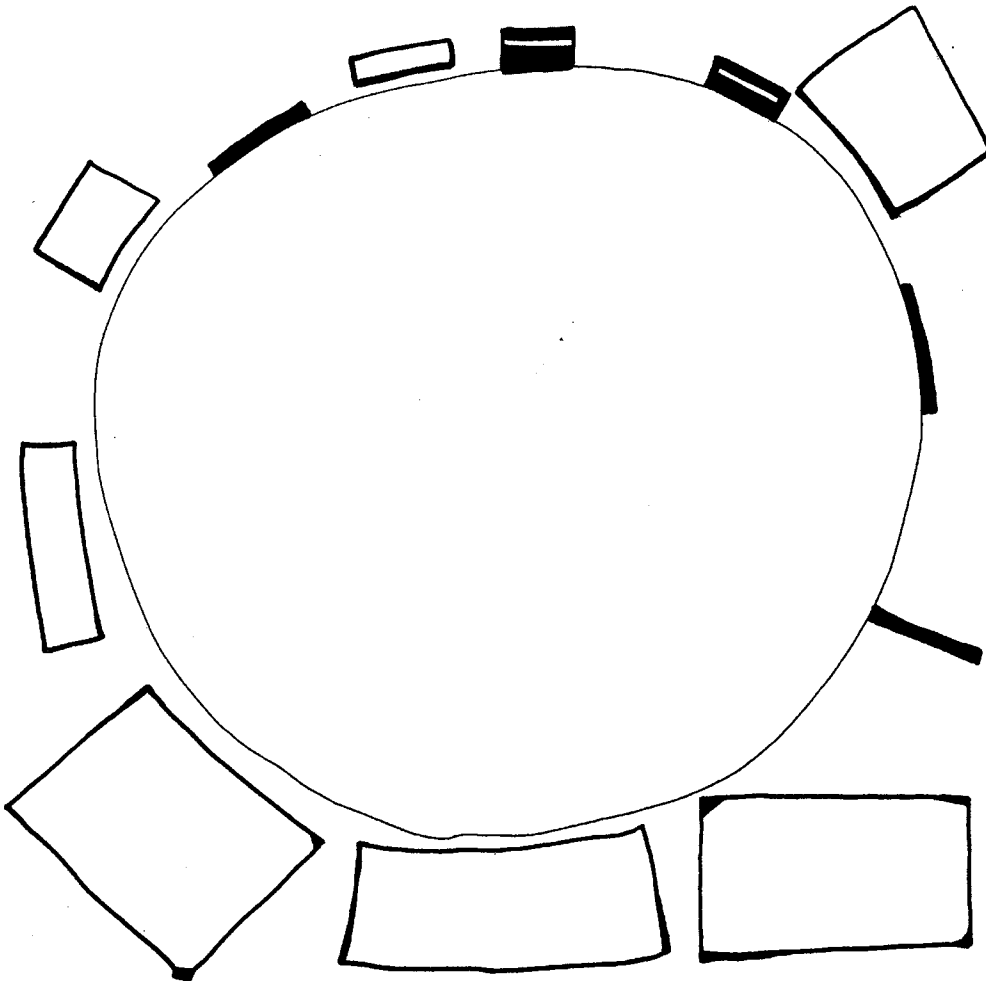
Dyzio Marzyciel:



KALEJDOSKOP MARZEŃ

Na planecie 004 mieszka Wielki Lunetikus, który zajmuje się tworzeniem niezwykłych kalejdoskopów. Ręce ma pełne roboty, bo każdy mieszkaniec chce mieć na własność kalejdoskop, który pokazuje mu to, o czym marzy. Lunetikus zrobił Ci najbardziej rozmarzony kalejdoskop, jaki dotychczas powstał. Spójrz przez niego w siebie.

Narysuj, co widzisz w swoim osobistym kalejdoskopie marzeń?

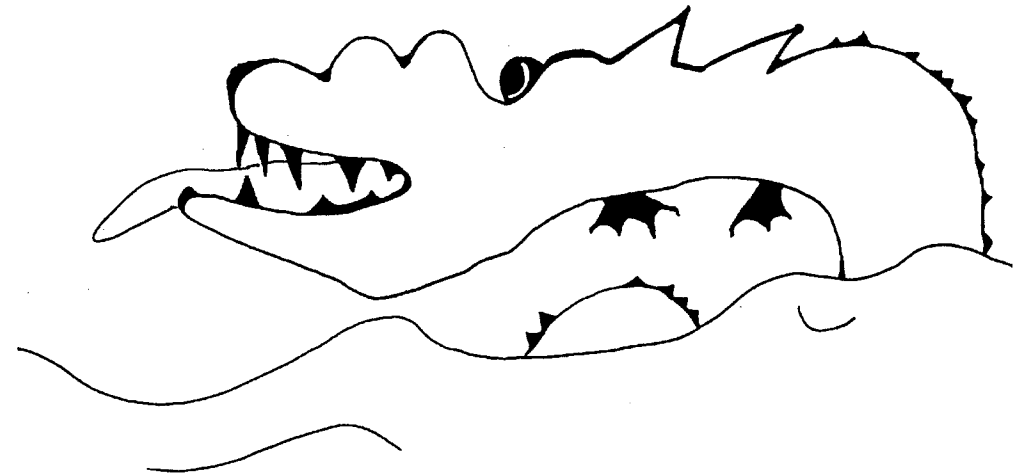


Specjalista okulista
„bystre oczko”:



DZIWNOWODNY SMOK

Wodny smok, którego widzisz nad wodą nie ma nic wspólnego ze swoją częścią podwodną, która wygląda zupełnie inaczej. Wyobraź sobie, że na planecie 004 zwierzęta wodne mają zupełnie inny wygląd, niż ich części podwodne. Narysuj drugą część smoka. Masz przecież niezwykle bystre oczy!





Nutkopisarz:



BAJKA O NUTCE WIELKIEJ JAK FABRYKA

Była sobie pewna nutka, ani wesoła ani smutna, ani cicha ani głośna. Była zwyczajna.

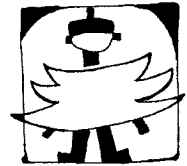
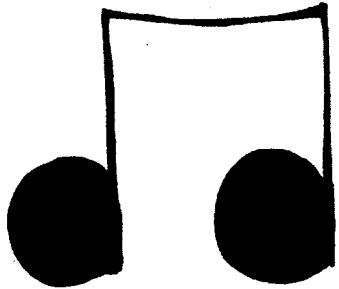
Śpiewała sobie spokojnie na planecie 004 i nic nie zapowiadało zmiany.

Pewnego dnia ktoś powiedział o niej tak:

Ta mała mogłaby być wielka i dawać z siebie tyle, ile fabryka!

Nutka zdziwiła się, co to znaczy? Niebawem rzeczywiście stała się wielka.

Napisz i narysuj to, co wydarzyło się w ciągu kilku dni.



Wielka Głowa
Prześwietleniowa:

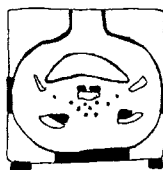


WYSPA SKARBÓW WALIZKOWYCH

Wyobraź sobie, że na Planecie Kalejdoskopowej jest Wyspa Skarbów. Codziennie dostarcza się w walizkach kolejne skarby uszczęśliwiające jej mieszkańców. Czasem zdarza się jednak, że do walizek trafiają rzeczy niebezpiecznie unieszczęśliwiające. Dlatego zatrudniono Ciebie jako Prześwietlacza walizek. Popatrz uważnie na każdą walizkę – w każdej jest pięć nowych rzeczy przywiezionych na wyspę. Napisz, co jest w każdej z nich.

Czy pozwolisz wszystkim walizkom trafić na wyspę?





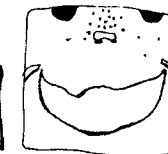
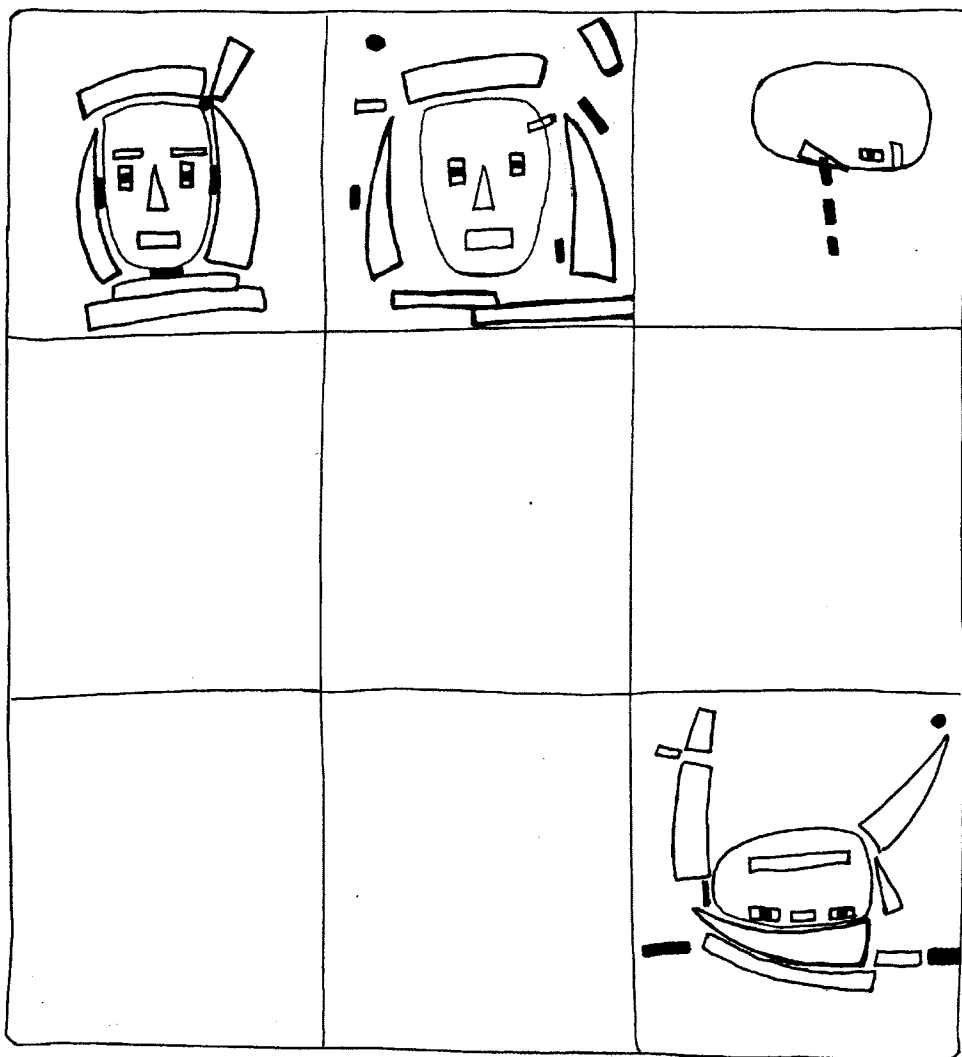
Ekspert od czegoś Dobrego: _____

TAKIE DOBRE COŚ

Było sobie takie Coś, co samo nie wiedziało, czym jest. Kiedyś usłyszało o sobie: o, z tego to na pewno nic dobrego nie wyrośnie! Coś strasznie się oburzyło i pomyślało, a właśnie, że wyrośnie i w dodatku będzie to **Coś Dobrego**. Jak pomyślało, tak zrobiło! No i co?

I za kilkanaście lat było to Samo Dobro! Ale co to było?

Ty przecież wiesz, więc narysuj i napisz – jak to Coś zmieniało się latami i co w końcu z tego powstało.



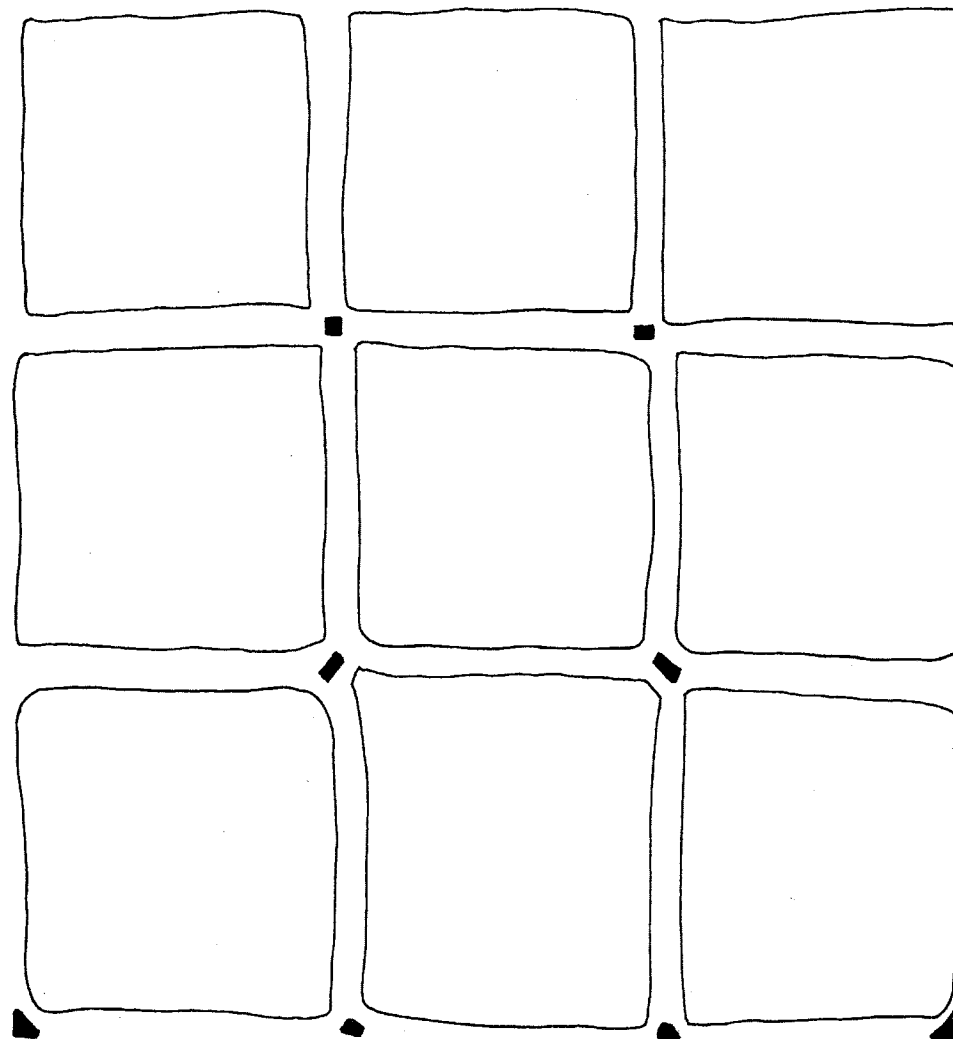
Specjalista do spraw uczuć: _____

ZEFLONOWE MINY

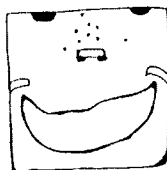
Na planecie 004 wszystko zmienia się nieustannie: pogoda, krajobraz, pory dnia, zainteresowania...

Jak w kalejdoskopie, z minuty na minutę, zmieniają się również nastroje mieszkańców. Wyobraź sobie, że jako najlepszy fotograf na Planecie Kalejdoskopowej robiłeś fotografie Panu Zeflonowi Zmienialskiemu. Jest to osoba, której co sekundę zmieniają się uczucia.

Było to trudne do uchwycenia! Ale udało się. Jakie są miny Pana Zmienialskiego na kolejnych fotografiach? Zrób album zdjęć!

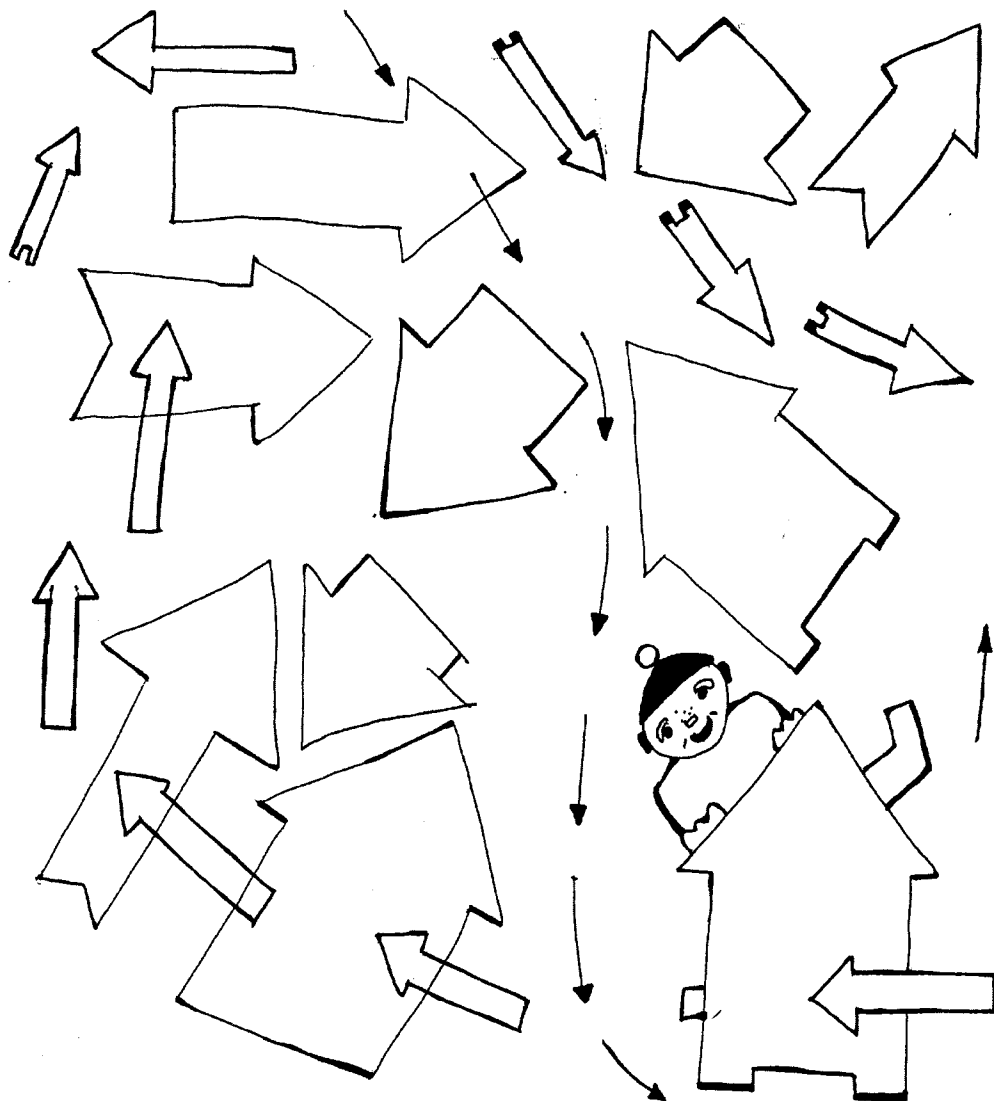


Inżynier ruchu współpracy
planetarnej:

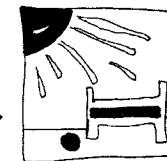
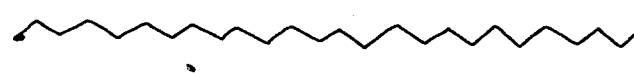


OLIMPIADA WSPÓŁPRACY

Wyobraź sobie, że jesteś kierownikiem zespołu przygotowującego się do Olimpiady Współpracy. Masz tu plan współpracy. Większe i mniejsze strzałki to członkowie zespołu, kim są? Napisz na strzałkach ich imiona. Napisz też – kto co robi? Czego dotyczy współpraca?

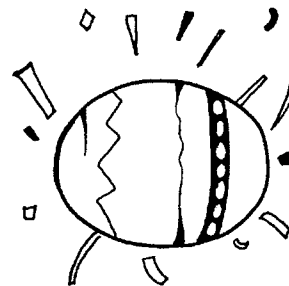


Jajkopisarz:



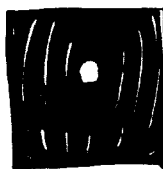
BURZA W JAJKU?

Jajecznik od rana przeczuwał, że zanosi się na burzę. W zasadzie to nawet wiedział, że tak to się skończy. Jego siostra Jajecznicą, która z nim była tego ranka w „Skorupnym domu”, za nic w świecie nie chciała z niego wychodzić. Pomimo namowy brata postanowiła pozostać w domu. O godzinie 13.45 zaczęło się ...



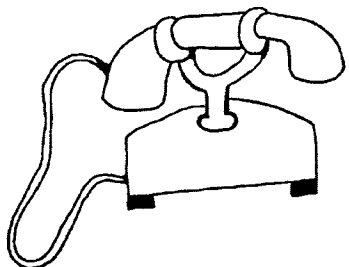
A potem to już wszyscy żyli bardzo, bardzo długo i szczęśliwie.

Bajkopisarz:

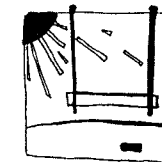


BAJKA O WOLNEJ SŁUCHAWCE

Niedawno, niedawno temu, była sobie Słuchawka, która bardzo cierpiała z tego powodu, że stale była przywiązana do telefonu. Nie mogła wędrować po całym swoim świecie. Zazdrościła innym słuchawkom, które mogły wyjść daleko poza dom. Pewnego dnia wpadła na genialny pomysł. Postanowiła, że

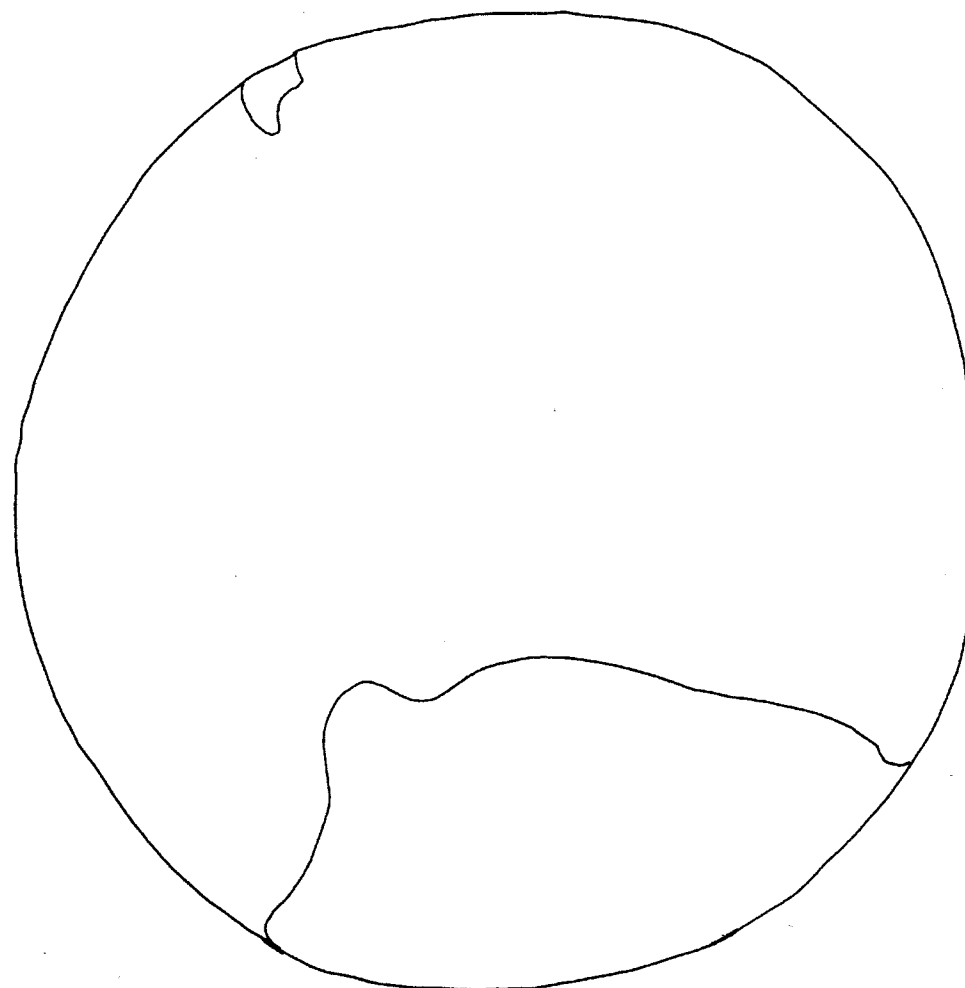


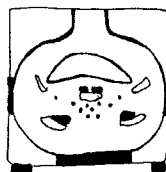
Sławny kartograf:



Planeta 005 nie doczekała się jeszcze swojej mapy! Wybrano Ciebie jako znanego i odpowiedzialnego kartografa, abyś dokonał podziału na góry, morza, oceany, jeziora, rzeki, miasta i wioski.

Narysuj je i wymyśl nazwy. Pamiętaj przy tym, kto zamieszkuje tę planetę. Robiąc mapę chyba uwzględnisz potrzeby Artystów, Magików i Małych Dzieci?





Jego Magnificencja Rektor: _____

AKADEMIA WYBITNYCH UMIEJĘTNOŚCI

Wyobraź sobie, że jesteś Rektorem największej Uczelni na Planecie 005. Musisz ułożyć plan przedmiotów nauczania dla czterech specjalności: artystycznej, dziecięcej, magicznej i wynalazczej. Wymyśl różne ciekawe przedmioty oraz zatrudnij odpowiednich nauczycieli.

SPECJALNOŚĆ STUDIÓW	NAZWA PRZEDMIOTU STUDIUWANIA	IMIĘ I NAZWISKO NAUCZYCIELA
 artystyczna	- KREDKOLOGIA - ŚPIEW NA ŁĄCE - - -	_____ _____ _____ PROF. FAN GWIAZDOBYSKI _____ _____
 dziecięca	- DZIECKOLOGIA - - - -	_____ _____ _____ PROF. KINDER NIEMOWLĘCKI _____ _____
 magiczna	- - - - TRADYCJE MAGICZNE -	_____ _____ _____ PROF. CZAREK CZAROWNIK _____ _____
 wynalazcza	- WYNADDYWANIE DZIURY W CAŁYM - - - WYNALAZKI I WYNACHODKI XXII WIEKU	_____ _____ _____ PROF. MIEIEK MAJSTEREK _____ _____



Redaktor gazety: _____

WYWIADY, WYWIADY....

Mieszkańcy planety 005 – to same znane Osobistości: ludzie ze świata sztuki, magii, nauki. Najważniejszymi mieszkańcami są Dzieci, które są artystami, wynalazcami i magikami jednocześnie.

Każde Dziecko jest Osobistością nad Osobistościami.

Z Osobistością warto przeprowadzić wywiad. Wyobraź sobie, że jesteś redaktorem gazety „Znani i Wielcy”, wybierz kogoś (Znane Dziecko), przebywające w tym tygodniu na planecie 005. Zadaż mu następujące pytania i zanotuj odpowiedzi.

Rozmowa z _____

1. Dzień dobry, jestem redaktorem gazety „Znani i Wielcy”, proszę odpowiedzieć na kilka krótkich pytań. Jak to się stało, że Pan (Pani) jest sławną osobą?

