

MYSZ Z KOMIKSU WSZYSTKIE TEMATY

S10
T1-3
D1-12
L1 P1



Cele lekcji:

- rozgrzewka, wprowadzenie, podejmowanie decyzji
- wybór fragmentu tekstu do opracowania
- rozwijanie kreatywności

Aktywność	Metoda/Interakcja	Rezultat	1. Przygotowanie
			Potrzebny czas: 10 minut
			Potrzebne materiały: tekst streszczenia
Krótkie wprowadzenie do całego projektu (5 lekcji) Podział klasy na 5–6 grup Przeczytanie streszczenia Ustalenie zadań do wykonania	Informacja frontalna Formowanie grup (np. losowanie, przydzielanie) Czytanie wspólne, w grupach lub indywidualne Pozwól grupom wybrać zadanie lub zrobić to samodzielnie	Uczniowie myślą w perspektywie 5 lekcji Grupy jednorodne lub mieszane, zgodnie z celem Uczniowie wyobrażają sobie, co może się wydarzyć na podstawie kilku zdań.	<i>To jest historia myszy, która postanowiła opuścić komiks, w którym została narysowana, aby wybrać się na przejażdżkę w prawdziwym świecie. Tam jednak nikt nie rozumie jej języka, a gdy myśli, że jest jedynym zwierzęciem, które wpadło na pomysł wyjścia z komiksu, spotyka kota z komiksu. Te dwa zwierzęta doskonale się rozumieją.</i>

Aktywność	Metoda/Interakcja	Rezultat	2. Praca nad wybranym zadaniem
			Potrzebny czas: 25 minut
Praca nad wybranym zadaniem	Celem grup jest przedstawienie sceny w formie rysunku, prac plastycznych, budowania itp. Pozwól na kreatywność – ich perspektywa pomoże w przygotowaniu do kolejnych lekcji. Obserwuj współpracę w grupie, pomóż w podziale zadań i materiałów!	Nie oczekuj doskonałych prac – to rodzaj burzy mózgów, w której każdy może eksperymentować i uczyć się na błędach.	Potrzebne materiały Karty zadań, strony z pomysłami. Dowolne materiały i narzędzia: • Rysunki, prace plastyczne • Klocki ArTeC • Karton • Materiały z recyklingu – poproś uczniów, aby przynieśli do szkoły czasopisma, czyste i nadające się do ponownego użycia „śmieci” z domu. Sam również przynieś kilka rzeczy!

Aktywność	Metoda/Interakcja	Ewaluacja	3. Ewaluacja
			Potrzebny czas: 10 minut
Prezentacja Ewaluacja	Każda grupa prezentuje swoją pracę Omówienie współpracy w grupie Poproś, aby uczniowie wskazali coś, co podobało im się w pracy innej grupy	Oceń proces (przebieg, samodzielność itp.), oryginalność (różnorodność pomysłów, użyte materiały) oraz w szczególności umiejętności manualne (precyzja, efektywność, narożniki, linie...).	

MYSZ Z KOMIKSU WSZYSTKIE TEMATY

S10
T1-3
D1-12
L1 P2

Cele lekcji:

- rozgrzewka, wprowadzenie, podejmowanie decyzji
- wybór fragmentu tekstu do opracowania
- rozwijanie kreatywności



W tym wprowadzeniu przygotuj uczniów, pozwalając im samodzielnie wymyślić, co mogłoby się wydarzyć na podstawie tych kilku zdań.

Tekst streszczenia:

To jest historia myszy, która postanawia opuścić komiks, w którym została narysowana, aby wybrać się na przejażdżkę w prawdziwym świecie. Tam jednak nikt nie rozumie jej języka, a gdy myśli, że jest jedynym zwierzęciem, które wpadło na pomysł wyjścia z komiksu, spotyka kota z komiksu. Te dwa zwierzęta doskonale się rozumieją.

Czytanie streszczenia:

- dzieci mogą przeczytać streszczenie indywidualnie
- jedna osoba może przeczytać je głośno dla grupy
- albo Ty możesz przeczytać je głośno dla całej klasy

Wybór zadania:

- Wybrane zadanie wpływa na to, którą część tekstu grupa będzie opracowywać podczas lekcji 2–4.
 - Grupy mogą samodzielnie wybrać zadanie. Spróbuj zachęcić je do wyboru różnych zadań!
 - Możesz samodzielnie rozdzielić zadania między grupy. Dzięki temu zaplanujesz pracę na lekcjach 2–4 już na początku projektu.
- Aby zobaczyć, jakie umiejętności rozwija każde zadanie, zajrzyj na kolejne strony!
- Pozwól dzieciom wykazać się kreatywnością! Celem nie jest kopiowanie rozwiązań z „Bazarku Pomysłów”! To tylko wskazówki!
- Ich perspektywa pomoże im przygotować się do kolejnych lekcji.



Współfinansowany
w ramach programu
Unii Europejskiej Erasmus+

MYSZ Z KOMIKSU

Grupa:

S10
T1-3
L1

To jest opowieść o myszce, która postanawia wyjść z komiksu, w którym została narysowana, aby wyruszyć na przejażdżkę w prawdziwym świecie. Tam jednak nikt nie rozumie jej języka, a gdy myśli, że jest jedynym zwierzęciem, które wpadło na pomysł opuszczenia komiksu, spotyka kota z komiksu. Oboje rozumieją się doskonale.

Pracuję nad:

I1

Jak wygląda krajobraz tej historii?



Użyj klocków ArTeC, kolorowego papieru, materiałów z recyklingu. Buduj, rysuj, wykonuj origami, itp.

I2

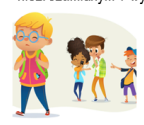
Jak wyglądają bohaterowie?



Użyj klocków ArTeC, wycinanych kukietek, stwórz animację...

I3

Jak reagujesz na poczucie bycia niezrozumianym i wyśmiewanym?



Możesz odegrać scenkę osoby, która nie potrafi porozumieć się z innymi (wyobraź sobie możliwe powody). Jak ona się czuje?

Co możesz znaleźć w Bazarze Pomysłów?

- Arkusze z pomysłami na rozgrzewkę
- W tym arkuszu możesz znaleźć:
 - Przykłady rozwiązań plastycznych i technicznych (tworzenie flipbooków, klepsydry z butelek i piasku, wirnika, taumatropu, klocków ArTeC)
 - Pomysły na zabawę w krzesła muzyczne
 - Pomysły na stworzenie „Wielkiej Alicji”
 - Pomysły na zadania orientacyjne
 - Lista potrzebnych materiałów i narzędzi
 - Karty sytuacyjne,
 - Przydatne linki,
 - Tematy.