



Scenariusz zajęć w klasie 5/6

Prowadzący/cy: Wojciech Napruszewski

Termin: 11 grudnia 2021

Miejsce: Integracyjna Szkoła Sobotnia w Bristolu / City of Bristol Academy

I.

1. Temat dnia: **Do czego można użyć otwartej głowy, czyli jak włączyć twórcze myślenie**

2. Cele zajęć

Cel ogólny: Rozwijanie poprzez ćwiczenia umiejętności myślenia dywergencyjnego uczniów

Cele operacyjne:

- Uczeń rozumie, że każdy jest kreatywny i każdy może, w sprzyjających warunkach, z tej kreatywności korzystać,

- Uczeń rozumie, że kreatywność może być jego/jej mocną stroną i trzeba ją rozwijać

- Uczeń potrafi wykazać się twórczym myśleniem w sytuacji pracy zespołowej

- Uczeń potrafi uszanować i wspierać zdanie i odmienne pomysły innych

3. Metody: warsztatowa, burza mózgów (brainstorming)

4. Formy pracy: praca indywidualna, praca całą klasą, praca w grupach

5. Środki dydaktyczne: kartki papieru, przybory do pisania/rysowania, plansze ze zdjęciami (załącznik 1), plansza do dokończenia rysunku (załącznik 2), miarka, tablica, markery

6. Zakładany czas trwania: 45 minut

II.

Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie – po co nam twórcze myślenie

2. Ustalenie zasad dnia:

a. Nie ma złych odpowiedzi, każdy pomysł jest tak samo dobry

b. Otwórzmy wyobraźnię – szalone pomysły też są wartościowe

c. Słuchajmy i szanujmy się wzajemnie

Nauczyciel zapisuje zasady na tablicy



3. Rozgrzewka 1 – łańcuch skojarzeń. Nauczyciel rozpoczyna zabawę od słowa: słońce. Pierwszy uczeń dopowiada skojarzenie, które przychodzi mu/jej do głowy, drugi dodaje skojarzenie do pierwszego i tak po kolei dwie rundy w klasie. Żadne słowo nie może się powtarzać i musi istnieć jakiś związek, choćby odległy, z poprzednim słowem.
4. Rozgrzewka 2 – co było dalej. Nauczyciel pokazuje uczniom 5 plansz ze zdjęciami, a uczniowie dopowiadają ciąg dalszy historii ze zdjęć. Im bardziej szalone pomysły, tym lepiej.
5. Podział na grupy – nauczyciel wybiera liderów grup. Wybiera ich pod kątem najbardziej odległych skojarzeń z dwóch poprzednich ćwiczeń. Liderzy dobierają sobie członków grup, tak aby zachować równą liczbę osób w grupach.
6. Pierwsze zadanie praktyczne – wieża. Zespoły mają zbudować wieżę używając do tego tylko 7 czystych kartek papieru. Nie używamy żadnych innych narzędzi. Wieża ma stać na ile to możliwe stabilnie, wygrywa zespół, który zbuduje najwyższą wieżę. W razie wątpliwości co do zwycięzców, nauczyciel używa miarki. Czas na pracę: 10 minut + 5 minut na weryfikację
7. Drugie zadanie praktyczne – restauracja. Uczniowie wyobrażają sobie, że otwierają restaurację. Chcą, by chodziły do niej rodziny z dziećmi. W zespołach wypisują na kartkach możliwe nazwy dla nowej restauracji, tak wiele, jak to możliwe. Po 5 minutach odczytują nazwy, które wypisali. Następnie wybierają spośród nich jedną, ich zdaniem najlepszą, i każdy członek grupy projektuje logo nowej restauracji.
8. Rozdanie arkuszy z rysunkiem do dokończenia jako pracy domowej.
9. Podsumowanie – odpowiedź na pytanie z tematu zajęć – do czego można użyć otwartej głowy?
10. Zakończenie.