2. Czy Pan (i) zajmuje się?

3. Czy Pana(i) zdaniem warto być znanym i sławnym człowiekiem? Jeśli tak, dlaczego?

4. Proszę dokończyć zdanie. Wszystkie pieniądze oddał(a)bym _____

5. Proszę dokończyć zdanie. Nie umiem dorosłemu odpowiedzieć na pytanie _____

6. Proszę dokończyć zdanie. Chciałbym _____



Odbiorca życzliwości:



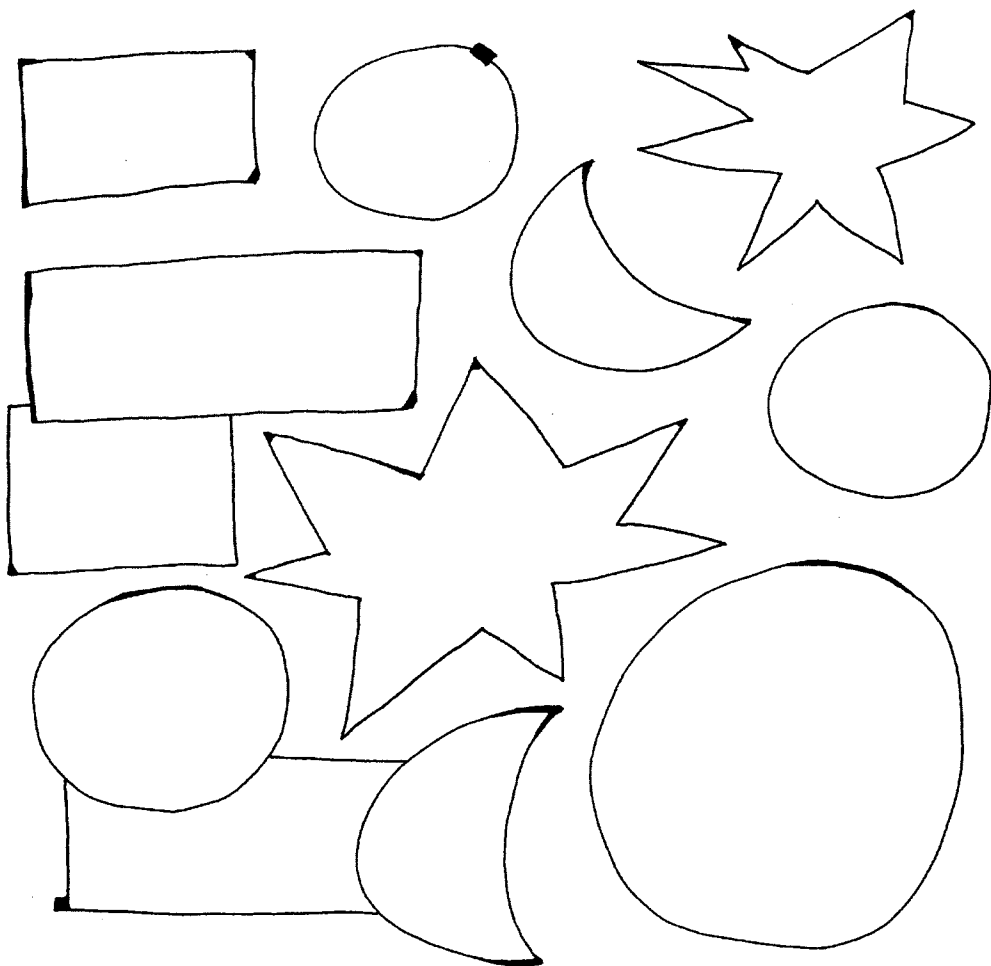
MAGICZNE SYGNAŁY

Planetę 005 upodobili sobie Życzliwi Czarodzieje. Codziennie wysyłają wiele sygnałów, aby sprawić Ci przyjemność. Chcesz się przekonać? Bądź w tym tygodniu tylko trochę bardziej uważny, a z pewnością odbierzesz mnóstwo sygnałów życzliwości.

Zapisuj te magiczne sygnały, a może odgadniesz, kto jest Twoim Życzliwym Czarodziejem?

Po tygodniu Twoja **Karta Odebranych Magicznych Sygnałów Życzliwości** na pewno będzie kolorowa i wesoła! Już Ci tego życzę!

Zapisz na obrazkach, od kogo dostałeś sygnały życzliwości i pokoloruj je.



Nadawca życzliwości:



MAGICZNE SYGNAŁY II

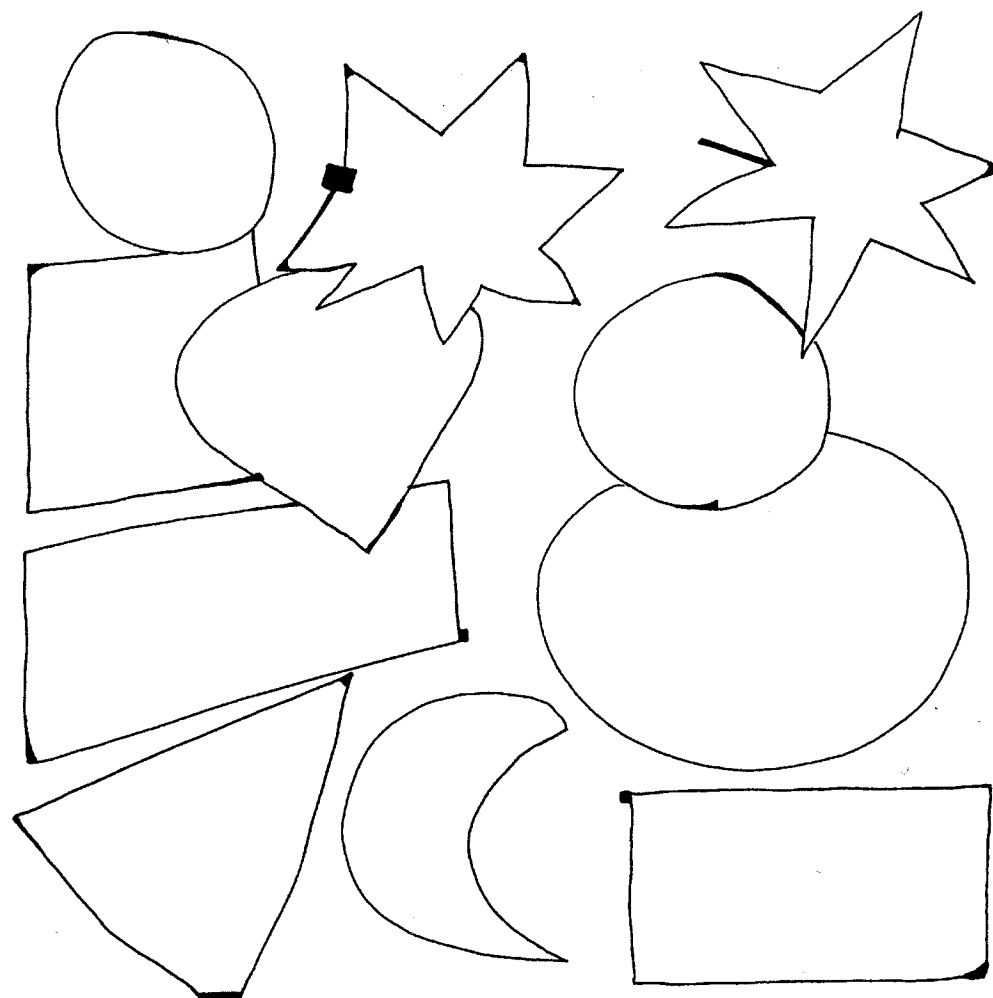
Planetę 005 upodobili sobie Życzliwi Czarodzieje.

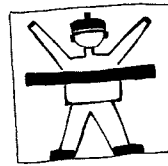
Czy wiesz, że jesteś jednym z nich? Nikt Ci tego jeszcze nie powiedział?

Przecież codziennie wysyłasz komuś sygnały życzliwości! Dowodem na to, że jesteś Życzliwym Czarodziejem będą wypełnione „Karty życzliwości”. Jeżeli wyślesz komuś jakiś sygnał, zapisz to.

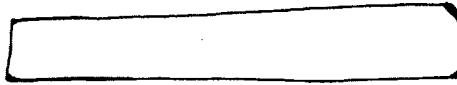
Nie zapomnij zanotować, komu jaki sygnał wysłałeś.

Możesz dodatkowo ozdobić swoją Magiczną Kartę Sygnałów. Po tygodniu przekonasz się, czy Twoje sygnały zostały odebrane!

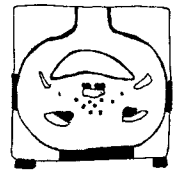
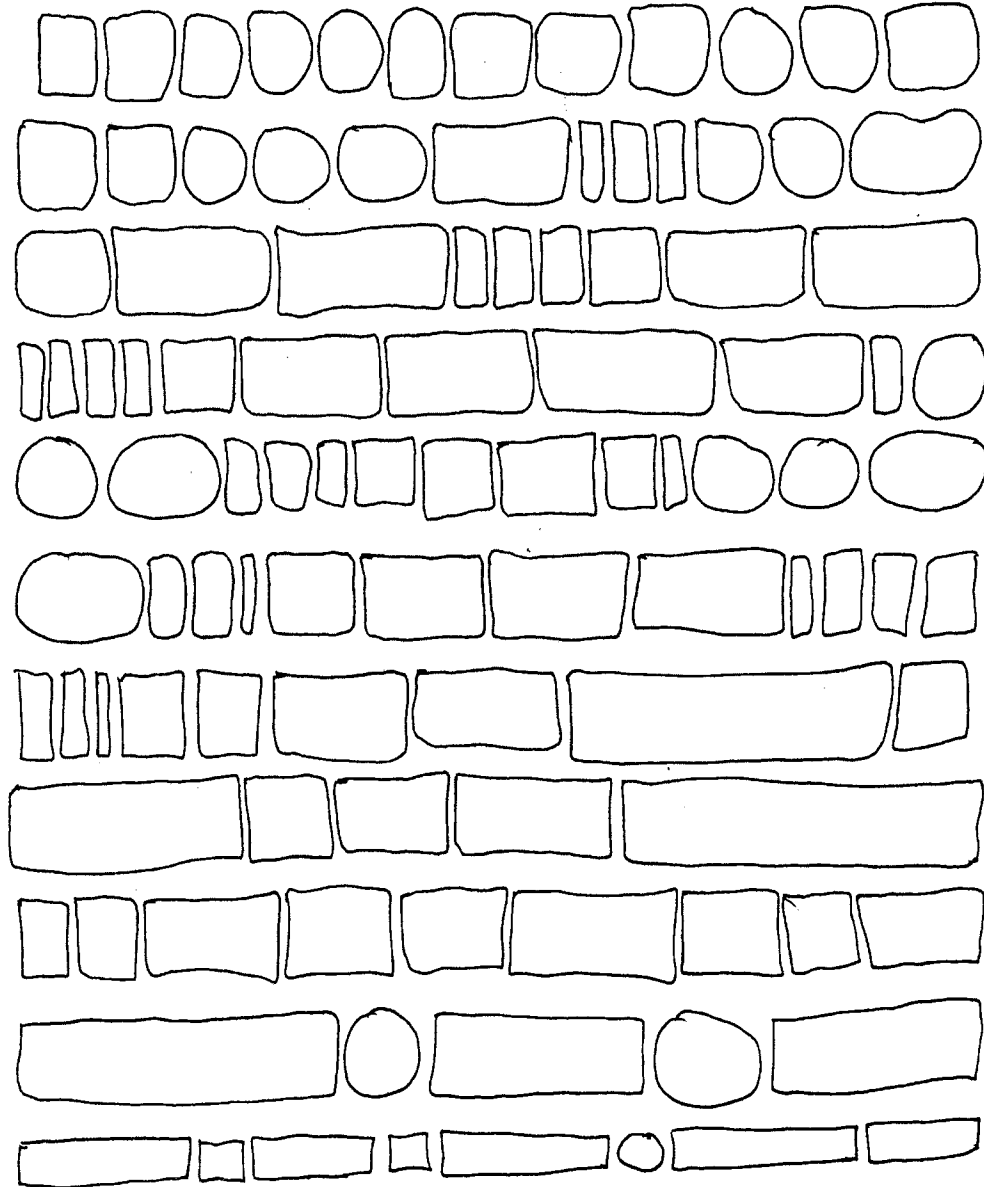




Malarz form abstrakcyjnych:



Na planecie 005 pan Kłopka Skoczylas tworzy słynne dzieła. Jest on wynalazcą nowej techniki malarskiej. Po prostu rozkłada płótno malarskie na ogromnej powierzchni swojej pracowni, a potem wskakuje boso do różnych misek z farbami i skacząc po płótnie potrafi stworzyć naprawdę piękne dzieło sztuki abstrakcyjnej. Ty też tak potrafisz!

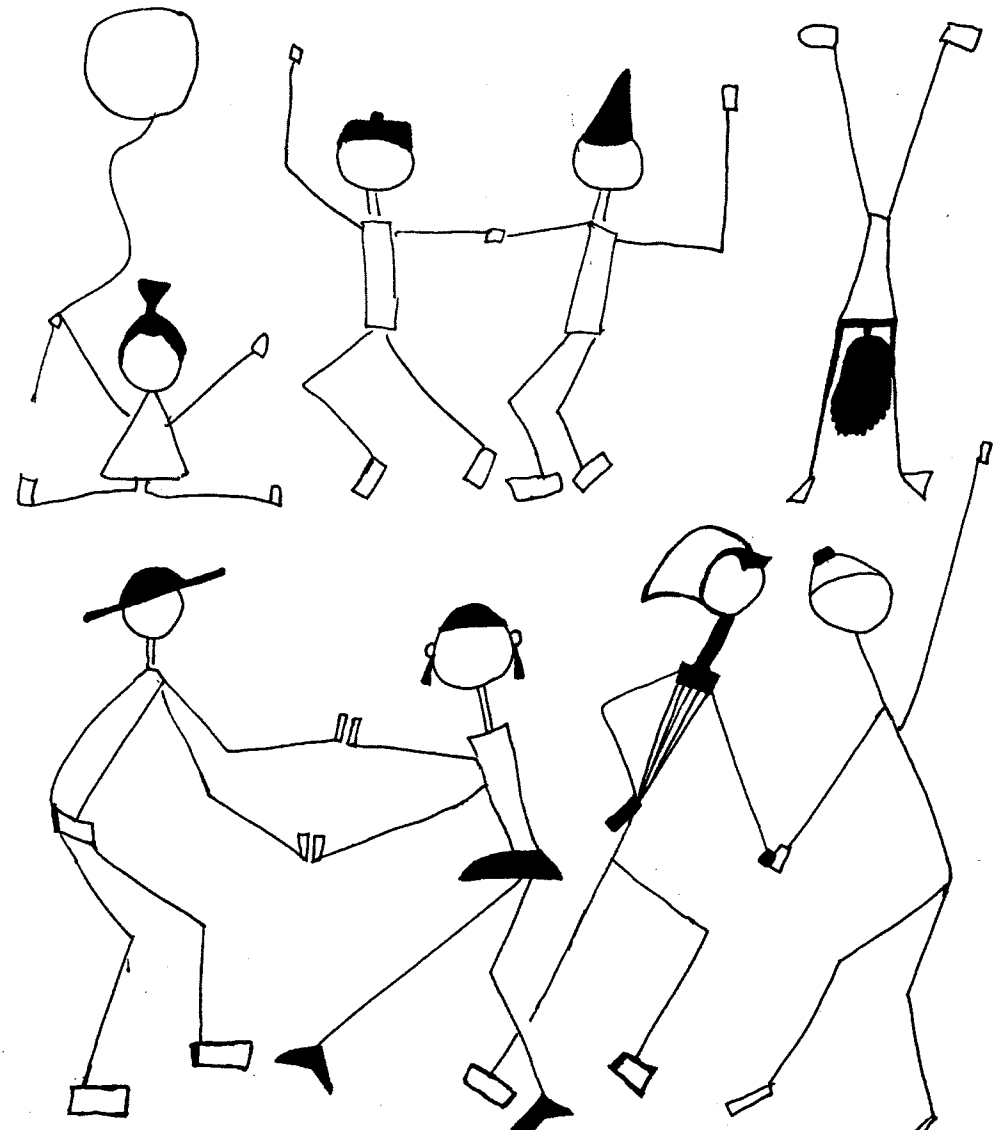


Uczestnik balu:



MAGICZNY BAL

Wyobraź sobie, że zostałeś zaproszony na doroczny Bal Magików, Artystów, Wynalazców i Małych Dzieci. Magicy sprawili, że ubrania tańczących stały się niewidoczne. Jesteś jednym z uczestników balu! Masz kłopoty z rozpoznaniem siebie? Kto tu jest? Jak rozpoznać poszczególne osoby? Narysuj im szaty balowe, aby były rozpoznawalne.





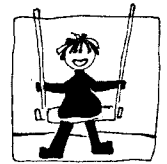
Autoportrecista: _____

PORTRECİK PSYCHOLOGICZNY

Planetę 005 zamieszkują tylko Sławni i Znani. Przebywając tu warto uważniej przyjrzeć się im, aby zobaczyć, jacy tak naprawdę są, co sprawiło, że umożliwiono im pobyt na Planecie Artystów, Magików, Wynalazców i Dzieci.

Zrób sobie portrecik rysunkowy (w ramce) i portrecik psychologiczny (kolorując na czerwono ramkę z pasującym określeniem). Pozostałe ramki z cechami, które nie pasują do Ciebie zamaluj innymi kolorami.

utalentowany	wrażliwy	z poczuciem humoru	życzliwy	ambitny	towarzyski
samodzielny					łagodny
pomysłowy					pracowity
ciekawý					przyjazny
wesoły					marzycielski
z inicjatywą					zadowolony
uczynny					z entuzjazmem
zaradny					uroczy
aktywny	z fantazją	z wyobraźnią	sprawny	zadowolony	odpowiedzialny



Dzieciompisarz: _____

Na Dzidziusia z popielnika iskiereczka mruga.

Chodź, bajeczkę Ci opowiem, bajka będzie długaaaaaaaaa!

Dlaczego dzieci lubią bajki? Czy myślą, że jeżeli ktoś pisze dla nich bajki, to je kocha? Dwuletni Dzidzius wybrał Ciebie, jako swojego Najznakomitszego Bajkopisarza. Chce, aby w bajce były jego ulubione słowa: *tla-tla-tla, chi-chu, bęc, miś, bum-bum, tuś-buś.*

Napisz bajkę dla dwuletniego dziecka używając wymienionych wyrazów.

To oczywiście, że Dzidzius uwielbia ilustracje do bajek.

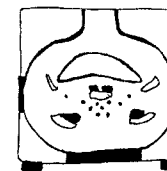
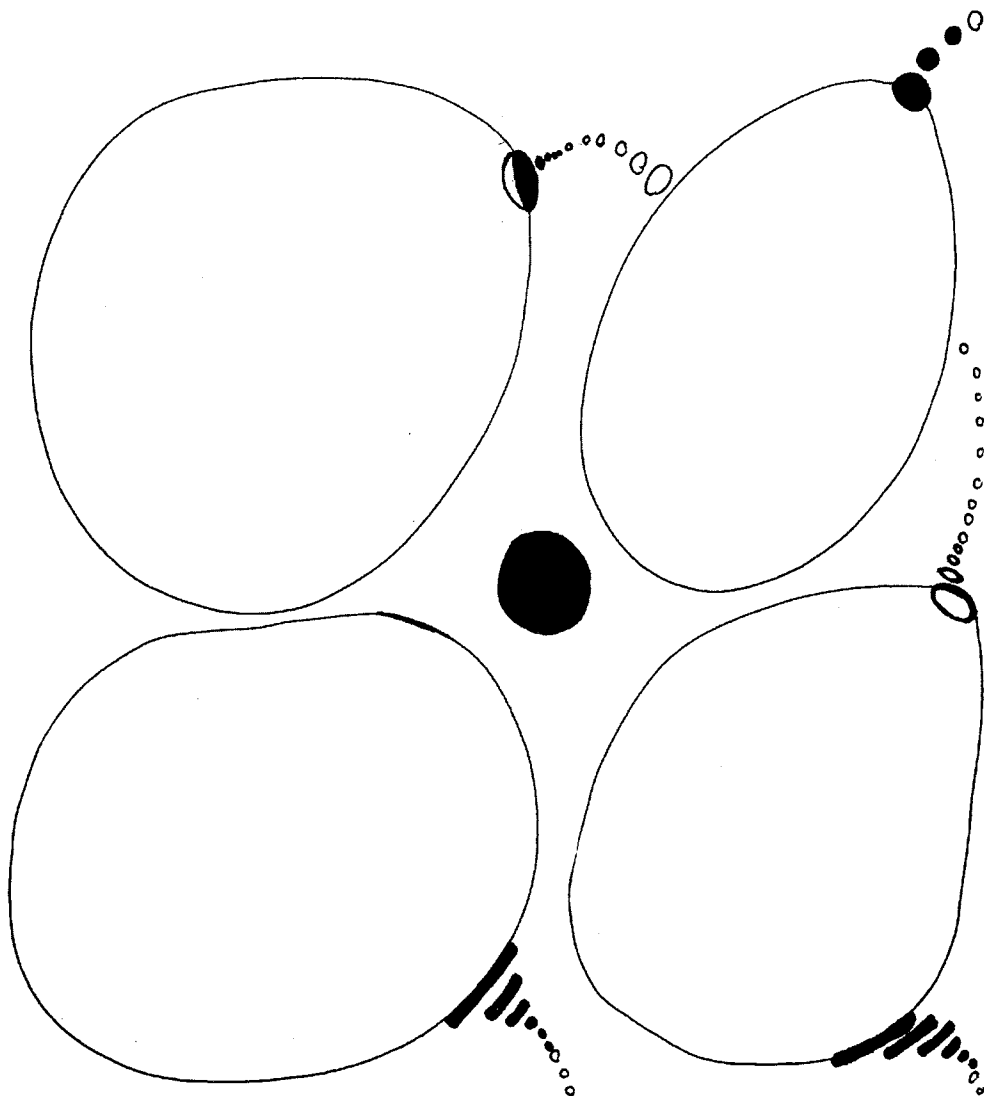


Najsławniejszy Magoczar:

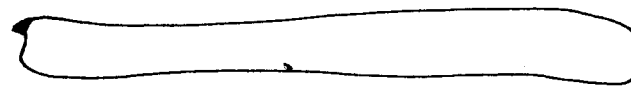
WYGASŁE ZAKŁĘCIA?

Na planecie 005 istniejące od wszechczasów zaklęcie „czary, mary, hokus-pokus” z powodu nadużywania go przez licznych Magików Amatorów przestało po prostu „działać”! Jako Poważny Magik nie-Amator z łatwością wymyślisz nowe, skuteczne zaklęcia!

Jakie? Na co będą działać? Co będzie można dzięki nim wyczarować?
Napisz, narysuj...



Poeta:



DZIWNA ZWROTKA

Na planecie 005 zostałeś Poetą, a jednocześnie ilustratorem książek dla wszystkich Małych o wielkiej wyobraźni. To Twój pierwszy wiersz, który udał Ci się naprawdę. Możesz dopisać coś, możesz coś dorysować, możesz ...

BYŁA RAZ TAKA ZWROTKA
CO TO NIE MIAŁA ŚRODKA
Z TEGO I Z TEGO
BOKU BOKU
COŚ COŚ
MIAŁA MIAŁA
A W ŚRODKU DZIUR 
ZOSTAŁA.



Autor odkrycia – profesor: _____

Szanowny(a) Pan (i)
Profesor Nadzwyczajny w zakresie fizyki

GRATULUJEMY, został(a) Pan(i) nominowany(a) do Nagrody Nobla w dziedzinie fizyki,
za odkrycie *biologicznego magnesu przyciągania dobrych rzeczy*.

Prosimy o przygotowanie szczegółowego projektu (opis lub rysunek), jak będzie wyglądał
świat po wprowadzeniu w życie urządzenia pozwalającego ludziom otaczać się dobrymi
rzeczami.

Z poważaniem
Szwedzka Akademia Nauk



Autor odkrycia – profesor: _____

Szanowny(a) Pan (i)
Profesor Nadzwyczajny w zakresie fizyki

GRATULUJEMY, został(a) Pan(i) nominowany(a) do Nagrody Nobla w dziedzinie fizyki,
za odkrycie *fal rozpoznających myśli ludzkie i konstruowanie urządzenia do nadawania
i wysyłania na odległość swoich myśli*.

Prosimy o przygotowanie szczegółowego projektu (opis lub rysunek), jak będzie
wyglądał świat po wprowadzeniu w życie urządzenia pozwalającego ludziom swobodnie
komunikować się bez słów. Czy będzie to urządzenie zamontowane na ciele człowieka?
Jak będzie wyglądało?

Z poważaniem
Szwedzka Akademia Nauk



Autor odkrycia – profesor: _____

Szanowny(a) Pan (i)
Profesor Nadzwyczajny w zakresie biochemii

GRATULUJEMY, został(a) Pan(i) nominowany(a) do Nagrody Nobla
w dziedzinie biochemii, za odkrycie możliwości posiadania przez człowieka dodatkowych
pięciu rąk. Podobno dzięki nim ludzie będą mogli swobodnie walczyć z głodem.
Prosimy o przygotowanie szczegółowego projektu (opis lub rysunek), jak będzie wyglądał
świat po wprowadzeniu w życie możliwości posiadania siedmiu rąk!

Z poważaniem
Szwedzka Akademia Nauk

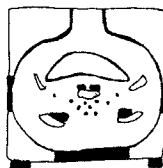


Autor odkrycia – profesor: _____

Szanowny(a) Pan (i)
Profesor Nadzwyczajny w zakresie medycyny

GRATULUJEMY, został(a) Pan(i) nominowany(a) do Nagrody Nobla
w dziedzinie medycyny, za odkrycie leku, dzięki któremu ludzie będą mogli swobodnie
wyleczyć się z lenistwa, kłamstwa i jeszcze kilku innych przykrych dolegliwości (jakich?).
Prosimy o przygotowanie szczegółowego projektu (opis lub rysunek), na czym będzie
polegało leczenie, jaką nazwę będą miały te leki i jak je przyjmować.

Z poważaniem
Szwedzka Akademia Nauk



Dyrektor ZOO: _____

ZOO na O...

Na wyspie Obfitości
 Nastąpiła era dowolności,
 Zwierzęta futerka na piórka zmieniają
 A ich kolory same dobierają.

Wyobraź sobie, że zatrudniono Ciebie jako pracownika ZOO. Twoim zadaniem jest dokonanie inwentaryzacji nowych dziwnych zwierząt: papugokota, jeźmałpomuchy, kackkodoga, sikormyszki, żyrosy i innych. Jakich jeszcze?

Narysuj jedno lub kilka z nich lub zrób im wizytówki.



Unikalny pracownik: _____

ZAWÓD w ZBYTKOFII

Jesteś mieszkańcem miasta Zbytkofii. Jako jedyny wykonujesz fascynujący zawód jakim jest **blaktof**. Jest to niezwykle stanowisko, którego nie ma na żadnej innej planecie. Ludność tu mieszkająca nie może się bez Ciebie obyć. Do Zbytkofii przybywa wysłannik z Ziemi, aby zrobić z Tobą wywiad. Odpowiedz mu na kilka pytań.

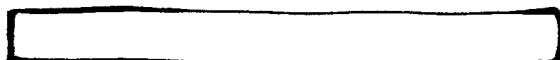
Jakie niezwykle zdolności posiadasz, które pozwalają Ci na wykonywanie tego zawodu?

Dlaczego można go wykonywać tylko na tej planecie?

Jak powinien wyglądać blaktof?

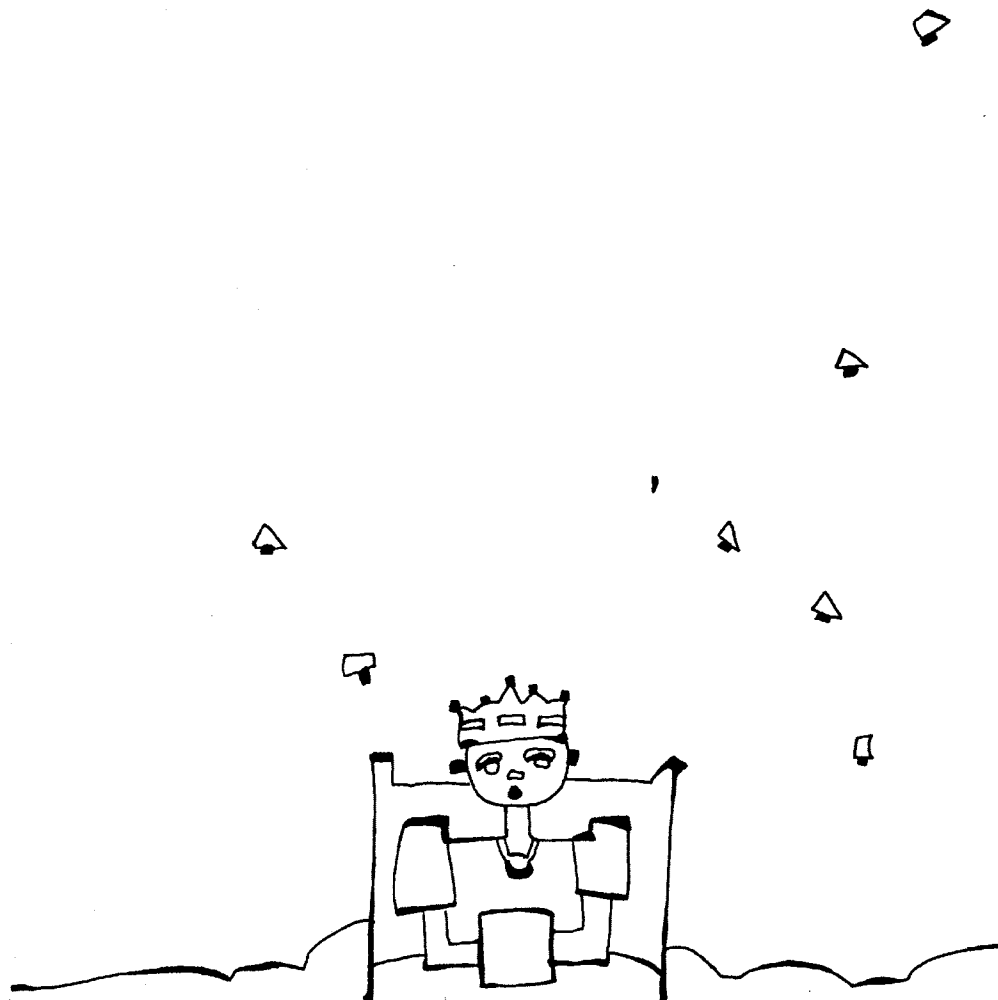
Podpis blaktofa

Pomocnik:

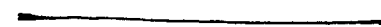
**KRÓL PRZEPYCH**

Na Planecie **Obfitości** od 20 mln lat panuje król o imieniu Przepych. Mieszkańcy planety nie są z tego zadowoleni, gdyż ich władca jest często w złym humorze. Wtedy niebo robi się fioletowe i spadają z niego Gniotki, które wysysają z mieszkańców dobre uczucia.

Wówczas na Planecie Obfitości panują kłótnie, konflikty, nikt nikogo nie lubi. Pomóż Obfityczykom! Znajdź różne sposoby, aby zapanowała tam harmonia, miłość i zrozumienie.



Wybitny kucharz dobrego nastroju:

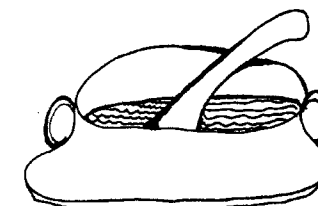


Na Planecie Obfitości mieszkańcy zawsze byli radośni i szczęśliwi. Pan kucharz Racuszek gotował im wesołe, kolorowe przepyszne dania radości. Jednak w ostatnim miesiącu Pan Racuszek stracił wyczucie humoru i smaku. Gotuje tylko jedną szarą zupę. Po jej zjedzeniu mieszkańcy nie tylko są smutni, ale również źli. Racuszek ma w swojej głowie tylko jeden przepis:

SZARA ZUPA ZŁOŚCI

Przepis:

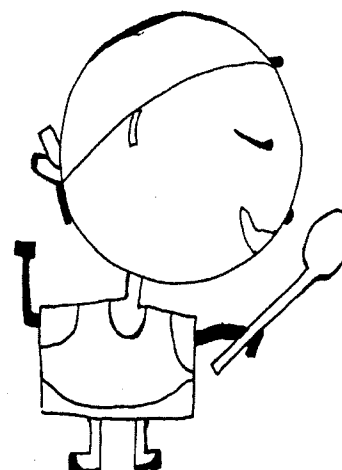
- 1 szklanka łez
- 2 smutne westchnienia
- 1 łyżka deszczu gwiazdnego
- 3 kubeczki cienia.
- 2 poważne kłótnie
- szczypta obojętności
- 2 żółte cytrynki
- 8 gramów złości



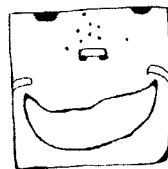
Ozdób ten przepis zgodnie ze smakiem tej potrawy

ZUPA DOBREGO NASTROJU

Przepis:



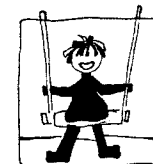
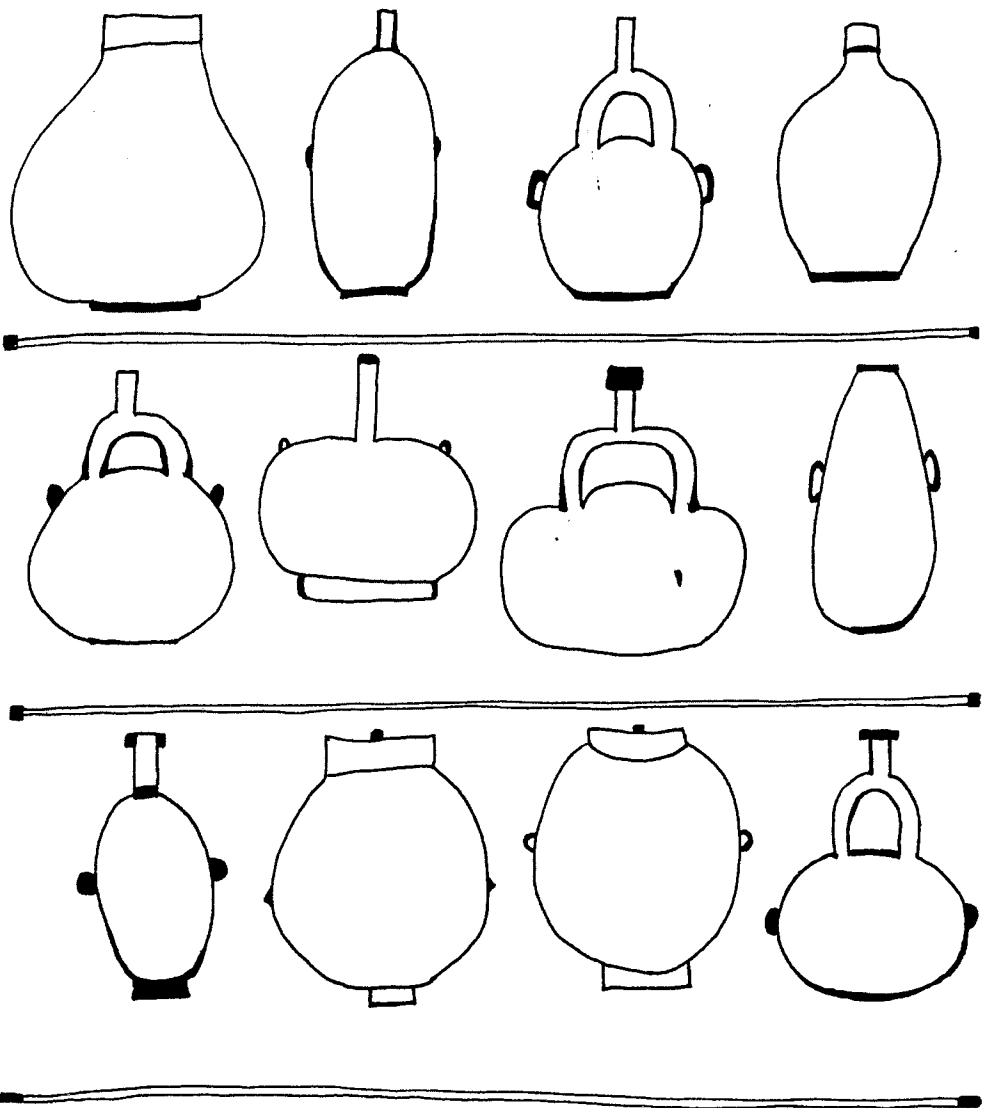
Ozdób ten przepis zgodnie ze smakiem tej potrawy



Specjalista do spraw humoru: _____

ŚMIECH ZAMKNIĘTY W BUTELCE

Na Planecie Obfitości mieszkańcy dużo śmieją się. Wciąż poszukują niepowtarzalnego uśmiechu. Wyobraź sobie, że prowadzisz sklep „Napoje śmiechu”. Właśnie jest nowa dostawa butelek. Jakie uśmiechy i śmieszne miny rozpuszczone w soku weźmiesz do swojego sklepu, aby zadowolić wymagających klientów? Miny narysuj na słoikach, a pod nimi napisz nazwy uśmiechów.



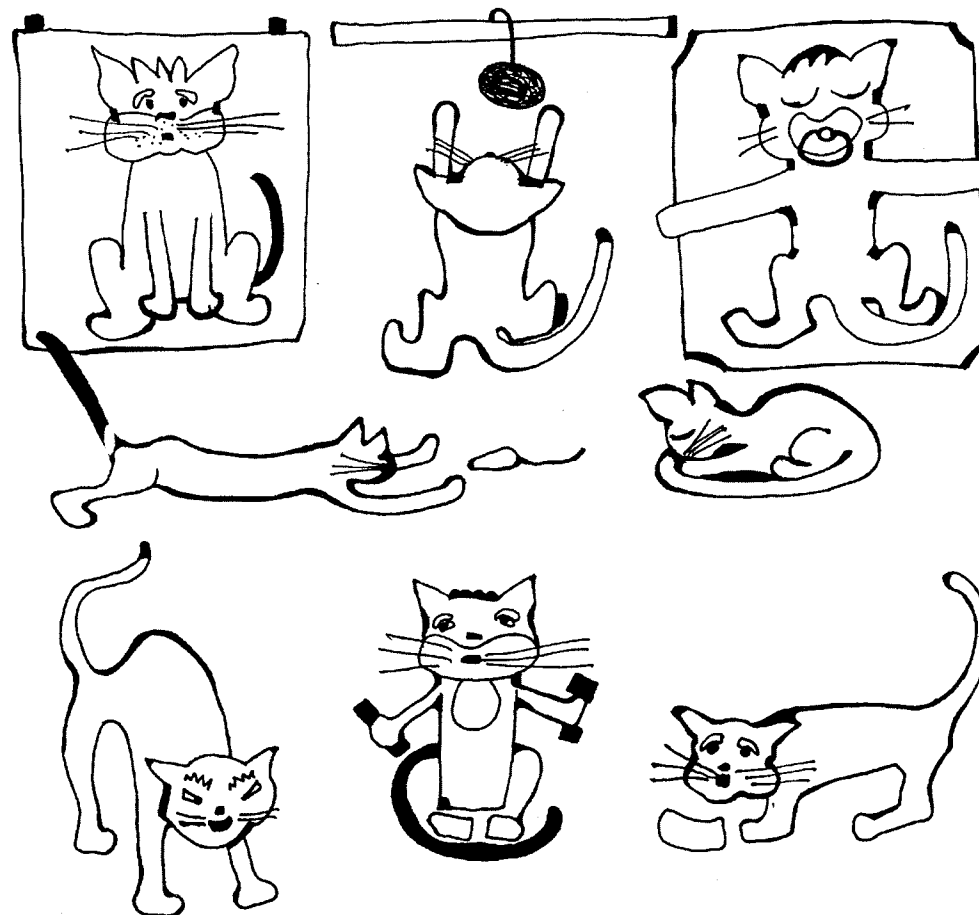
Znawca Rodziny Kociej: _____

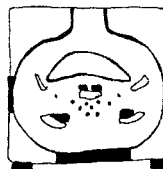
Na Planecie Obfitości
Każdy czegoś ma w nadmiarze
Jedni mają wielu gości,
Inni wciąż zmieniają twarze.

W jednym domu kwiatów mnóstwo
W innym rybek tysiąc pływa.
Tam na każdej ścianie lustro...
często w głowach zamęt bywa.

A nasz Max ma trzysta kotów
Przysparzają mu kłopotów.
Myśli, co tu zrobić żeby,
Zaspokoić ich potrzeby?

Domyśl się, jakie potrzeby ma każdy z kotków i napisz je





Specjalista do spraw słów:



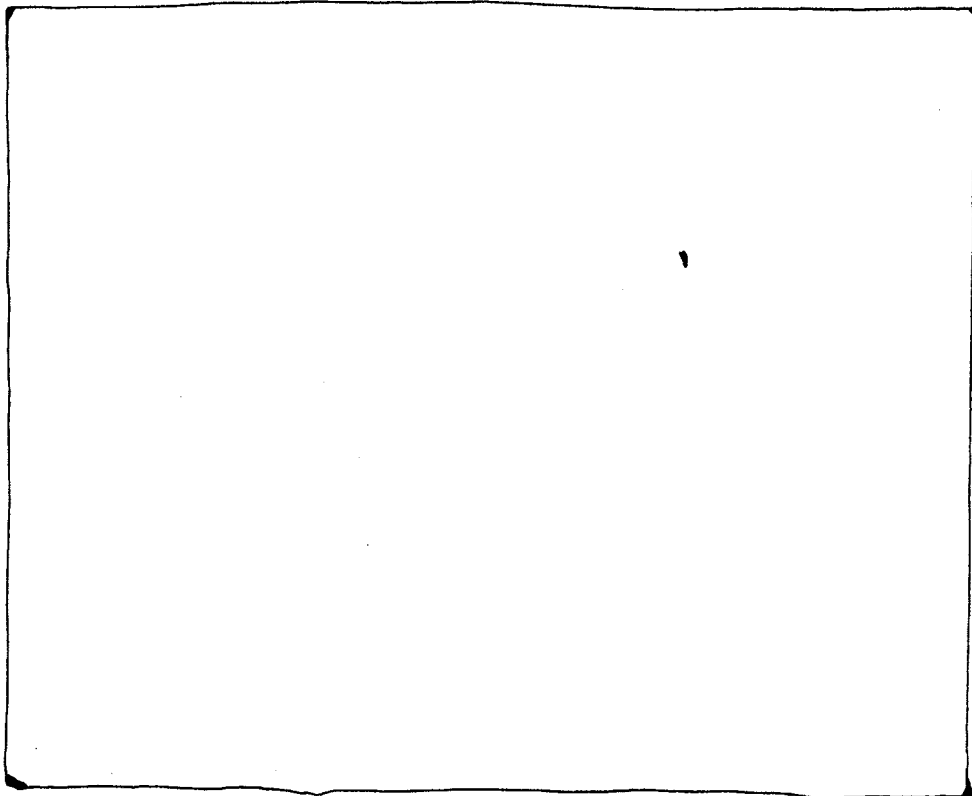
MISJA KUSZAMODORÓW

Planeta 007 słynie z obfitości słów. Tu każda rzecz posiada, co najmniej, kilka określeń. Dla bajkopisarzy jest to sytuacja wymarzona, bo oni uwielbiają tworzyć bajki dla dzieci z wymyślonymi przez siebie słowami. Przeczytaj bajkę i spróbuj przetłumaczyć ją na swój język.

Ale jeżeli bajka podoba Ci się taka, jaka jest, to zrób do niej ilustrację.

Dawno, dawno temu w zroszonej adrebililiami Inkonezji żyli sobie Trudomur i Pinglob. W całej krainie nie było lepszych od nich kuszamodorów, dlatego władca powierzył im specjalną misję. Mieli za zadanie dostarczyć tolipowej Fefie, jego córce, zakapafoliowaną każddydziuszkę.

Wczesnym zadankiem Trudomur i Pinglob wzięli potrzebne im tuplaki, założyli kuczszczyki i wyruszyli w drogę. Po czternastu piltunach dotarli do letobolu. Tam czekała już na nich zniecierpliwiona Fefa. Kiedy Fefa ujrzała od dawna oczekiwaną każddydziuszkę, nie mogła ukryć swej rapiści. Wreszcie mogła pozbyć się tolipa. W nagrodę za jej dostarczenie obiecała Trudomurowi i Pinglobowi taborową strzeczułę, o której od dawna marzyli. Tak, więc, misja zakończyła się sartalocznie i wszyscy żyli lajbie i wejnie.



Rysunkowy ekspert od hymnów:



HYMN OBFITOŚCI

Na Planecie Obfitości, jak wiesz, wszystko jest w nadmiarze. Czy to dobrze? Jak zrobisz swoje zadanie, pewnie będziesz wiedział. Przeczytaj hymn mieszkańców planety 006 i wykonaj rysunki wszystkiego, o czym mówi się w hymnie.

Jeśli zostanie Ci choćby kawałeczek miejsca na kartce, dorysuj to, co może jeszcze tam być. Pamiętaj, ta planeta jest zagospodarowana co do ostatniego centymetra powierzchni!

Tyle naraz świata ze wszystkich stron świata:
Moreny, mureny i morza, i zorze,
I ogień, i ogon, i orzeł, i orzech –
Jak ja to ustawię, gdzie ja to położę?
Te chaszczę i paszczę, i leszczę, i deszczę,
Bodziszek, modliszek – gdzie ja to pomieszczę?
Motyle, goryle, beryle i trele –
dziękuję, to chyba o wiele za wiele,
Do dzbanka jakiego tam łopian i łopot,
i łubin, i popłoch, i przepych, i kłopot?
Gdzie zabrać kolibra, gdzie ukryć to srebro,
Co zrobić na serio z tym żubrem i zebłą?
Już taki dwutlenek rzecz ważna i droga,
A tu ośmiornica i jeszcze stonoga!



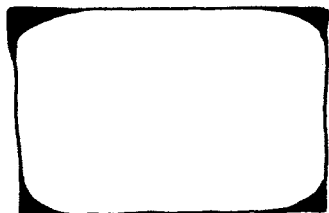
Redaktor naczelny: _____

Drogi Redaktorze, oto Twoja niedokończona gazeta. Tekst i zdjęcia mają być gotowe na wieczorne wydanie. Szczególnie należy popracować nad wyglądem wytwornego ciasta, bo tu fotoreporter zawiódł – sfotografował tylko dolną część wypieku.

WIECZORNE WIADOMOŚCI GAZETY OBFITOŚCI

Mnogi wypiek

Jak donosi nasz korespondent z dzielnicy Wszystkiego Kopa, wczoraj wieczorem na ulicy Full Słodkości, miało miejsce niezwykle zdarzenie. Mistrz cukierniczy, obywatel Miele Wiele upiekł wreszcie miele-wielestoblastek. Przepis na to niezwykle ciasto znajdował się w jego rodzinnych mnogich zbiorach ksiąg przepisów cukierniczych, ale do tej pory nigdy nie udało mu się skosztować tej pyszności, aż do dziś... Oto fotografia przedstawiająca Mistrza Miele Wiele:



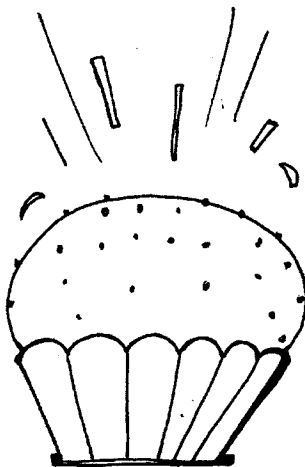
Zebrano już poważne opinie różnych osób, które skosztowały to ciasto. Oto one:

Pani Gosia Kucharska:

Pani Fryzjer Stugłosek:

Pani Dorożkarz Kucycki:

Ciasto ma takie właściwości, że po odkrojeniu kawałka natychmiast odrasta dwa razy większą część.



Ogłoszenia drobne

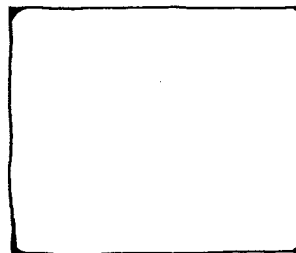
• Kupię

• Oddam

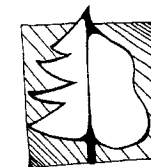
• Użyczę

• Udostępnię

Cuda czy widy?



Wiadomości sportowe

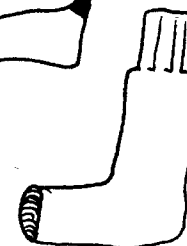
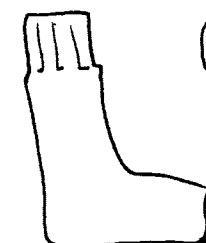
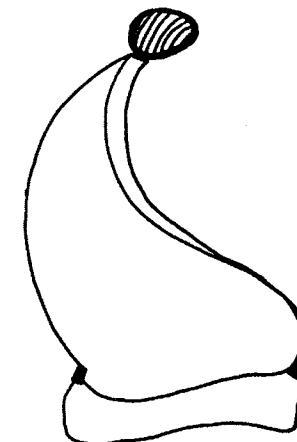
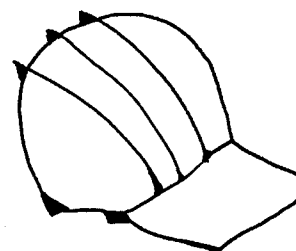
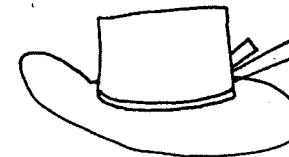
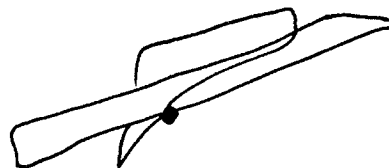


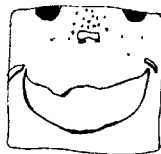
Aerokonstruktor: _____

LATAJĄCA GARDEROBA

Na planecie 006 wszyscy mieszkańcy mają prawo jazdy na latanie. Nie potrzebują samolotów, raket, balonów, spadochronów, latających dywanów czy mioteł. Zakładają specjalne skarpety, w których wmontowane są różne urządzenia pozwalające im unosić się w powietrzu.

Ostatnio jest szal na inne części ubrania, które posiadają taką samą funkcję. Jako wybitny kreator maszyn latających zaprojektuj kilka nowych „pojazdów latających” z poniższych części garderoby.

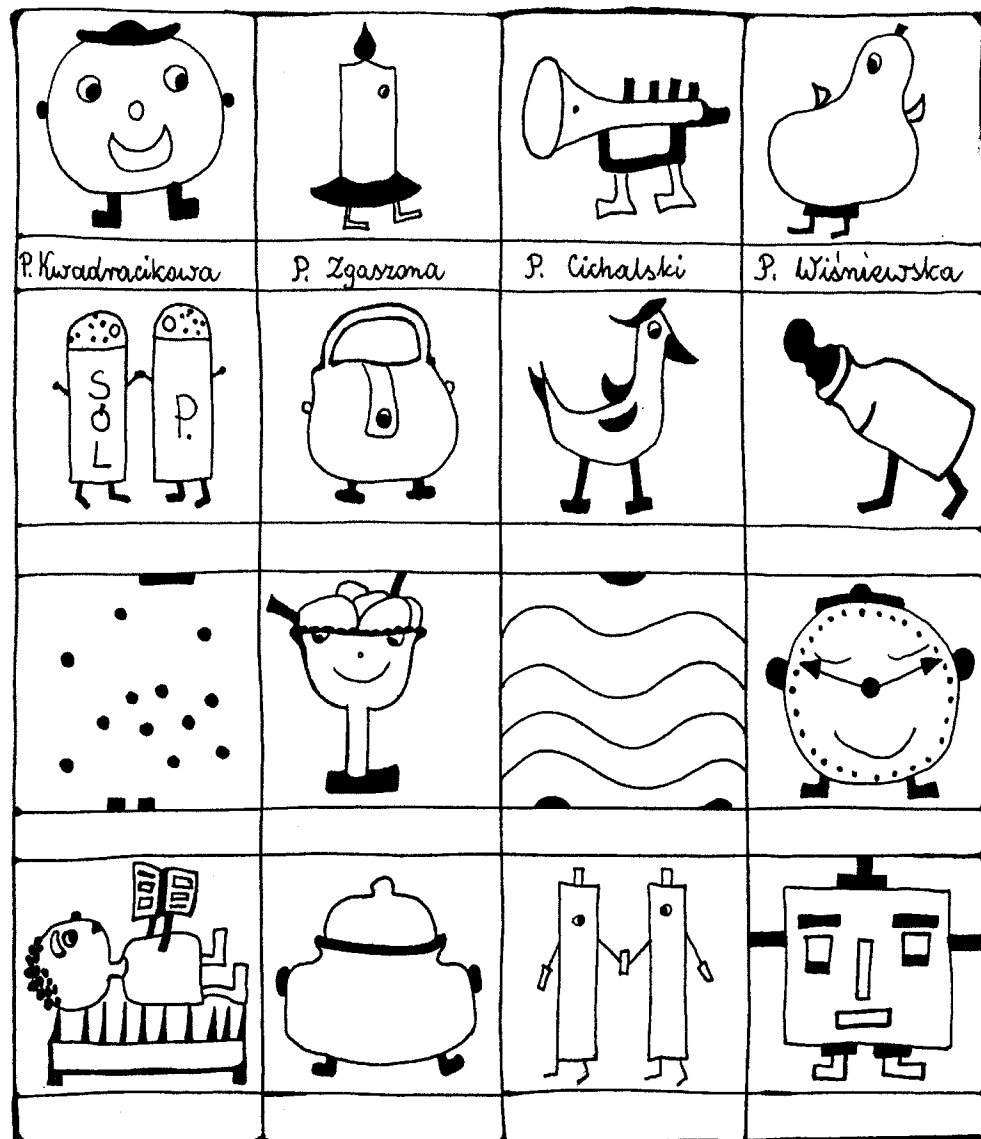




Psycholog: _____

SPIS POWSZECHNY

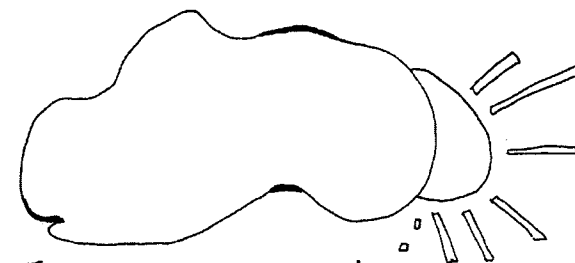
Wyobraź sobie, że mieszkańcy Planety Znoszących się Przeciwności noszą nazwiska zupełnie przeciwne do ich wyglądu. Jako dobry psycholog zostałeś wybrany do skatalogowania nazwisk mieszkańców tej planety. Popatrz na nich uważnie i napisz, jak się nazywają.



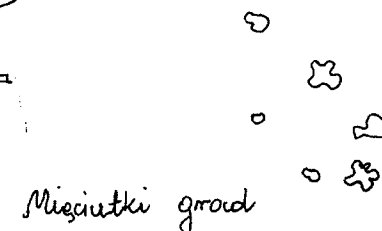
Wybitny meteorolog: _____

TĘCZOWE CHMURY SPADAJĄ Z GÓRY

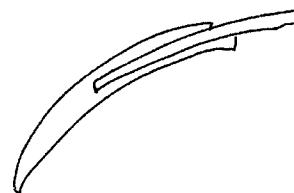
Na Planecie Znoszących się Przeciwności pogoda ciągle płata różne figle. Sto razy bardziej zaskakuje niż na Ziemi. Jednak mieszkańcy bardzo lubią swoją pogodę pełną przeciwności. Wyobraź sobie, że jesteś ekspertem w Ministerstwie do Spraw Planowania Pogody Planetowej. Jaką pogodę zamówisz na jutro? Uzupełnij ledwo rozpoczętą mapkę i dopisz nazwy innych zjawisk atmosferycznych.



Słoneczne zachmurzenie



Mięciutki grom



Tęczowa chmura



Delikatna wichura

Przezroczysta mgłowica

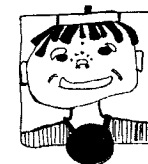
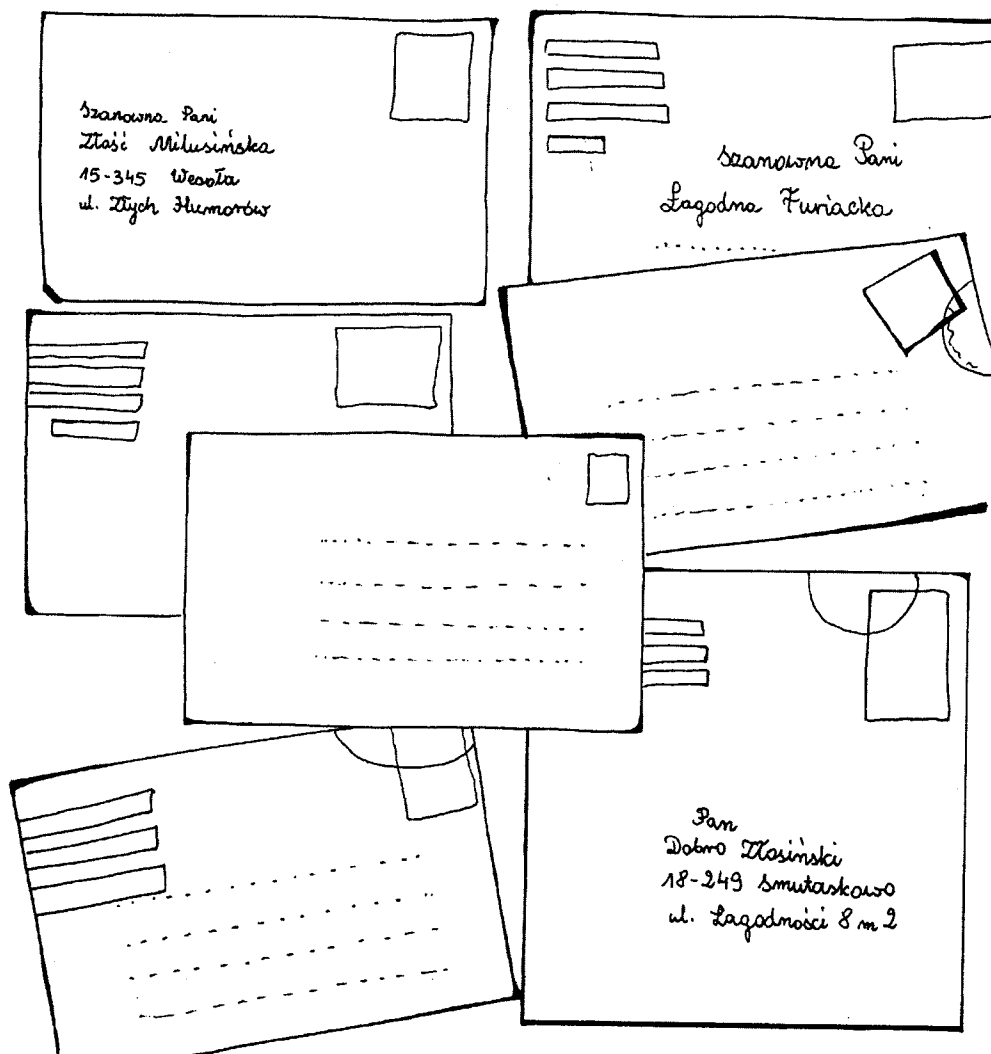
Gorący śnieg



Szczęśliwy listonosz: _____

LUDZIE LISTY PISZĄ ...

Na Planecie Znoszących się Przeciwnieństw mieszkańcy bardzo dużo piszą do siebie, a w szczególności do swoich adresowo-imionowo-nazwiskowych przeciwnieństw. Bajecznie kolorowe koperty, prawdziwie piękne znaczki oraz niezwykle zabawne adresy i nazwiska korespondujących, którzy piszą tylko do swoich przeciwnieństw – to prawdziwy raj dla Pana Listonosza Lista Znaczkalskiego, który pracując nie może oczu oderwać od przedziwnych i pięknych listów. Narysuj – czym tak zachwyca się pan Listonosz List.



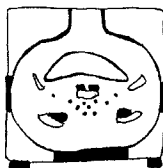
Minister do spraw kropek: _____

Agnieszka Łuksza „Kropka”

Była sobie kropka mała
Niepozornie wyglądała
A co z kropki może powstać?
Zwierzę? Dom? A może postać?

Czy z kropki roślina będzie?
Może same kropki wszędzie?
Może morze szafirowe?
Może masz pomysły nowe?

Wicedyrektor
Olimpiady Przeciwieństw:



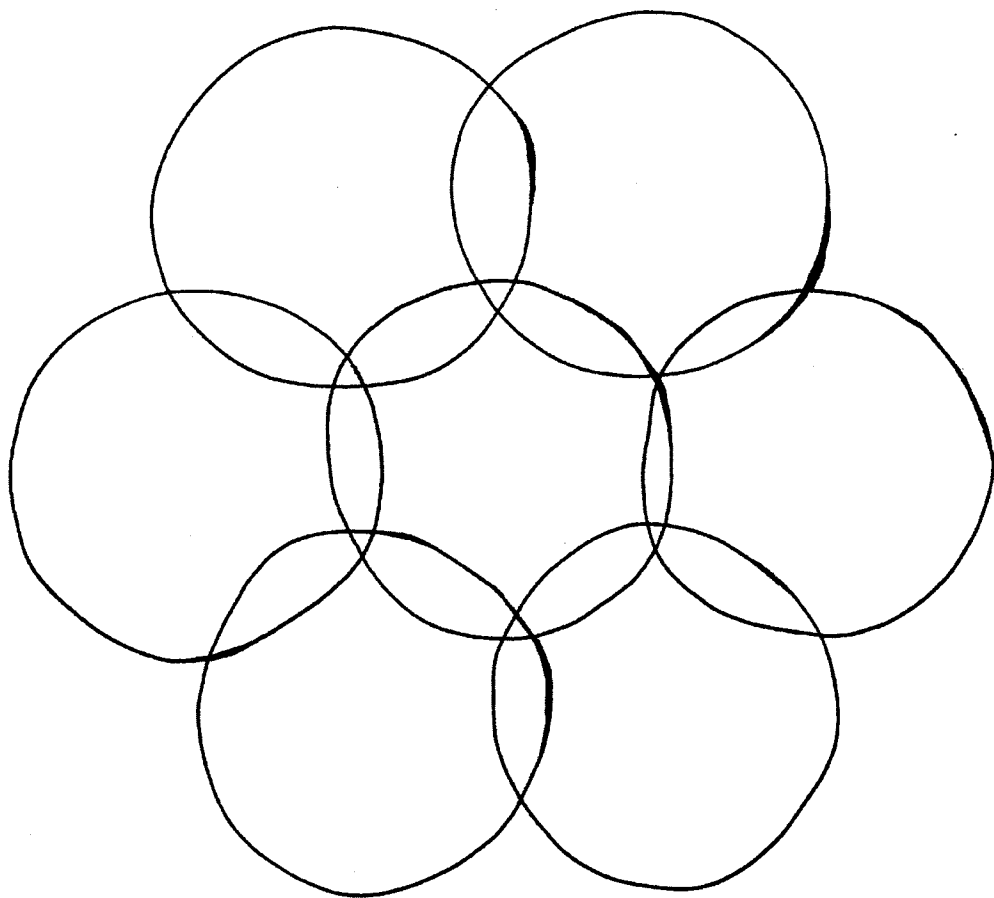
OGŁOSZENIE - ZAPROSZENIE - ZAMÓWIENIE

W codziennej gazecie wydawanej na Planecie Znoszących się Przeciwieństw ukazało się ogłoszenie następującej treści:

Informujemy, że w związku z silnym katarem słonecznym, na który kicha dyrektor Olimpiady Przeciwieństw poszukujemy jego godnego zastępcy, który wymyśli zupełnie nowe, zaskakujące nazwy konkurencji sportowych. Uprzejmie prosimy wszystkich Czytelników o podawanie swoich propozycji - należy je wpisywać do kół olimpijskich, a koła ładnie przyozdobić.

Pomysły najlepsze będą zrealizowane.

Niewdzięczna Redakcja



Autor:



BAJKA PRZEKOMARZANKA PROSI O JEJ DOKOŃCZENIE I ILUSTRACJE

Opowiem ci bajeczkę,
a może nie bajeczkę,
a może nie opowiem,
bo jestem strasznie śpiąca.
Pamiętam ją od dziecka,
a może nie od dziecka,
a może nie pamiętam,
więc, zacznę ją od końca.
(To znaczy, przepraszam, od początku!)
Raz w pewnym bardzo ślicznym
Ogrodzie botanicznym -
Oj, nie w zoologicznym!
Z mamusią oraz tatą
Żył sobie, kto?
Ślimaczek!
Lub tygrys!
Lub też raczej
Nieduży szopek praczek!
A może aligator....
Raz w pewien dzień jesienny,,
A może w dzień...



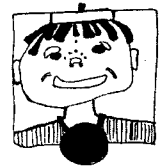
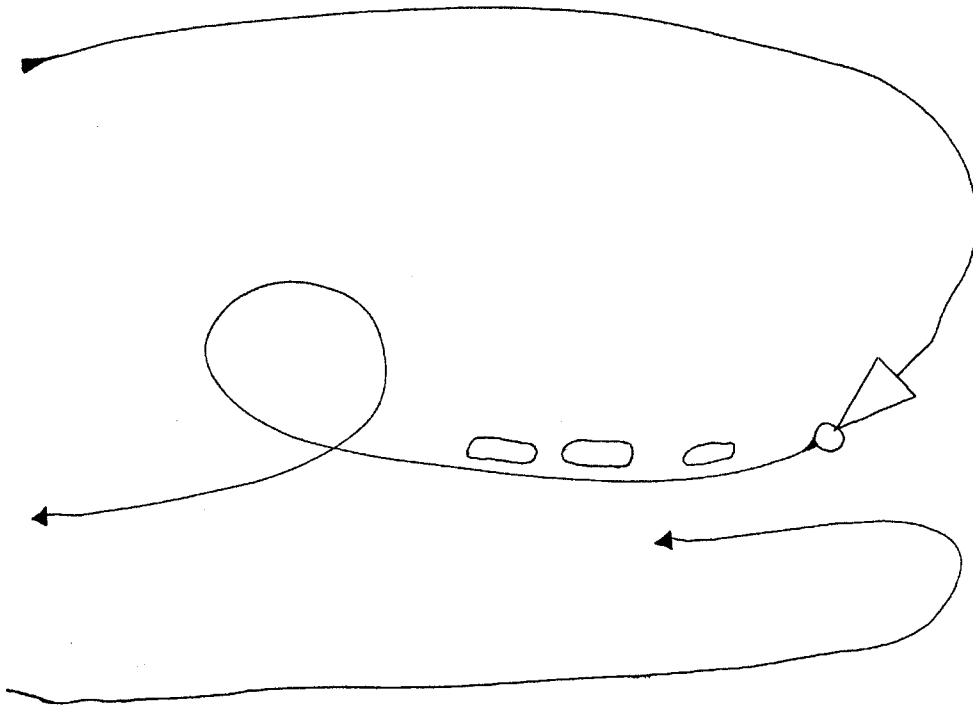
Fotograf- znikograf:



OLIMPIADA PUSTYNNNA TRWA....

Dziś na stadionie dziwne zawody,
 Będą oklaski i nagrody,
 bo w konkurencji pierwszej startują –
 CI, CO PUSTYNIĘ NA MOKRO CZUJĄ.
 Mili sportowcy, śmiało, bez trwogi,
 Szybko wkładajcie narty na nogi,
 I po pustyni wolno serfujcie,
 a fale piasku na plecach czujcie.

Jako najsłynniejszy fotoreporter sfotografowałeś tę przedziwną konkurencję. Pokaż
 wszystkim jedno najlepsze zdjęcie, które zrobiłeś szusującym zawodnikom po pustynnym
 piachu.



Znawca piłki mnożnej:



PIŁKA MNOŻNA

Na planecie 006 – przeciwności królują niepodzielnie. Znoszą się wzajemnie i nie
 przeszkadzają sobie. W sporcie również pokojowo walczy ze sobą wiele przeciwności.
 Wyobraź sobie, że oglądasz mecz. Kto z kim gra i o co? Jak wyglądają zawodnicy?
 Posłuchaj, co na początku meczu powiedział pewien sprawozdawca sportowy:

„Proszę państwa, zawody trwają,
 Na lodowisku drużyny stają
 i w konkurencję bardzo groźną –
 grają bez przerwy w piłkę mnożną”

Lecz jak wygląda ta dziwna gra?
 czy ktoś zasady rozgrywki zna?
 A może też wymyślisz stroje?
 Ważne są wszystkie pomysły twoje!

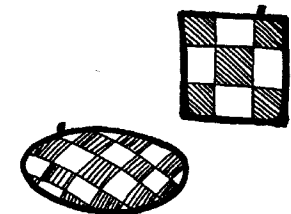
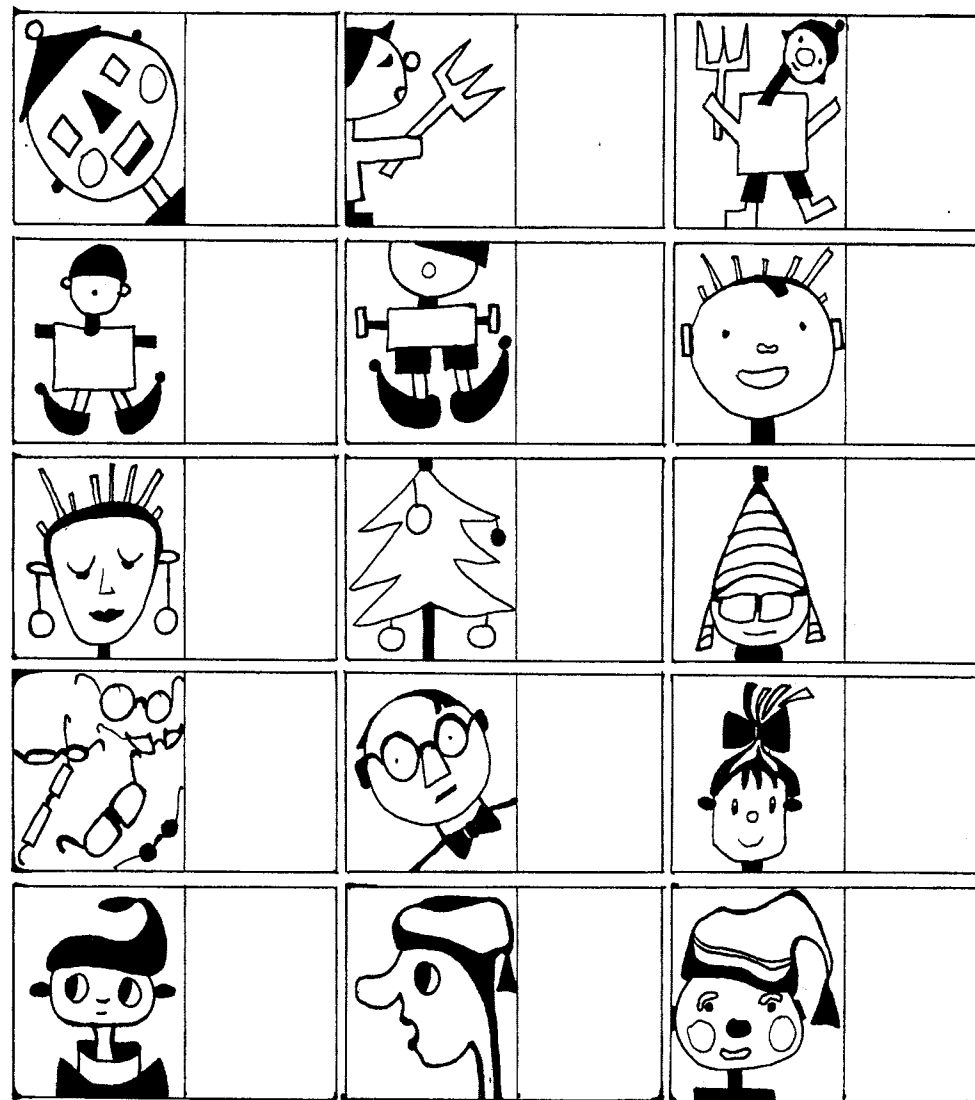


Figure 1 consists of eight line drawings of a person, arranged in two columns. The left column is labeled '2 years' and the right column is labeled '7 years'. The drawings show a progression from simple, abstract shapes to more detailed, recognizable human figures. The first drawing in the '2 years' column is a simple vertical line with a small circle at the top. The second drawing is a slightly more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line. The third drawing is a more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line. The fourth drawing is a more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line. The fifth drawing is a more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line. The sixth drawing is a more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line. The seventh drawing is a more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line. The eighth drawing is a more complex shape with a small circle at the top and a small horizontal line.

- 3 funty niebezpieczeństwa

— 5 dkg przyjaci

Na Planecie Znoszących się Przeciwnieństw wszyscy uwielbiają grać w domino. Każdy mieszkaniec wymyślił swój komplet kart, ale w końcu pomysły już się wyczerpały. Zaproszono Ciebie, jako znanego eksperta do spraw domino, abyś zaprojektował mieszkańcom nowy komplet. Trzeba to zrobić tak, aby sąsiadujące obrazki miały ze sobą coś wspólnego i jednocześnie były różne.





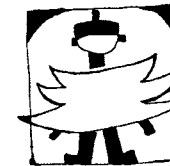
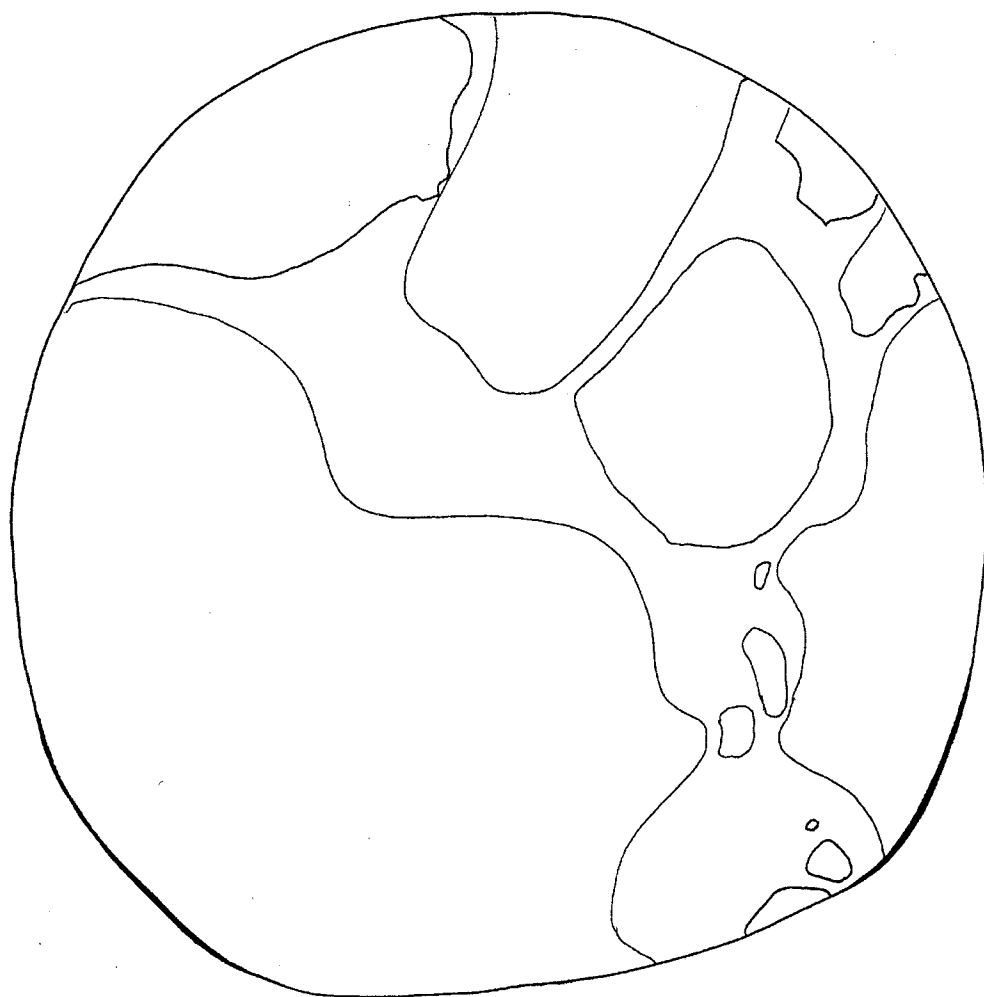
Inżynier-jubiler budowy dróg:

DOKĄD ZAPROWADZĄ SZLACHETNE DROGI?

Na Planecie Znoszących się Przeciwnieństw wszystkie drogi zrobione są z kamieni szlachetnych oraz drogocennych kruszców.

Wyobraź sobie, że są tam szmaragdowe autostrady, złoto-srebrne aleje, brylantowe ścieżki, rubinowe trakty, szafirowe place, bursztynowe gościńce, platynowe dróżki polne i turkusowe szlaki rowerowe.

Wyobraź sobie, że jesteś Kierownikiem Budowy Dróg Planetowych. Narysuj na mapie sieć dróg i szlaków komunikacyjnych. Możesz też narysować wzór drogi, ułożonej z klejnotów. Pomyśl, dokąd te drogi prowadzą?

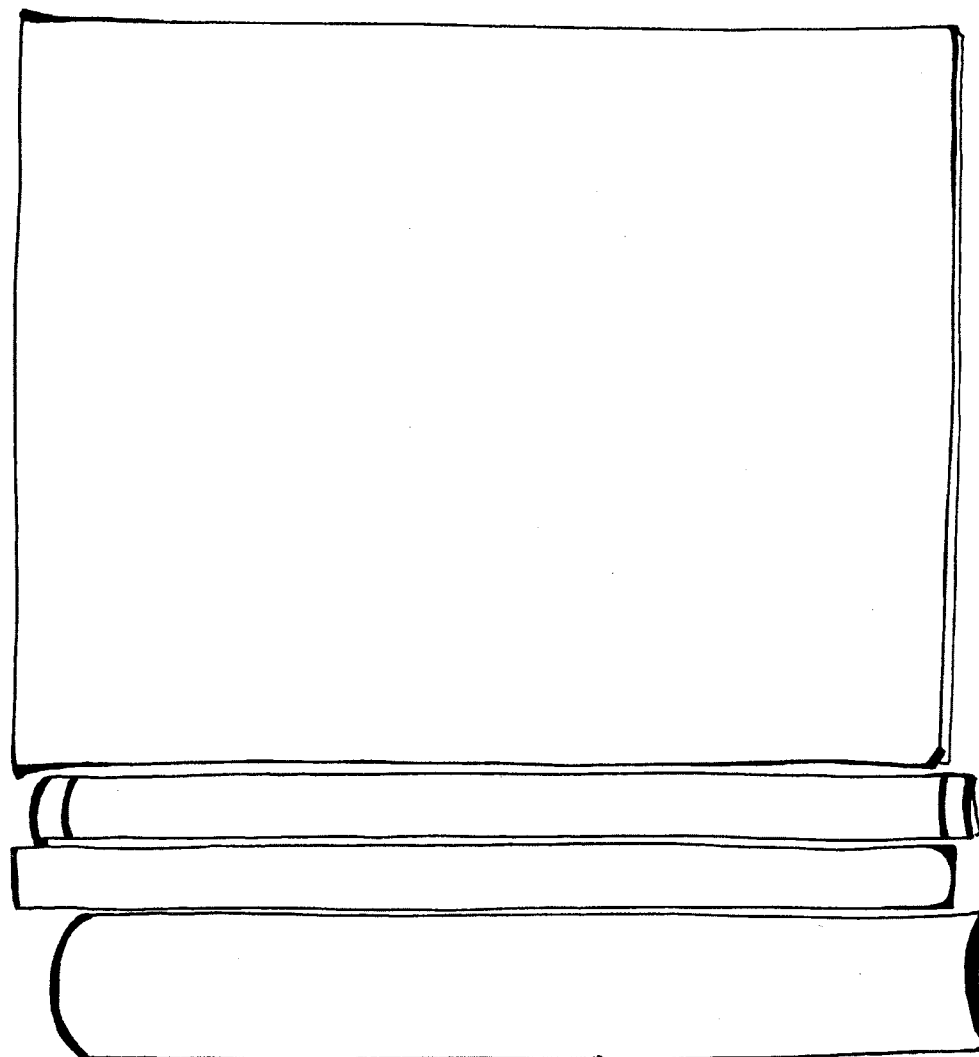


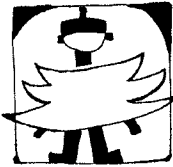
Wydawca książek:

NIEZWYKŁA KSIĘGARNIA

Na planecie 006 dzieci czytają bardzo dużo. Nie tylko czytają, ale mogą też same zaprojektować okładkę do zakupionej książki, a wydawca przygotowuje ją już na następny dzień.

Ciebie, jako najlepszego ilustratora, poproszono o przygotowanie bardzo kolorowych okładek z rysunkami do wybranych książek. Na grzbietach napisz tytuły książek.

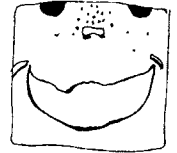
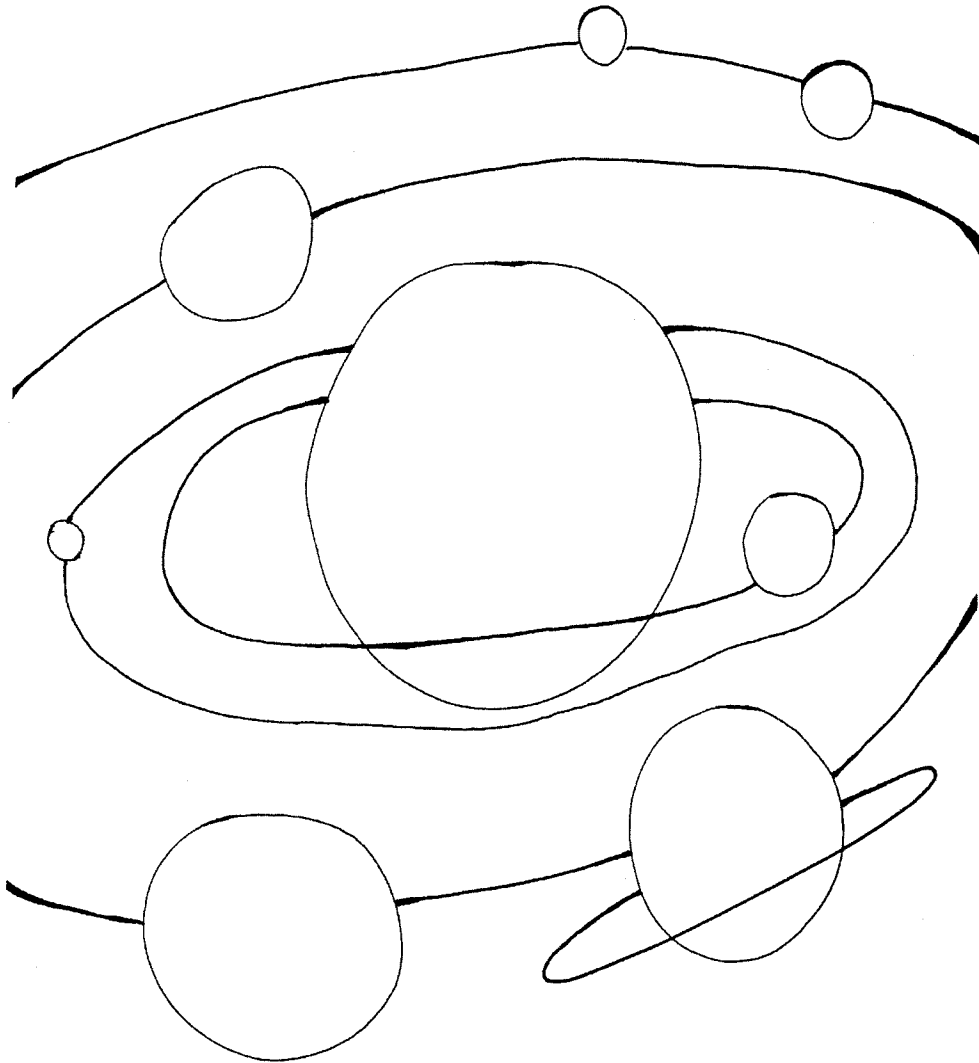




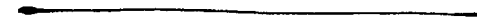
Król Planety 008:



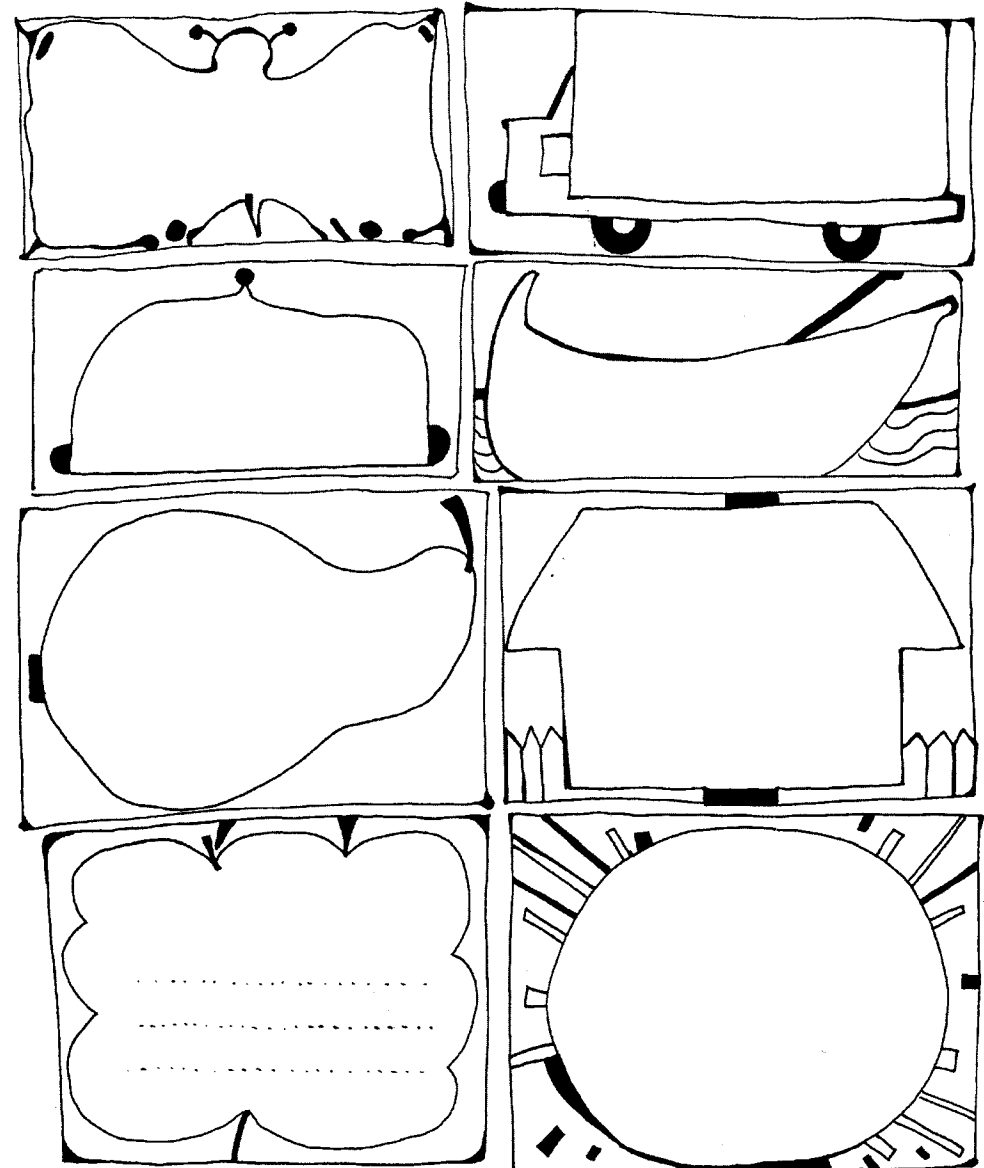
Wyobraź sobie, że oto właśnie rodzi się Twoja Planeta. Będziesz na niej królować. Już teraz możesz zdecydować – jaka będzie. Napisz na niebie (na liniach) wszystkie możliwe polecenia, jaka Twoja Planeta ma być! Napisz też, jak będą nazywać się Planety-Sąsiadki?

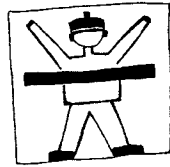


Król Planety 008:



Wyobraź sobie, że jako Król Planety Własnej, możesz zaprosić do swojego zamku osiem ważnych dla Ciebie osób, które mieszkają na planecie Ziemia. Kogo zaprosisz? Napisz na kopertach ich imiona lub nazwiska i wyślij na Ziemię zaproszenie do przyjazdu!



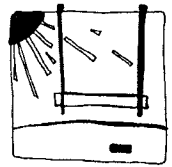
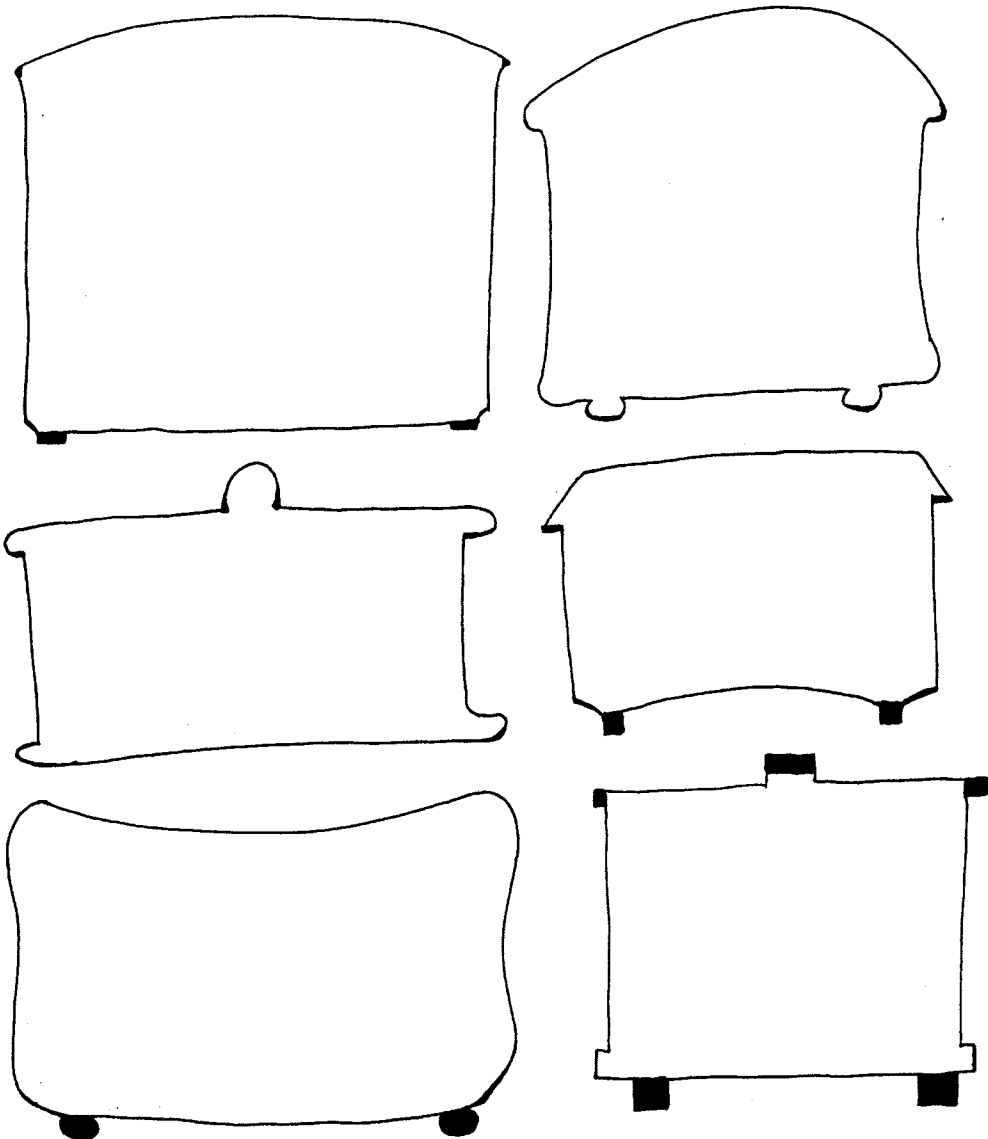


Król Planety 008:



W SKARBCU KRÓLA

Na Twojej Planecie zgromadziłeś wyjątkowe skarby. Nie są to ani klejnoty, ani złoto, ani pieniądze. To jest coś, co uszczęśliwia wszystkich mieszkańców. Jako Król wiesz, co to jest. Narysuj lub napisz na poszczególnych kufrach, co się w nich mieści.

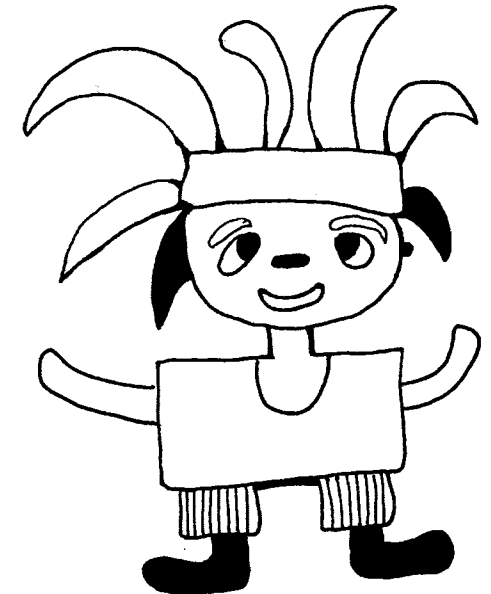
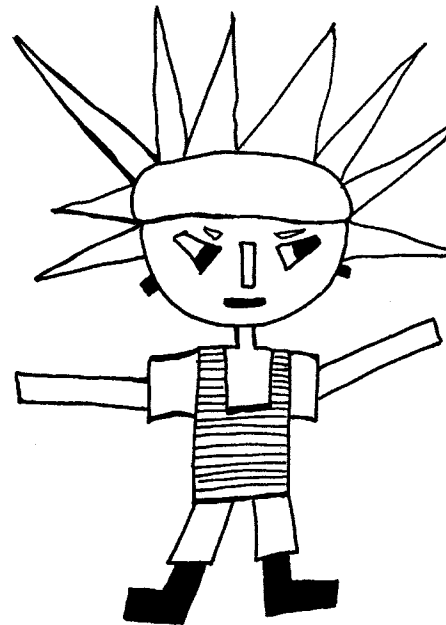


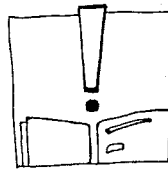
Król Planety 008:



TAKI WIELKI Ktoś!

Na Twojej Planecie mieszkają tylko Wielcy Mieszkańcy. Jak się nazywają? Jak wyglądają? Jacy są? Dokończ portrety dwóch takich, co tu mieszkają. Napisz, czym wyróżniają się, że jako Król Planety pozwolił(a)ś im tu zamieszkać?





Król Planety 008: _____

Jako Król Planety 008 wydajesz dekry, które nakazują jej mieszkańcom robić coś, albo czegoś nie robić. Tym razem wydałeś dekret, który nazywa się „Dziesięć głównych nakazów”.

Spełnianie ich zapewni wszystkim radość i zadowolenie. Jakie to nakazy? Spisz je, aby wszyscy mogli je natychmiast poznać i skrupulatnie przestrzegać. Możesz swój dekret pięknie przyozdobić.

DZIESIĘĆ DEKRETÓW KRÓLA

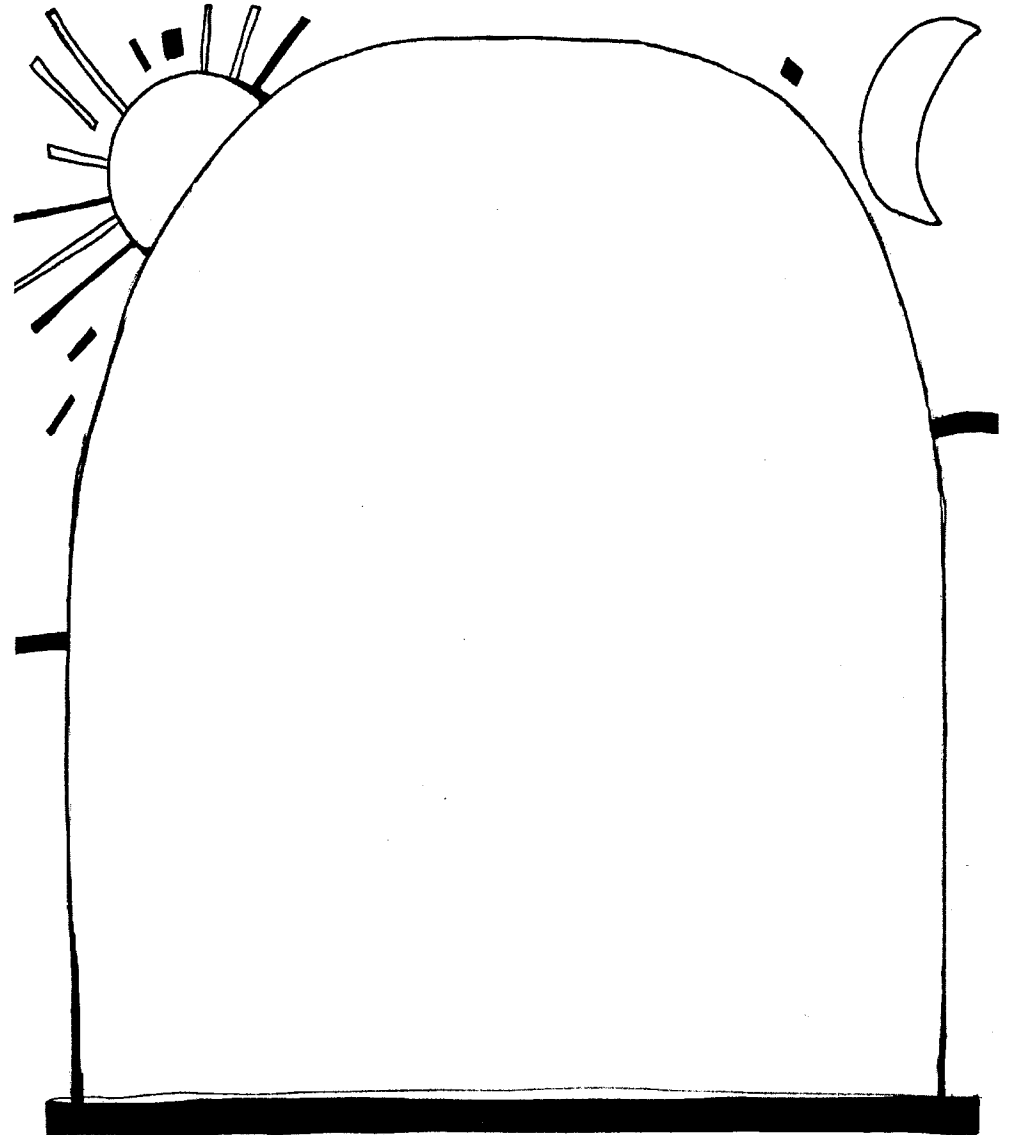
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



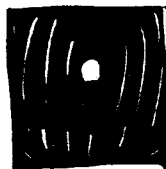
Król Planety 008: _____

KOMNATA UPŁYWAJĄCEGO CZASU

Jako Król na swojej Planecie 007 masz do dyspozycji 1856 sal. Przechadzasz się codziennie po jednej z nich. Dziś wędrujesz do Komnaty Upływającego Czasu. Patrzysz sobie przez okno i.... coś Cię bardzo zdziwiło. Cóż takiego zdumiewającego widzisz? Narysuj lub napisz.



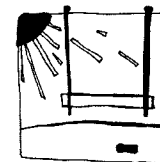
Król Planety 007:

**PIERWSZE ROZKAZY!**

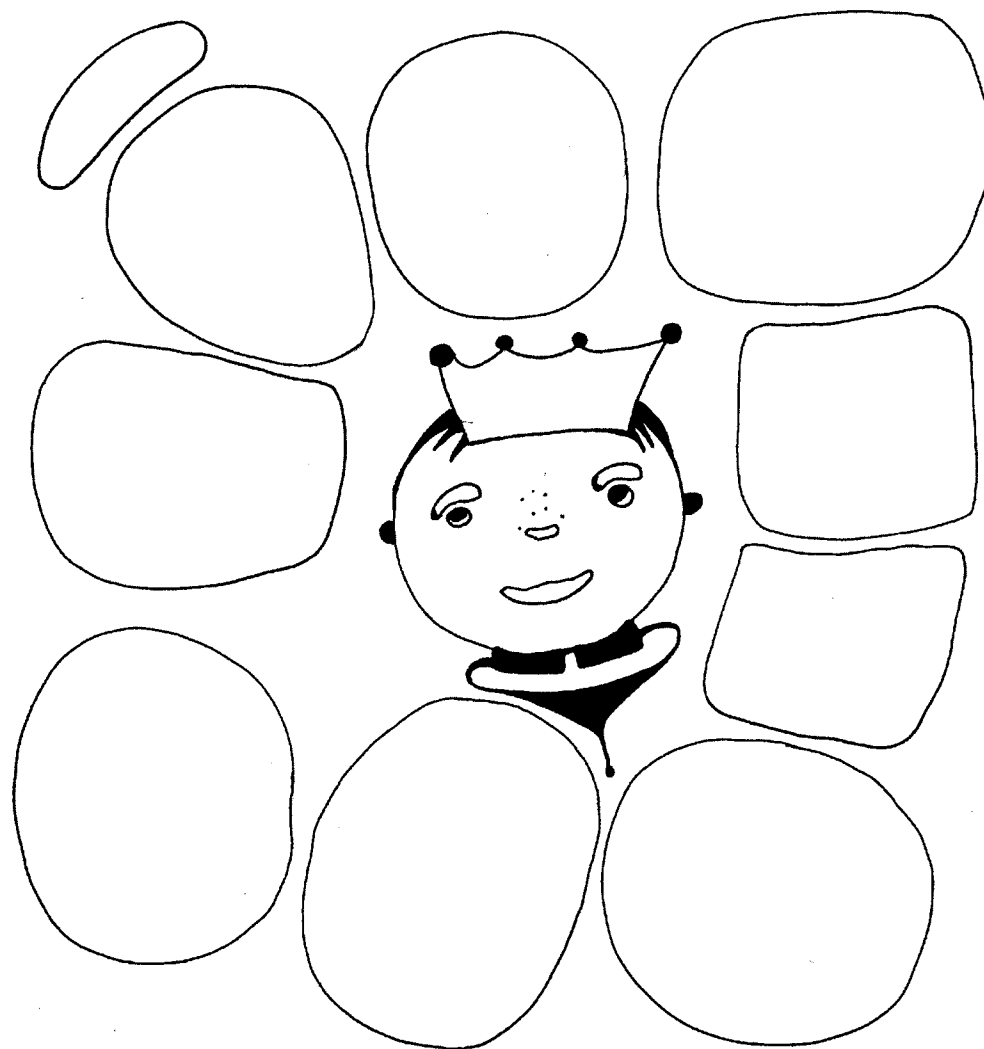
Wyobraź sobie, że jako Król Planety 007, wydajesz pierwsze rozkazy odnośnie tego, jaka ma być Twoja planeta, aby wszyscy mieszkańcy byli szczęśliwi.

Napisz, jakie będą Twoje pierwsze rozkazy.

Król Planety 008:

**NIEZBĘDNIK KRÓLA**

Wyobraź sobie, że mieszkając na swojej Planecie 008 zatęskniłeś trochę do Ziemi i rzeczy znajdujących się na niej. Masz okazję, aby sprowadzić „Dziewięciu Wspaniałych”, czyli najpotrzebniejsze obiekty (mogą to być rzeczy, zwierzęta, rośliny), których Ci tu na 008 brakuje. Narysuj lub napisz, co ma być sprowadzone z Ziemi na Twoją Planetę.

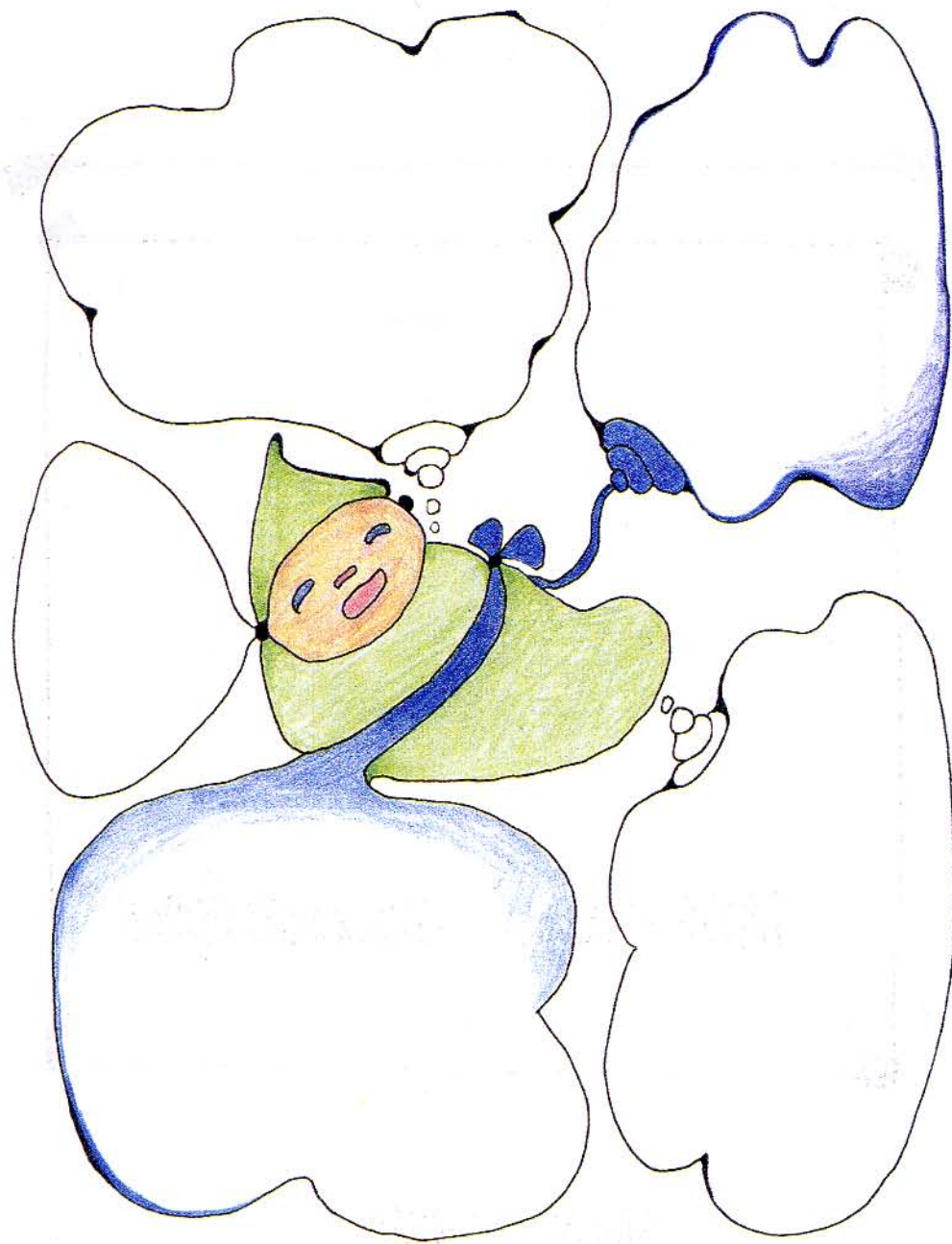


**3.2. KARTY PRACY -
CZĘŚĆ II PROGRAMU - „SKARBY”**

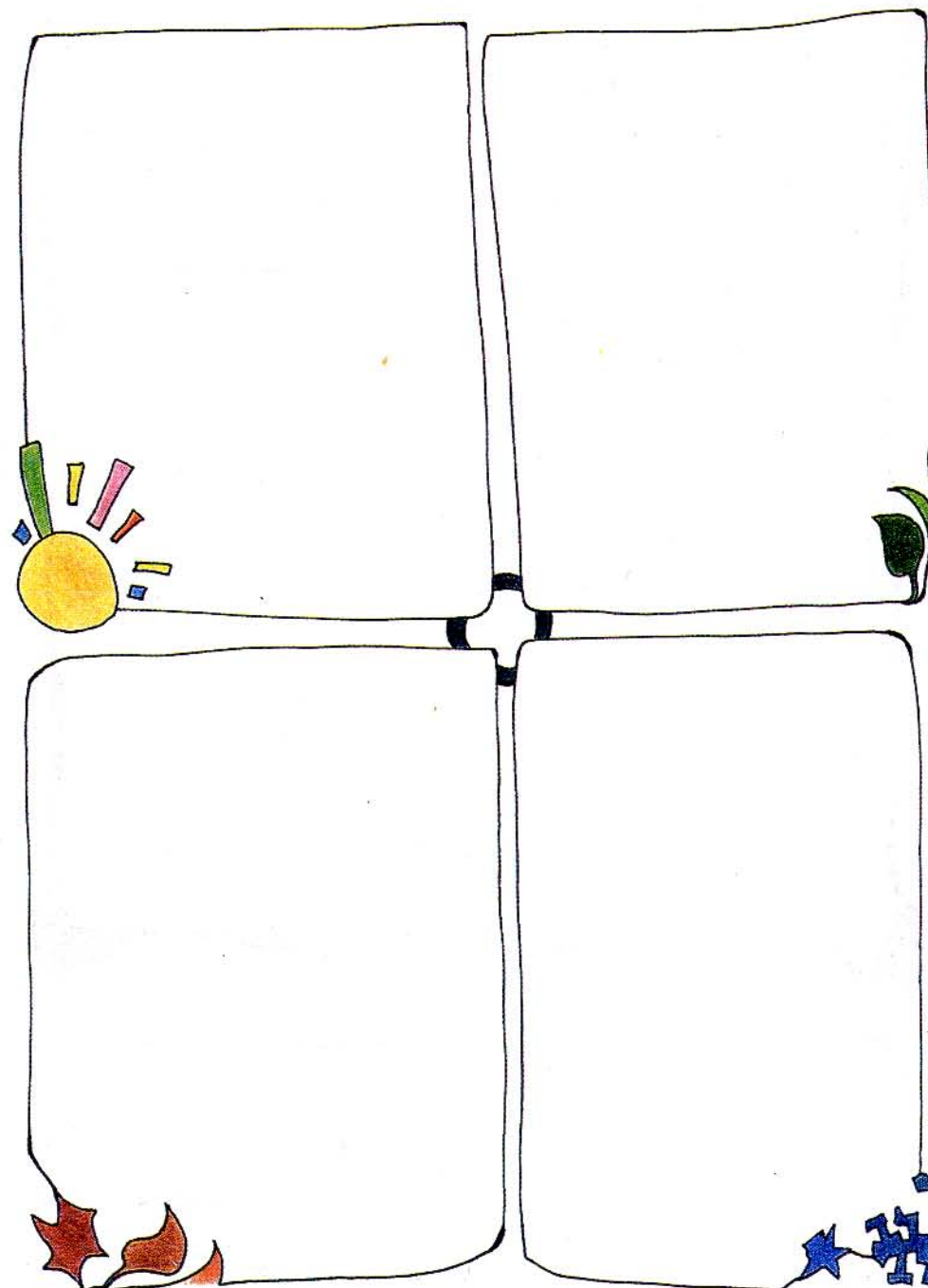
AUTOR

KSIEGA SKARBÓW

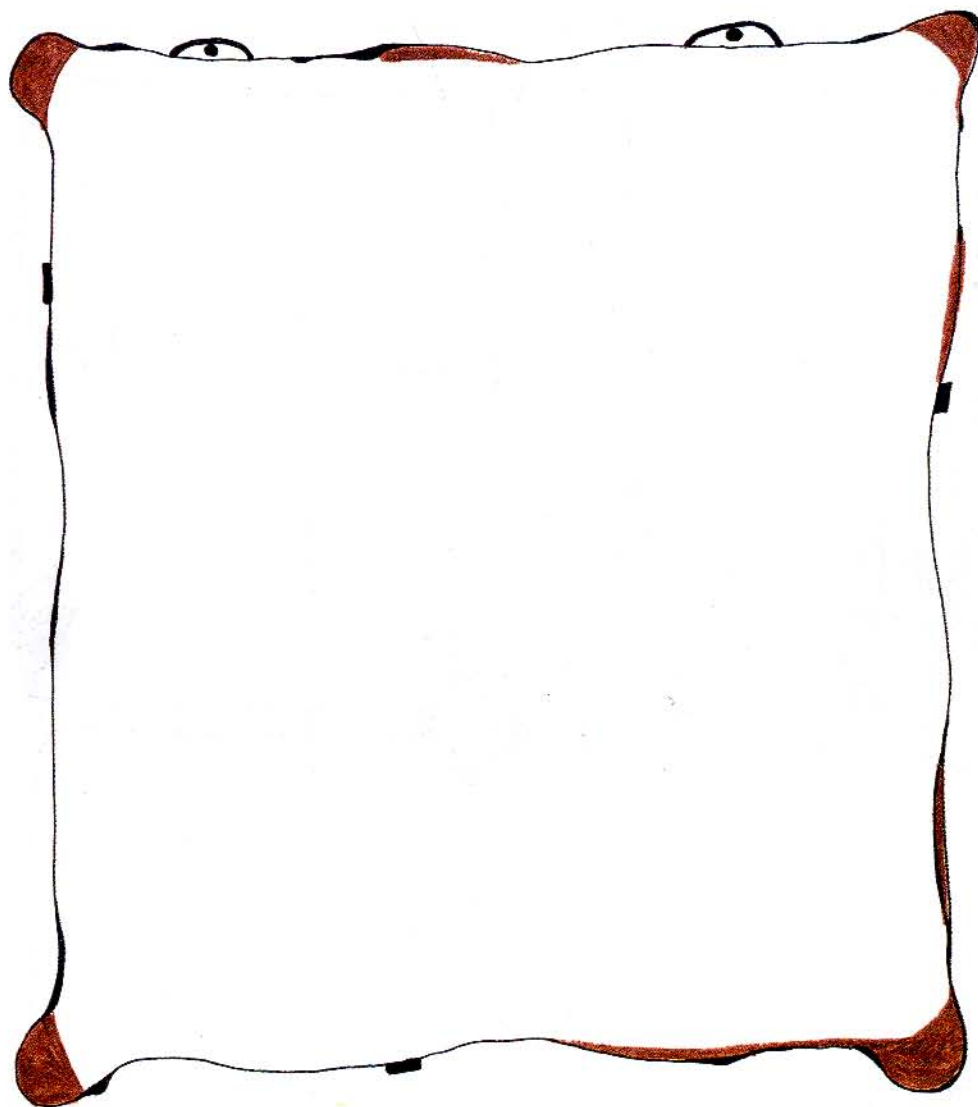
BIAŁYSTOK



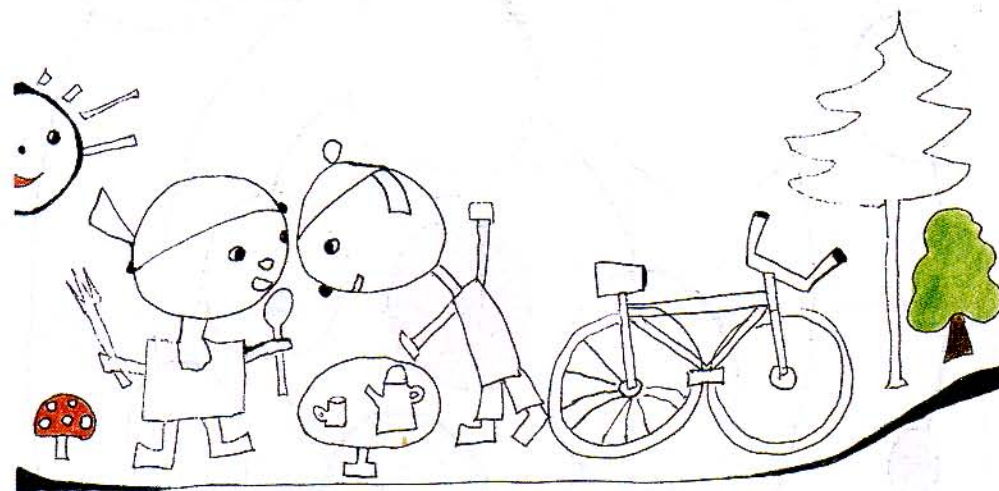
Wszystkiego o moim pierwszym dniu dowiaduję się od Rodziców i Bliskich



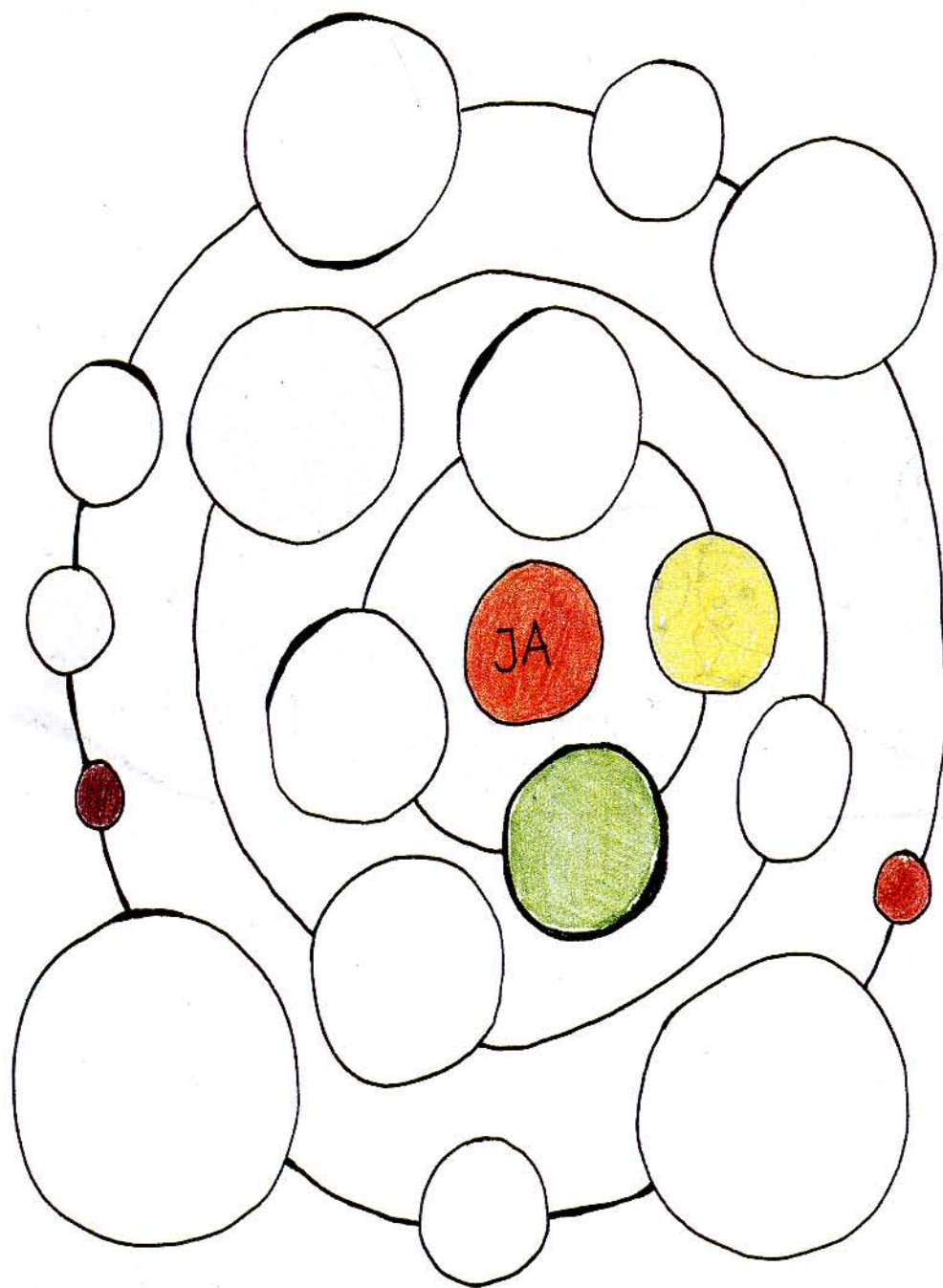
MÓJ AUTOPORTRET



CO BYŁO NAJWAŻNIEJSZE W MOIM DZIECIŃSTWIE?



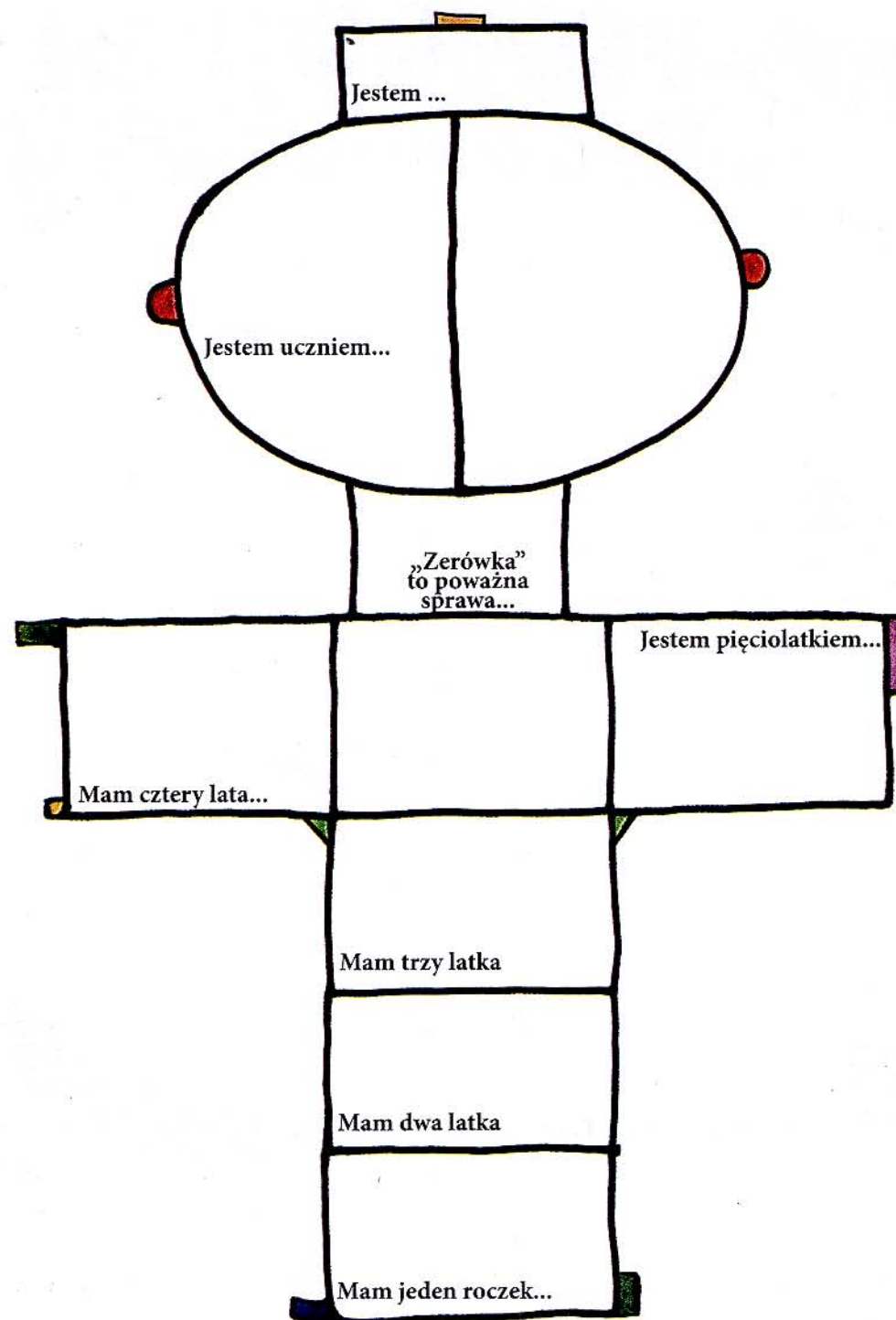
JA I MOI BLISCY...



Na orbitach krążą wokół mnie najważniejsze osoby, które znam.

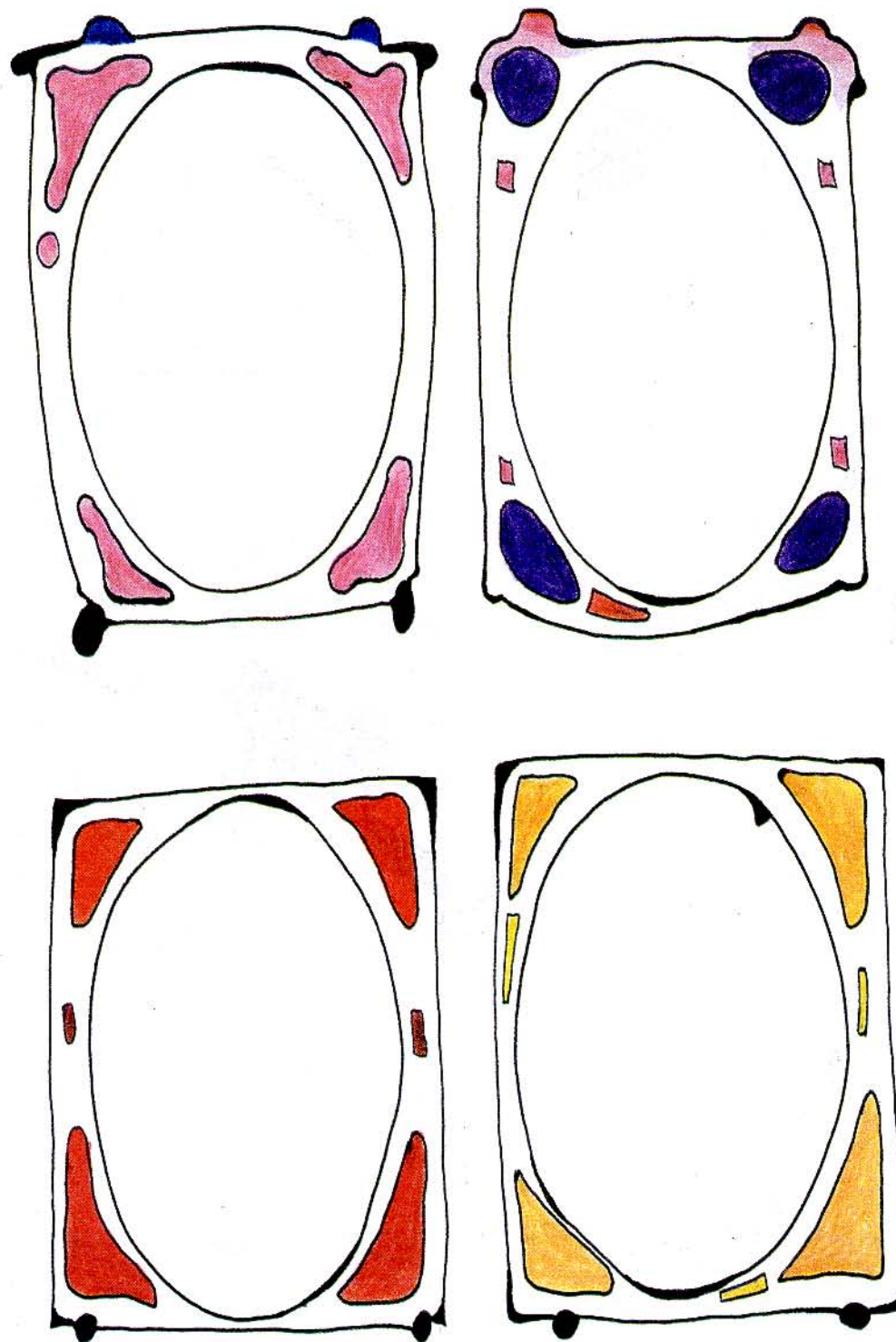
SIEDMIOMIŁOWYMI KROKAMI W MOJĄ HISTORIĘ...

Tu narysuję najważniejsze wydarzenia z życia:





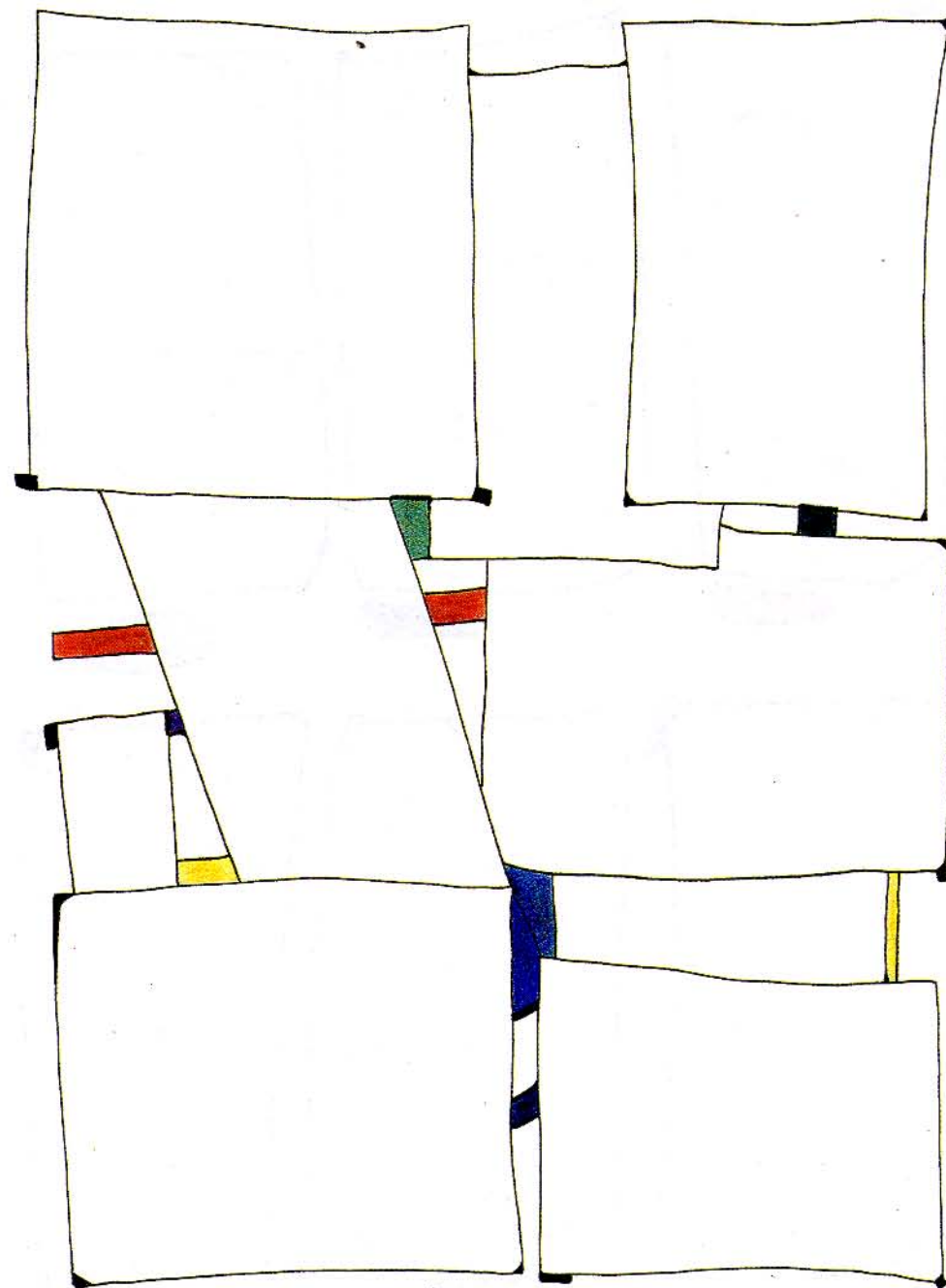
Tutaj narysowałam(a)m wszystko o mojej Rodzinie jako najpiękniejszej na świecie wyspie.



MOJE MAŁE I DUŻE SZCZĘŚCIA!

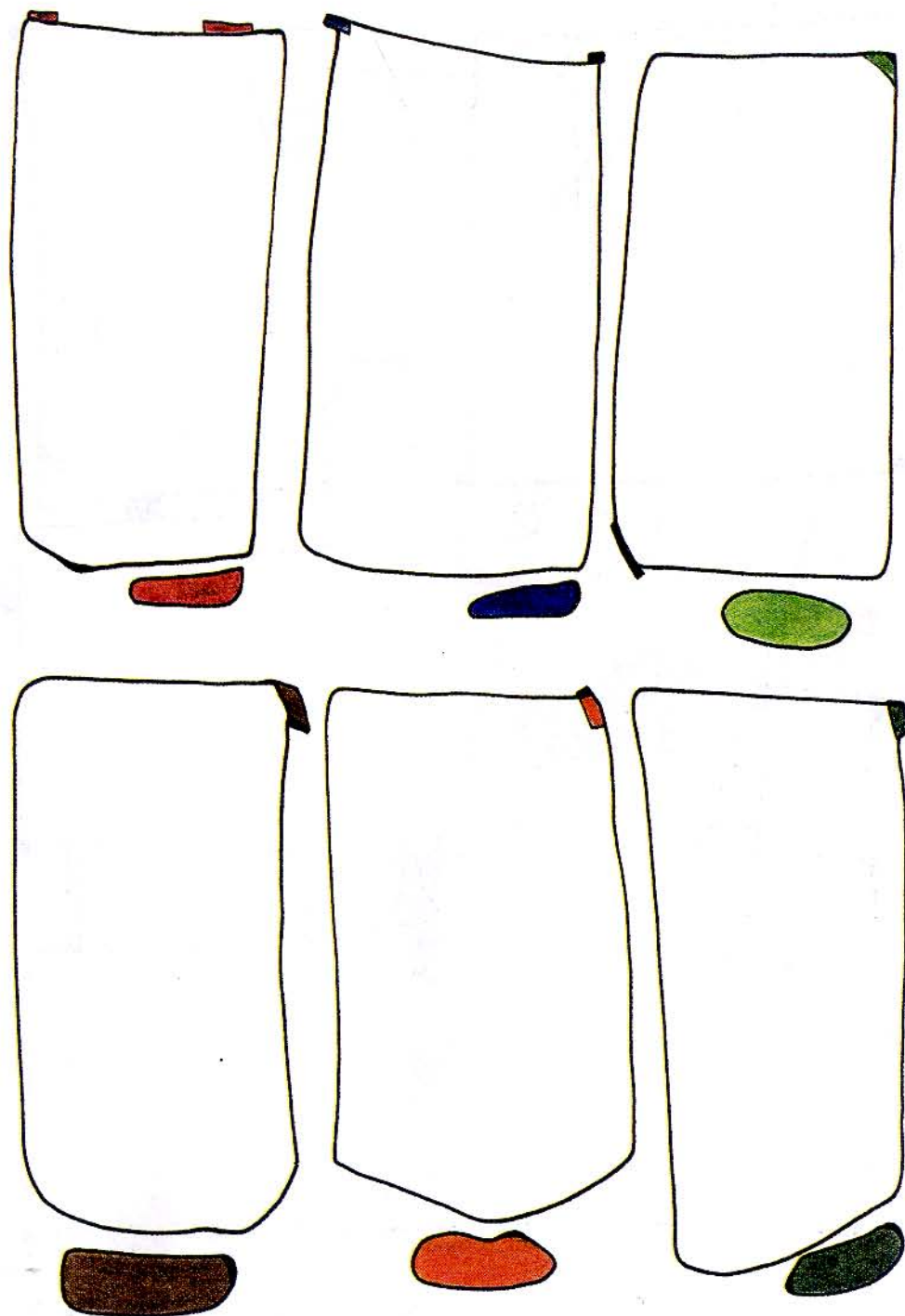


PIERWSZY DZIEŃ W SZKOLE...

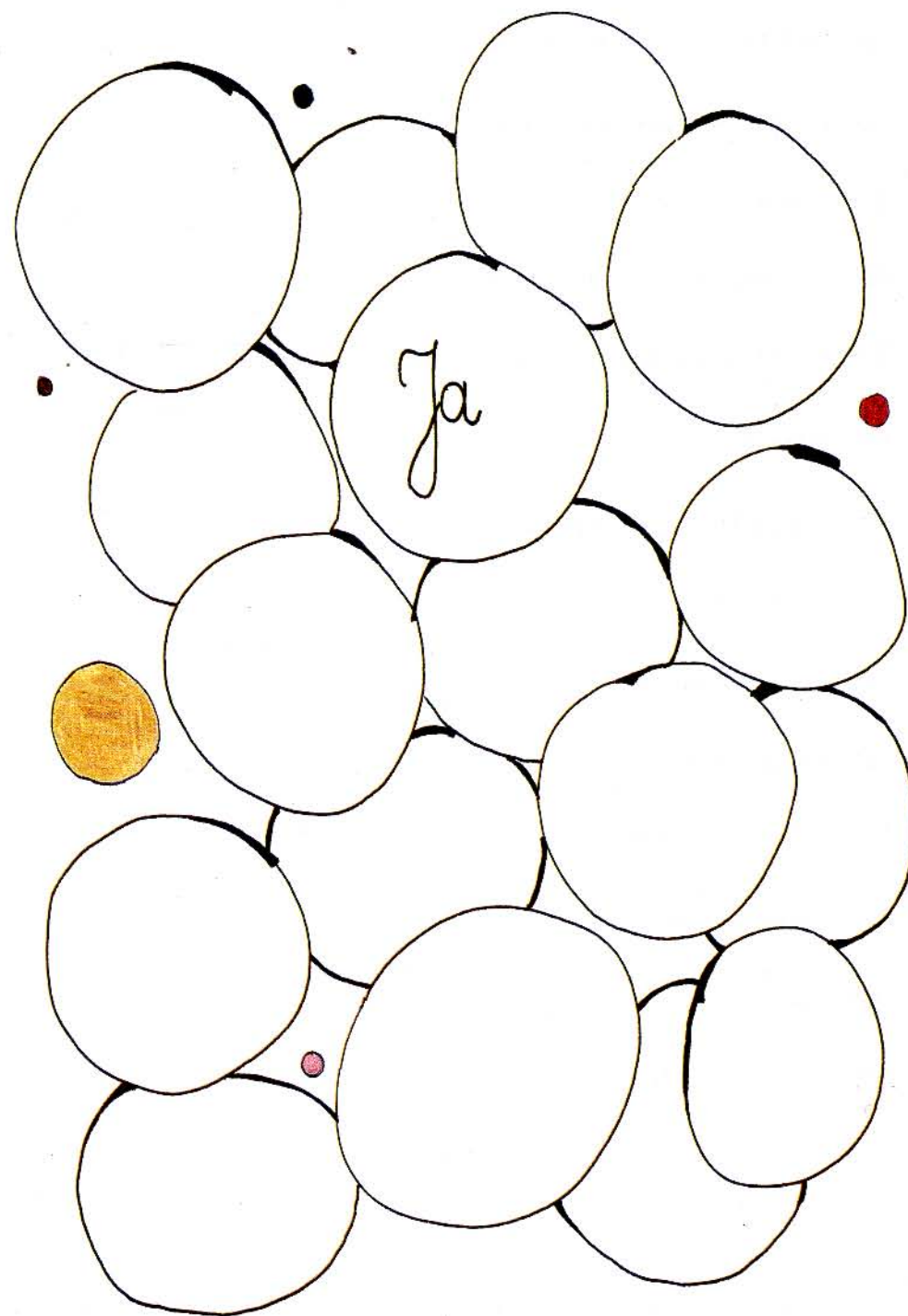


Na tych karteczkach mam wpisać swoje wspomnienia....

NAJWAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA...



BLIŻSI I DALSI WOKÓŁ MNIE



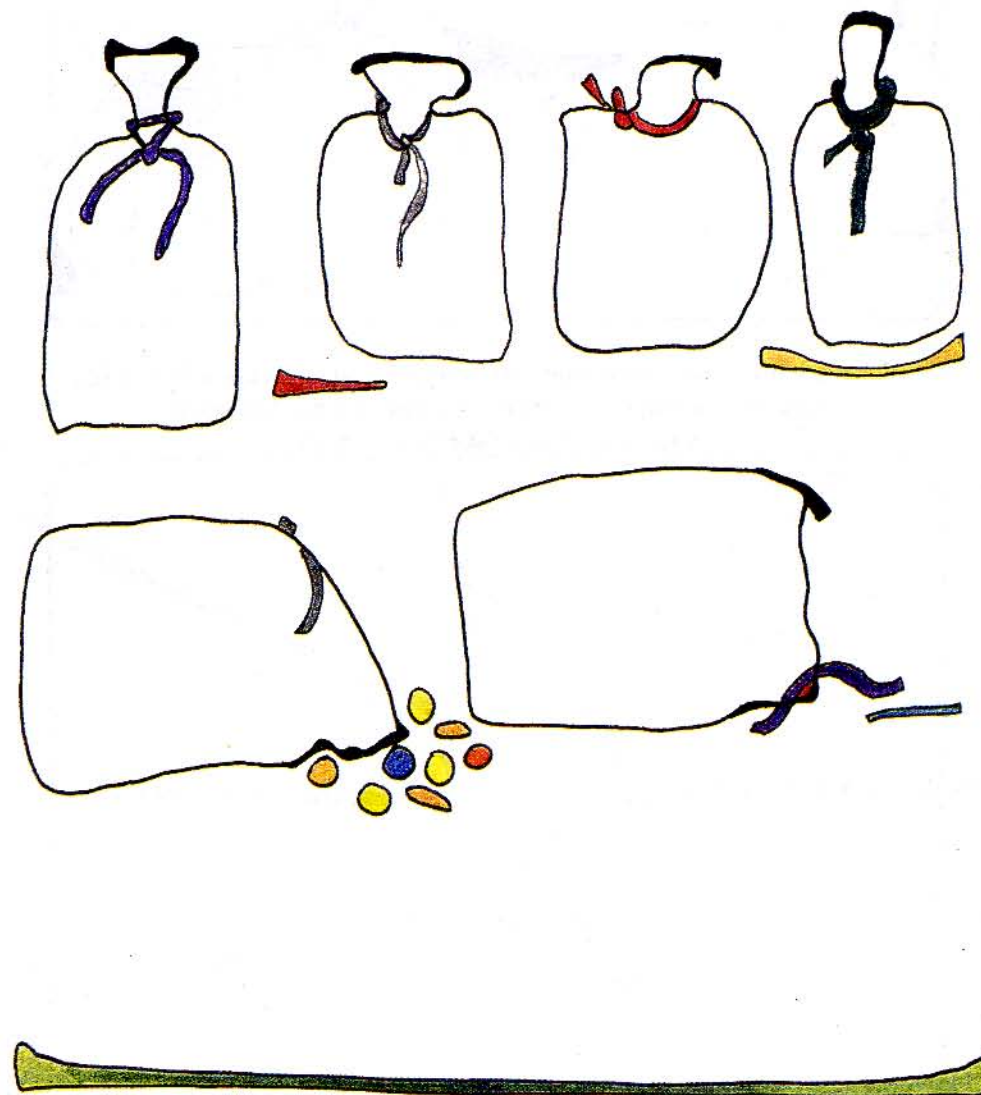
MOJE WSPOMNIENIA

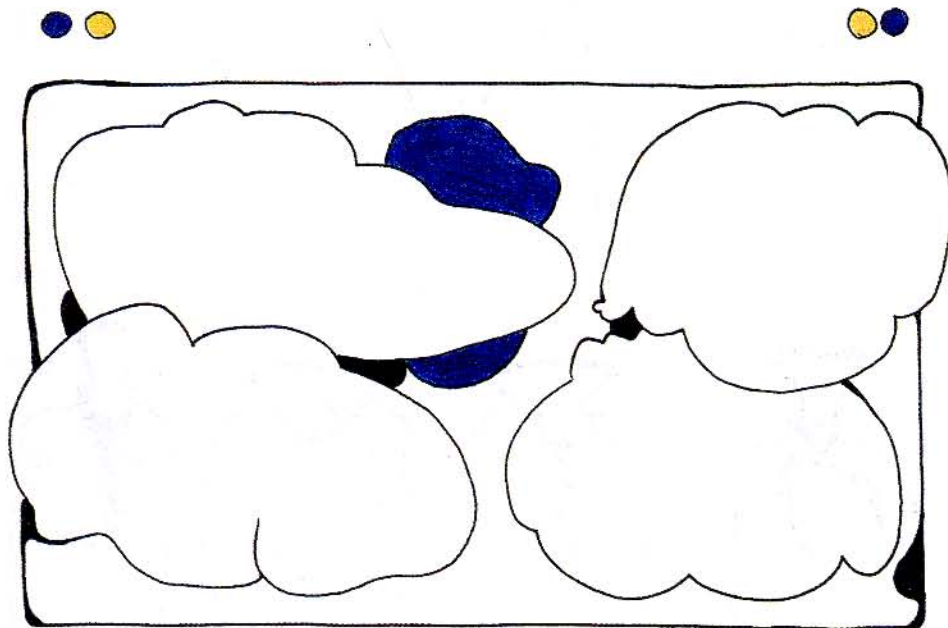
(dokończ zdania)

-  Najlepszy dzień w moim życiu to...
-  Zawsze byłem(a)m wesoły(a), kiedy...
-  W nudne popołudnie...
-  Niebezpieczeństwo, które groziło mi...
-  Niepokój, który wtedy poczułem(a)m był...
-  Niesamowity dzień...
-  Miejsce, które mnie najbardziej zachwyciło...
-  Rozbawiło mnie do łez...
-  Zawsze chodziłem(a)m...
-  Śmiałem(a)m się do łez, gdy...
-  Zawsze pomagałem(a)m...
-  Kiedyś postanowiłem(a)m...
-  Staralem(a)m się bardzo, więc...
-  Najbardziej zaniepokoiło mnie...
-  Najdziwniej czułem(a)m się wtedy, gdy...

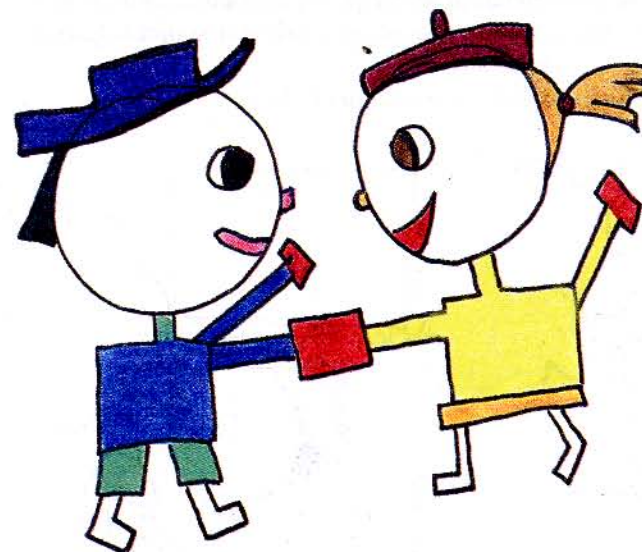
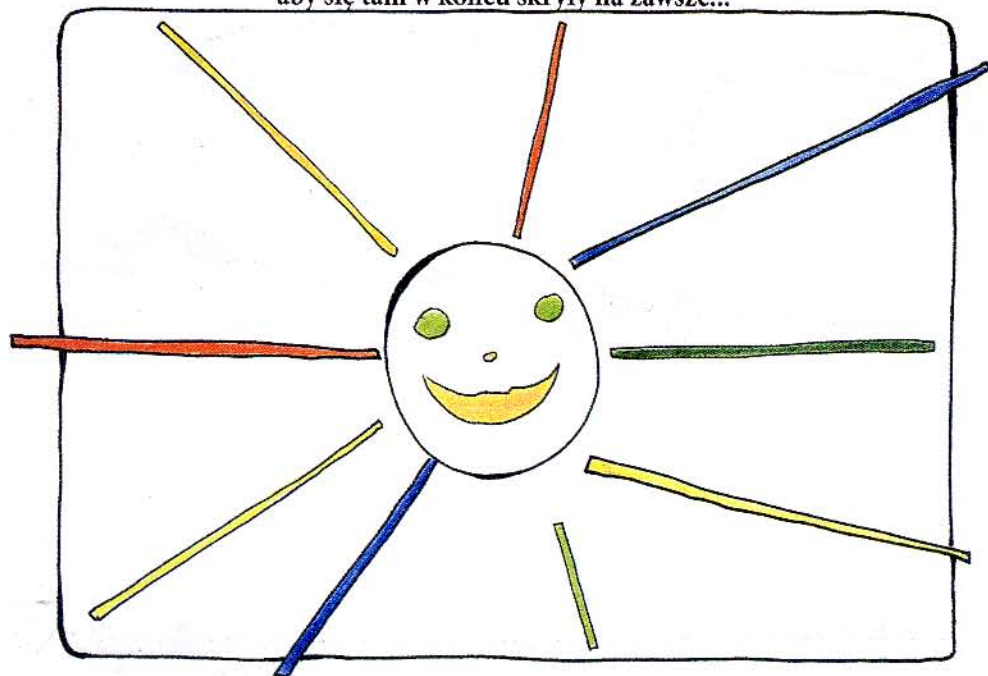
TAJEMNICE, TAJEMNICE...

To są worki kryjące moje tajemnice, niektóre z nich mogę już otworzyć i napisać o nich lub je narysować





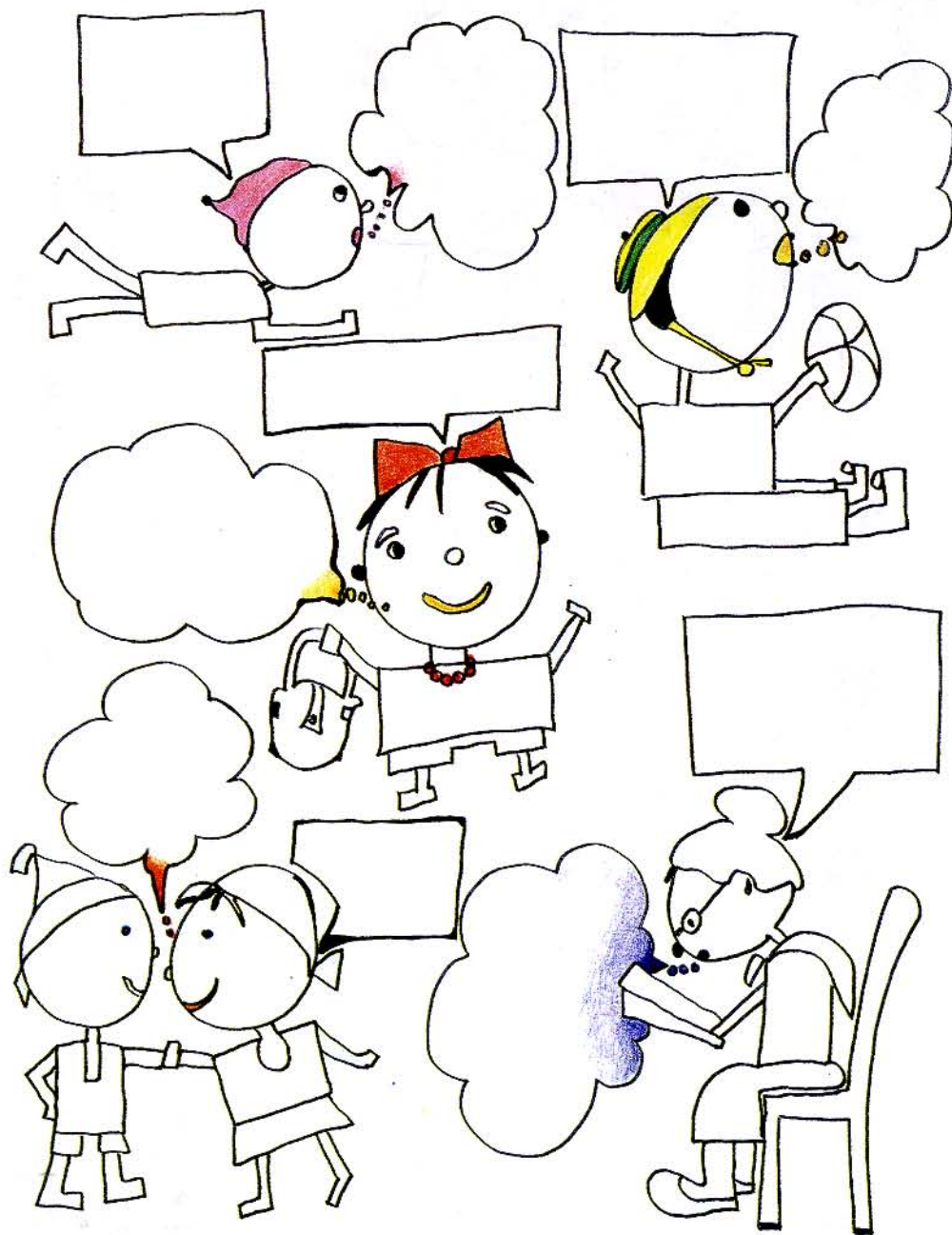
Jak wszystkich ludzi, tak i mnie dopadały smutki i radości. O moich radościach napiszę na każdym promyku, a o smutkach na chmurach, aby się tam w końcu skryły na zawsze...



JAK ZMIENIAŁY SIĘ MOJE MYŚLI I SŁOWA?

Kiedy chciało mi się coś zjeść albo chciałem czegoś się dowiedzieć od innych – nie zawsze tak samo mówiłem(a)m. Pokażę to na przykładzie wyrażania ochoty na czekoladę...

Popatrzcie, jak myślałem(a)m, a jak mówiłem(a)m...



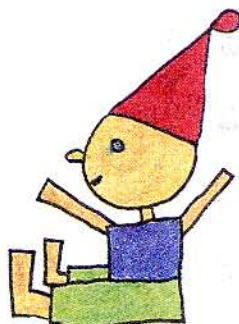
PODOBNI JAK DWIE KROPLE WODY?

Każdy w mojej rodzinie jest inny, ale mamy także mnóstwo wspólnych cech. Podobieństwa dotyczą nie tylko wyglądu, ale także zachowania i cech charakteru. Jestem przecież dzieckiem swoich Rodziców!!!

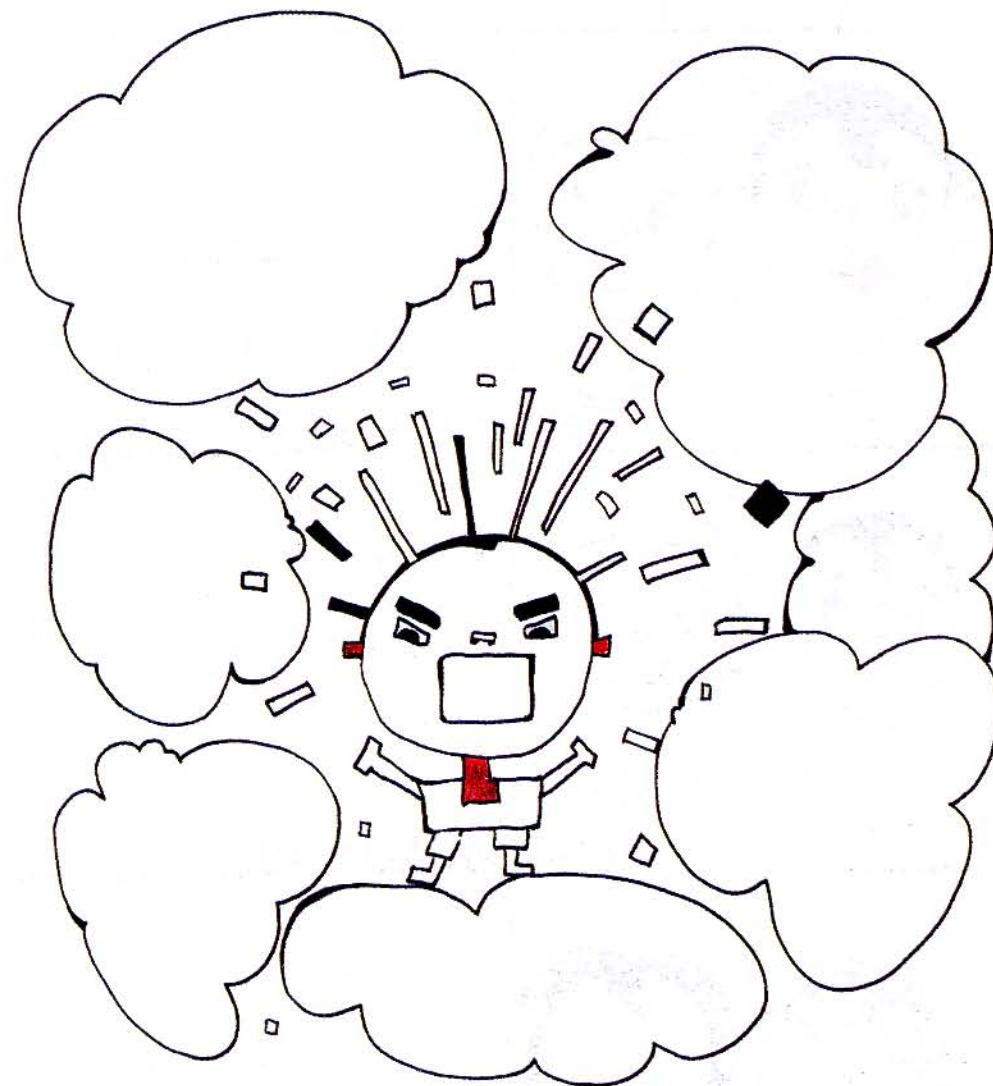
- Tak samo jak moja Mama potrafię
- I ja i mój Tata lubimy
- Mój głos jest podobny do głosu
- Mama, Tata i ja lubimy chodzić
- Moje oczy są tak samo jak oczy
- Ja i moja Mama, a Tata nie
- Ja i mój Tata, a Mama nie
- Mam tak jak
- Moje włosy są podobne do włosów
- Nikt z naszej rodziny nie
- Inaczej niż
- Z rodzeństwem mam takie same
- Razem
- Jestem tak samo jak
- Babcia i ja
- Dziadek i ja
- Nikt tylko ja.
- Uśmiech mój jest tak samo jak uśmiech
- Lubię tak samo, jak

WCIĄŻ W GÓRĘ I W GÓRĘ...

Ciągle czegoś się uczył(a)m... Przy każdym szczelku mojej drabiny napiszę,
czego się nauczył(a)m w ciągu całego życia.



W TYCH CHMURACH KLĘBIĄ SIĘ WSZYSTKIE MOJE
DOTYCHCZASOWE ZŁOŚCI



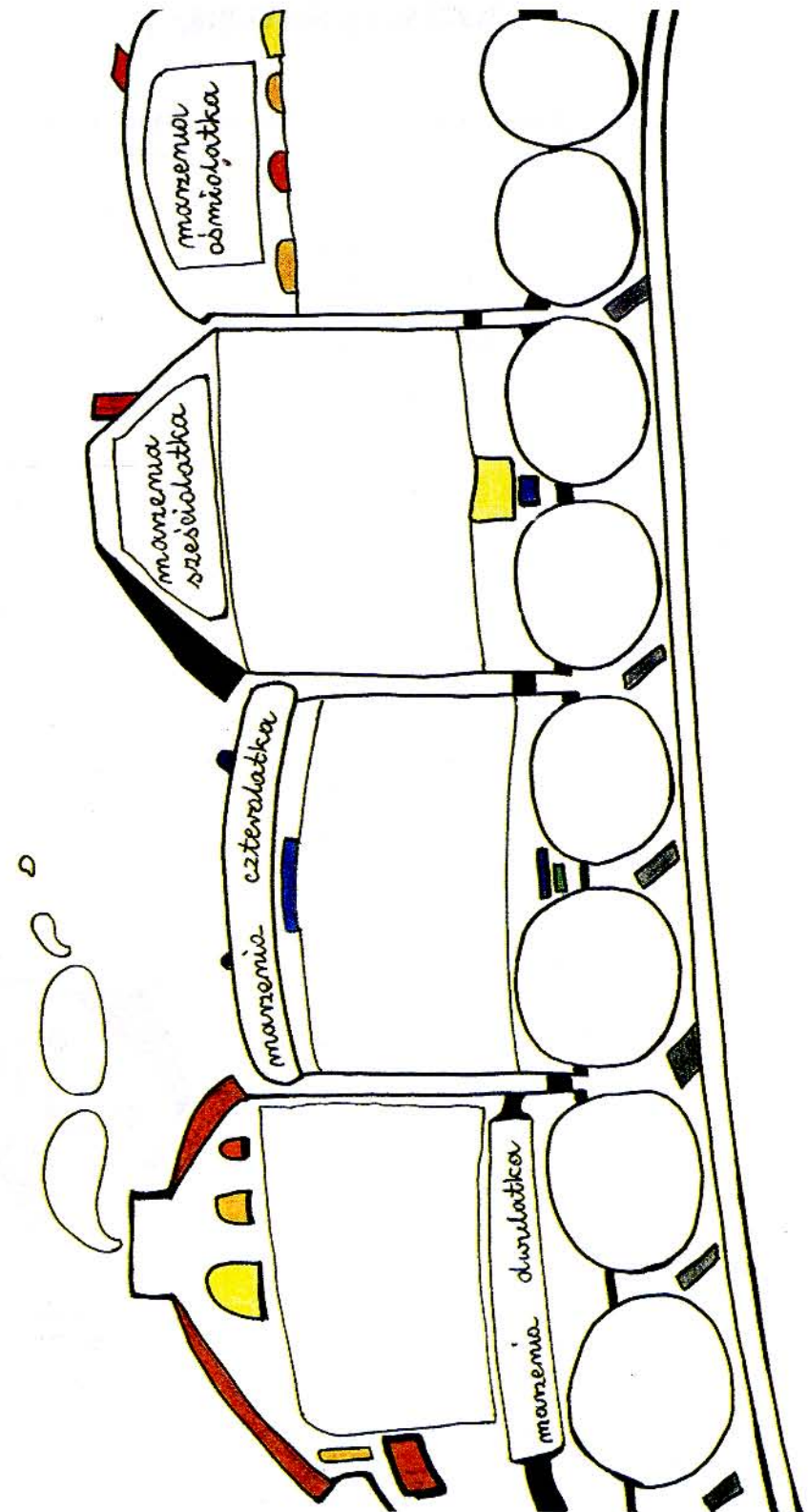
LUSTRZANE ODBICIE?

Kogo można rozpoznać w mojej twarzy? Narysuj lub opisz wszystkie podobieństwa...



W POCIĄGU MOICH MARZEŃ

W miarę jak rośnie(a)m zmieniały się moje pragnienia i marzenia. Narysuj je lub opisz.



WSZYSCY MNIE LUBIĄ

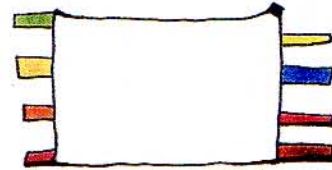
Elżbieta Skarżyńska „Wszyscy mnie lubią”

Wszyscy mnie lubią!
To rzecz wspaniała.
Chyba się jednak
Dobrze starałam...

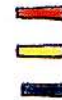


Na tej stronie moje koleżanki i koledzy wpisują, za co mnie lubią! Mogą też coś narysować.

UDZIELAM SOBIE WYWIADU



1. Co najbardziej lubię robić?



2. Jakie zwierzęta lubię?



3. Co mnie najczęściej złości?



4. Czego się najbardziej obawiam?



5. Jak spędzam wolny czas?



6. Co chciał(a)bym najbardziej robić?



7. Co lubię najbardziej jeść?



8. Gdzie najchętniej spędzał(a)bym wakacje?



9. Jakie książki lubię najbardziej?

10. Czym chętnie podróżuję?

11. Kogo ze znanych osób chciał(a)bym naśladować?

12. Co jest dla mnie najważniejsze?

13. Co mnie niepokoi?

14. Kim chciał(a)bym być w przyszłości?

15. Komu powierzył(a)bym swoje tajemnice?

16. Jakie tytuły mogłaby mieć książka o mnie?

17. Gdybym mógł (mogła) mieć jeszcze trzy imiona, to wybrał(a)bym:

18. Lubię ciebie najbardziej za:

MÓJ CHARAKTER



SPOKOJNY

PEWNY SIEBIE

PRZYJAZNY

LENIWY

PRACOWITY

ZAZDROSNY

ZORGANIZOWANY

CIERPLIWY

NIEODPOWIEDZIALNY

ODWAŻNY

NIESAMODZIELNY

MIŁY

POGODNY

MAŁOMÓWNY

SZYBKI

NIECIERPLIWY

RADOSNY

AGRESYWNY

PUNKTUALNY

MŚCIWY

SPRYTNY

DUMNY Z SIEBIE

INTELIGENTNY

NIEŚMIAŁY

POSŁUSZNY

DOWCIPNY

SILNY

NIEPOSŁUSZNY

UWAŻNY

ZABAWNY

ZŁOŚLIWY

ZADOWOLONY

ZDOLNY

ZAROZUMIAŁY

KOLEŻEŃSKI

UPRZEJMY

MĄDRY

ŻYCZLIWY

TOLERANCYJNY

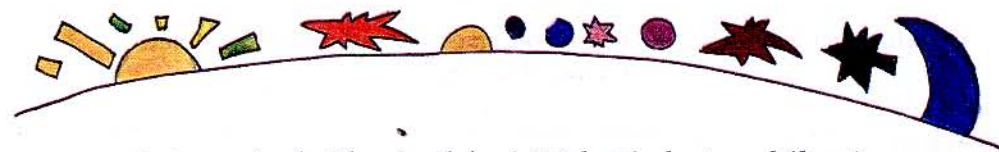
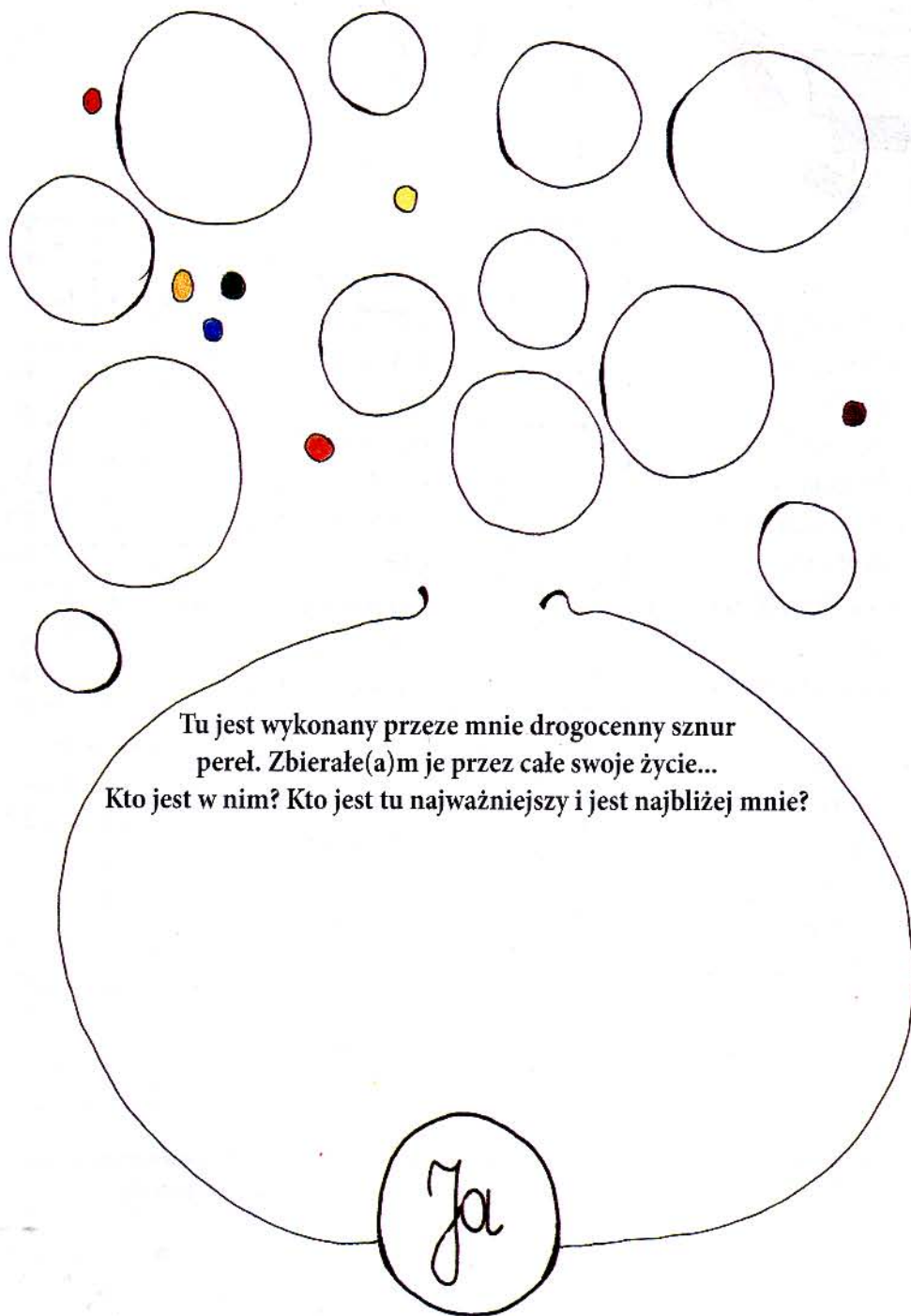
KŁAMCZUCH

CIEKAWY

CHWALIPIĘTA

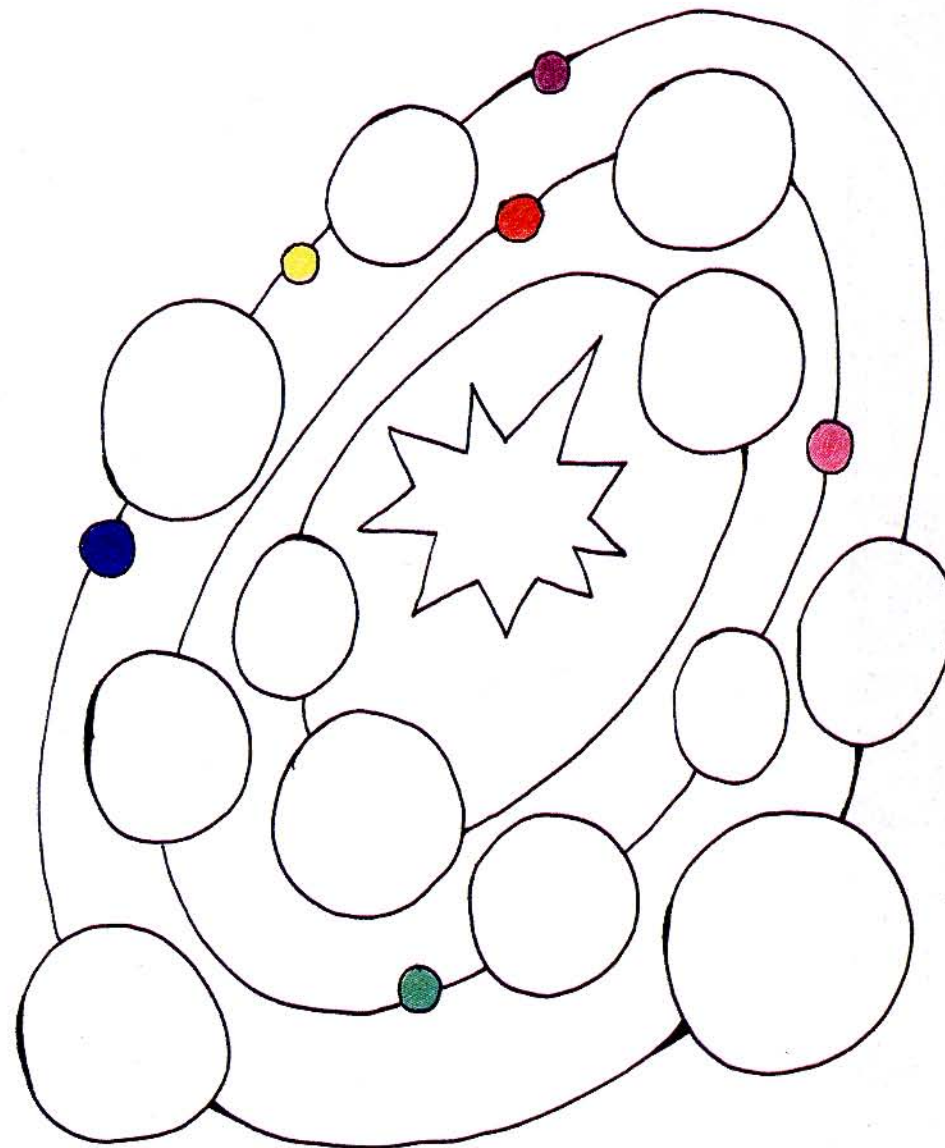
Zastanawiam się, jaki (a) jestem i rysuję czerwone serduszko w odpowiedniej kratce.
1 – oznacza, że taki(a) nie jestem, a 4 – że właśnie taki(a) jestem.

Te ROZSYPAANE PEREŁKI to ludzie, których poznał(a)m w życiu. Teraz przypomnę sobie wszystkich, pisząc kto to jest, a perełki ładnie pokoloruję.



Jestem gwiazdą. Planety zdolności i talentów krążą wokół mnie. Używając symboli i znaków narysuję te umiejętności, które wykonuję najlepiej i najchętniej.

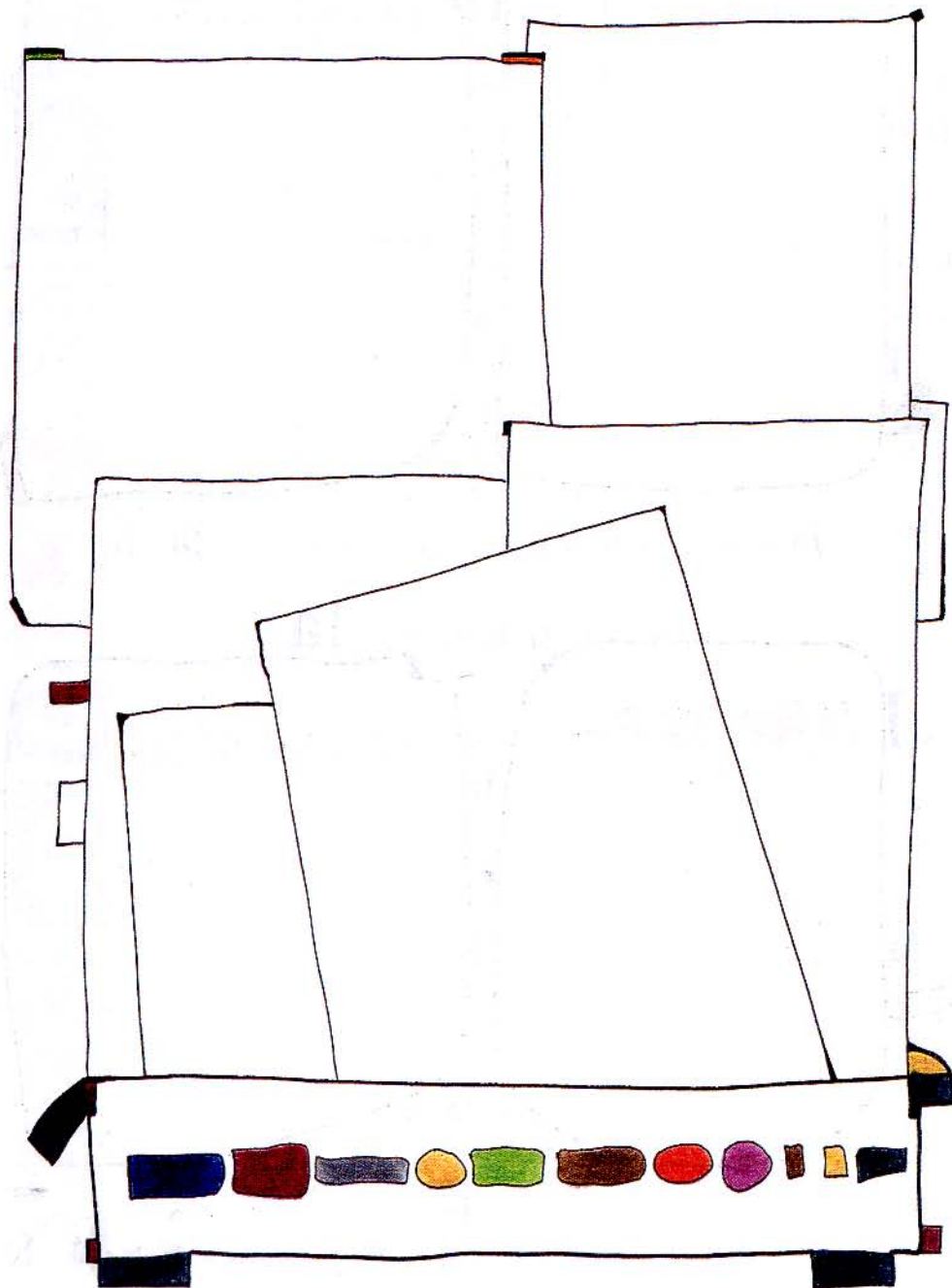
Im planeta jest bliżej mnie, tym większą sprawia mi radość



SKRZYŃKA ZMARTWIEN

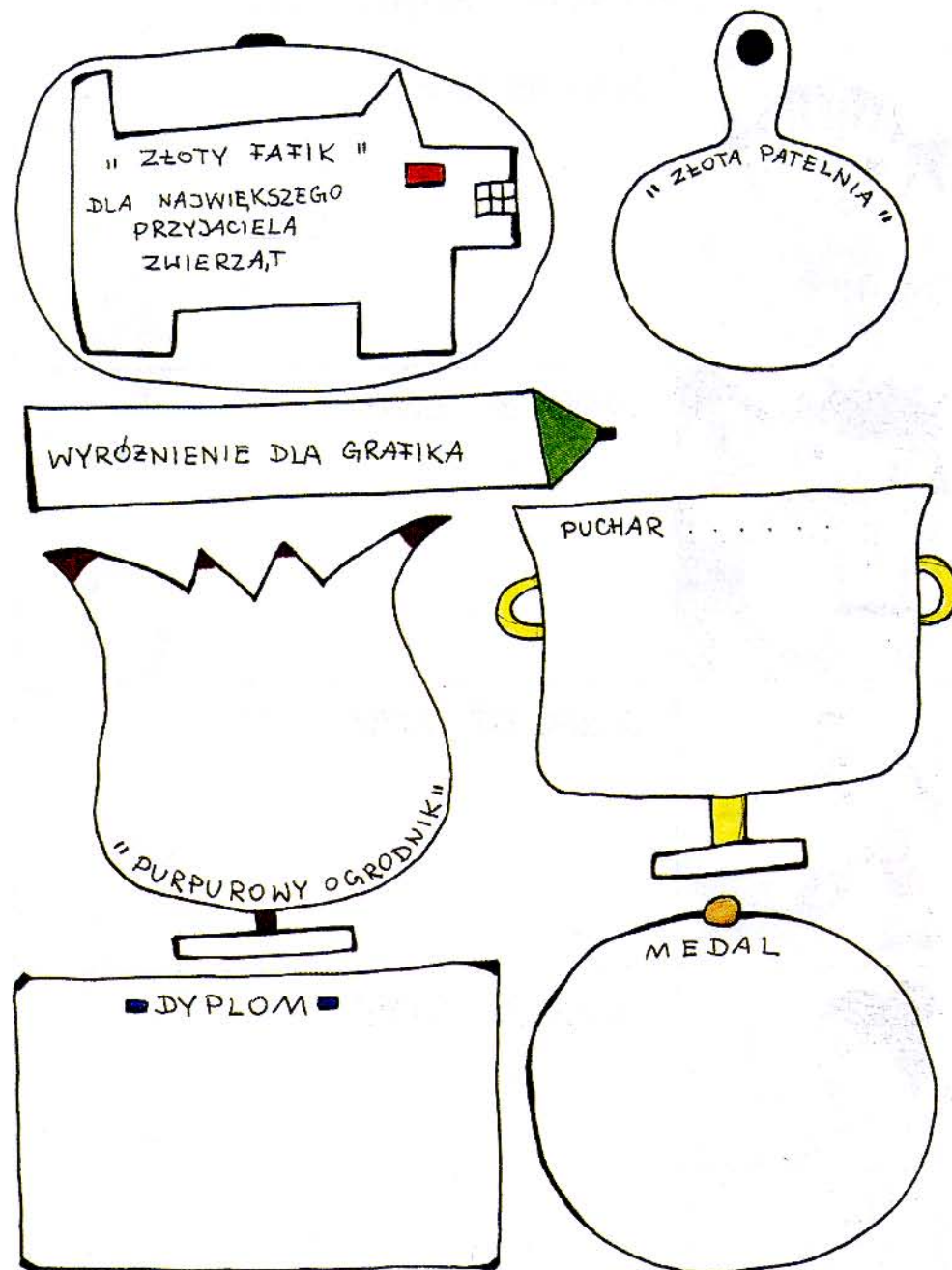
Skrzynka zmartwień pochłania natychmiast wszystkie zapisane na kartkach zmartwienia.

Jeśli je mam – napiszę o nich, aby pozbyć się ich na zawsze.



PATRZĘ W PRZYSZŁOŚĆ!

Mam tyle możliwości! Jak się postaram, to osiągnę w życiu naprawdę dużo. Tu opiszę tylko kilka największych sukcesów, które mogą mnie czekać.



GRAM W PRZYSZŁOŚĆ...

Niewielu ludzi może powiedzieć, jakie życie chcieliby prowadzić za 25 lat.
Gra, którą proponuję sobie pomoże uświadomić mi i wyjaśnić oczekiwania dotyczące
mojej przyszłości. Opisuję swoje wyobrażenia zgodnie z tym, czego chciała(b)ym
dokonać. Napiszę przynajmniej trzy zdania dotyczące każdego wieku życia, dążąc do
zachowania optymizmu i praktyczności.

	MAM 15 LAT
	MAM 20 LAT
	MAM 25 LAT
	MAM 30 LAT

ENCYKLOPEDIA OSOBISTYCH ZDARZEŃ I SUKCESÓW

A
B
C
D
H

K

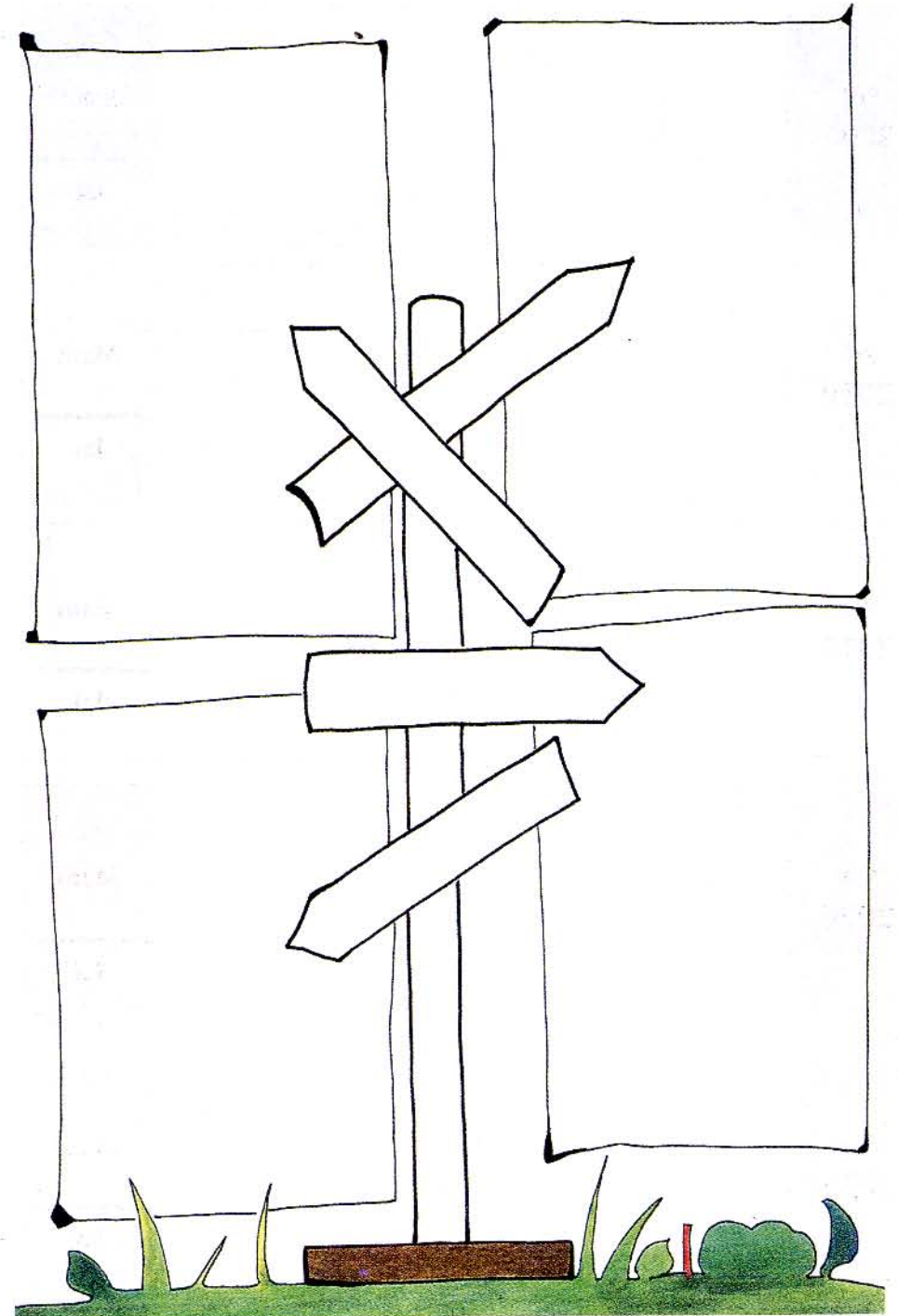
L

O

P

T

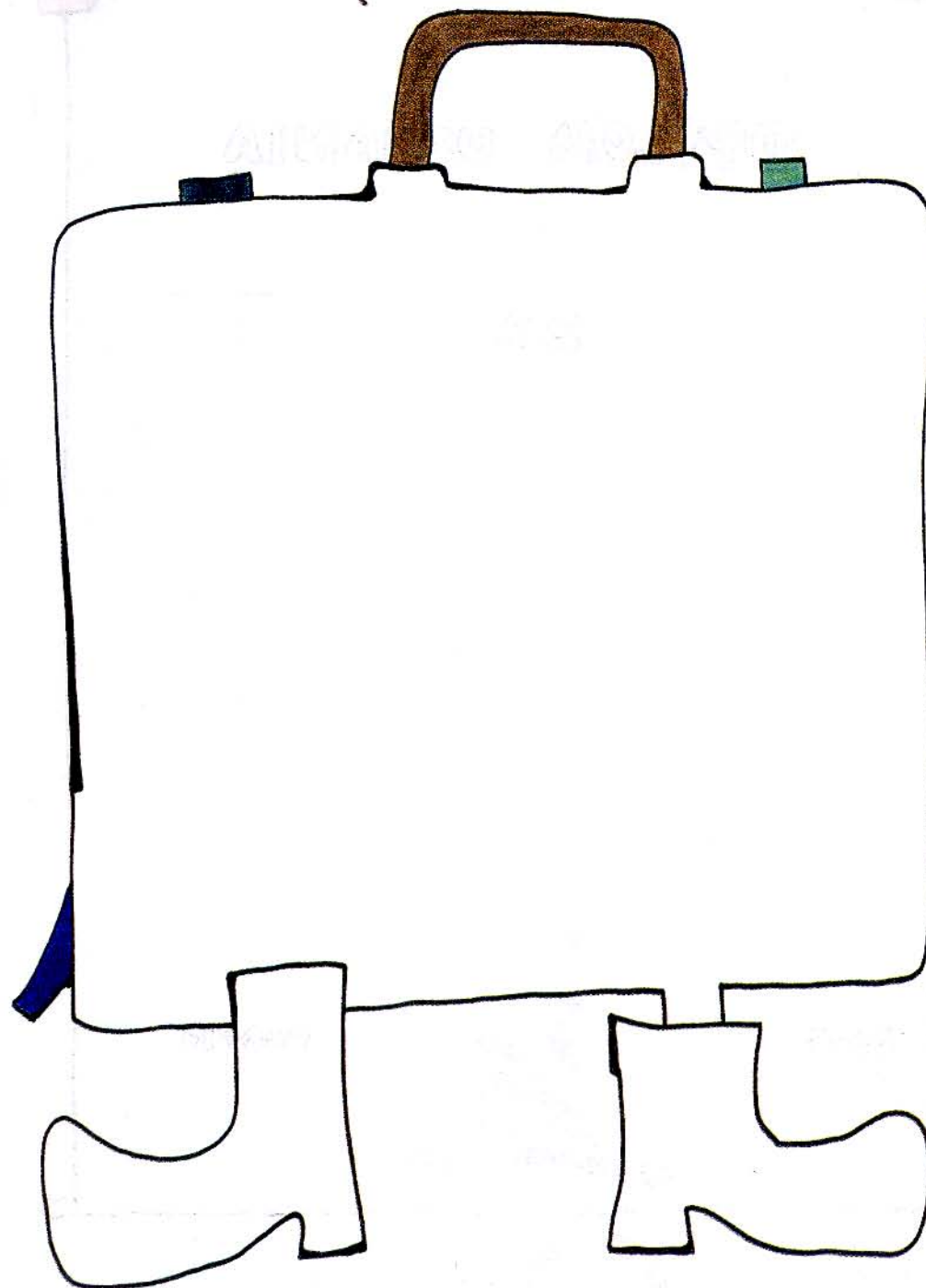
W



WIZJA MOJEJ PRZYSZŁOŚCI

Rok 2005		Mam _____ lat
Rok 2010		Mam _____ lat
Rok 2015		Mam _____ lat
Rok 2020		Mam _____ lat
Rok 2025		Mam _____ lat

WALIZKA SKARBÓW PRZYWIEZIONYCH Z PODRÓŻY SIEDMIOMIŁOWYMI BUTAMI



DYPLOM UZNANIA

ZA

DATA

PODPIS



294681