

Opracowała
mgr Edyta Kołton
Pedagog szkolny

Konspekty do zajęć rozwijających twórcze myślenie

- 1. Temat zajęć** Turniej „Rusz głową” – część I
- 2. Klasa / grupa wiekowa** II gimnazjum / 14 lat
- 3. Czas** 2 x 45 minut
- 4. Cele zajęć**
 - cel poznawczy: uczeń zna pojęcie twórczego myślenia, uczeń wie jakie ćwiczenia mogą rozwijać jego twórcze myślenie
 - cel kształcący: wyrabianie koncentracji i podzielności uwagi, rozwijanie ogólnych operacji myślowych
 - cel wychowawczy: kształtowanie umiejętności współpracy
- 5. Metody pracy**
 - metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy
 - + metoda problemowa
 - + gry dydaktyczne
 - metody praktyczne
 - + metody ćwiczebne
- 6. Formy pracy**
 - praca grupowa
- 7. Środki dydaktyczne**

czyste kartki ksero, długopisy, przygotowane karteczki z bajkami, przygotowane karteczki z przysłowiami
- 8. Przebieg zajęć**
 1. Przywitanie młodzieży oraz zapoznanie z tematyką, formą, celami dzisiejszych zajęć.
 2. Pogadanka z młodzieżą dotycząca twórczego myślenia, definicje, skutki rozwoju twórczego myślenia, przykłady zastosowania.
 3. Prowadzący dzieli klasę na 4 równoliczne zespoły. Wstępnie przybliży ogólne zasady przyznawania punktów w trakcie turnieju, który wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.
 4. Jakie to przysłowie?

Osoba wydelegowana przez grupę przedstawia pantomimicznie przysłowie zamieszczone na wylosowanej karteczce. Każda drużyna ma 2 minuty na odgadnięcie przysłowia. Po upływie tego czasu możliwość odgadywania przechodzi na drużyny przeciwne. Za każde prawidłowo odgadnięte przysłowie grupa uzyskuje 1 punkt.
 5. Wyrazy i wyraziki

Nauczyciel podaje długie słowo np. „**KONTROWERSJA**”. Zadaniem grup jest wypisanie jak najwięcej słów, które można utworzyć z jego liter. Punkty przyznawane są od 1 do 4 i zależą od liczby utworzonych wyrazów.

6. Imię w tytule

Grupy wypisują jak najwięcej tytułów książek z imieniem w nazwie. Punktacja zależy od liczby tytułów. Maksymalnie grupa może zdobyć 4 punkty, minimalnie 1 punkty.

7. Co to za bajka?

Osoba wydelegowana przez grupę losuje karteczkę, a następnie w ciągu 2 minut używając 5 rzeczowników stara się naprowadzić grupę na wylosowany tytuł bajki. W przypadku nieodgadnięcia punkt może zdobyć drużyna przeciwna.

8. K.....b.....m.....

Zadaniem grup jest napisać jak najwięcej zadań zaczynających się od liter: k....b....m..... Nie wolno powtarzać raz użytego wyrazu. Nie wolno również przedstawiać podanej kolejności liter.

9. Ja kończę ty zaczynasz.

Konkurencja przeprowadzona jest kolejno w każdej z grup. Członkowie danej grupy tworzą krąg. Następnie w szybkim tempie padają słowa, które zaczynają się na literę kończącą słowo poprzednika (np. zabawa - agonia - algorytm - mak - kwiat...). Czas jest ściśle określony (6 minuty), a punkty przyznawane są od 1 do 4

11. Rymowanka kulinarna.

Grupy tworzą zdania zawierające rym związany z częścią ciała i jakąś potrawą np.:
Moje włosy są jak nie kończące się sosy.
Moje ręce są jak zimne nóżki bydłce.
Wygrywa drużyna z największą liczbą zadań (punktacja 1 - 4)

12. Doniczka.

Grupa ma napisać jak najwięcej oryginalnych zastosowań danego przedmiotu. Punkty przyznawane są tylko za niebanalne odpowiedzi

13. Rozstrzygnięcie turnieju, przyznanie nagród i pożegnanie młodzieży.

9. Literatura pomocnicza

- Jolanta Rojewska „Grupa bawi się i pracuje” ,Wrocław 2000 r.
- Mariola Chomczyńska - Miliszkiewicz, Dorota Pankowska „Polubić szkołę” Warszawa 1998 r.
- Małgorzata Jachimaska „Grupa bawi się i pracuje cz. I” Wrocław 1994

10. Uwagi prowadzącego

Forma turnieju drużyn działała bardzo mobilizacyjno. W przypadku nieparzystej liczby osób w klasie dobrze jest powołać jury. Praca idzie sprawniej, pomagają oni prowadzącemu sprawdzać odpowiedzi grup. Czuwają także nad prawidłowym przebiegiem.

1. **Temat zajęć** Turniej „Rusz głową” – część II
2. **Klasa / grupa wiekowa** II gimnazjum / 14 lat
3. **Czas** 2 x 45 minut
4. **Cele zajęć**
 - cel poznawczy:
uczeń zna pojęcie twórczego myślenia,
uczeń wie jakie ćwiczenia mogą rozwijać jego twórcze myślenie
 - cel kształcący:
wyrabianie koncentracji i podzielności uwagi,
rozwijanie ogólnych operacji myślowych
 - cel wychowawczy:
kształtowanie umiejętności współpracy
5. **Metody pracy**
 - metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy
 - metoda problemowa
 - gry dydaktyczne
 - metody praktyczne
 - metody ćwiczebne
6. **Formy pracy**
 - praca grupowa
7. **Środki dydaktyczne**
czyste kartki ksero, długopisy, przygotowane karteczki z przysłowiami, przygotowane kartki z zawodami, kartki z alfabetem, kartki z treścią zagadki
8. **Przebieg zajęć**
 1. Przywitanie młodzieży oraz zapoznanie z tematyką, formą, celami dzisiejszych zajęć.
Przypomnienie zasad punktacji.
 2. Przygotowanie do pracy – szybki podział uczestników na zespoły (drużyny nie zmieniają składu).
 3. Pomost skojarzeń
Zadanie polega na połączeniu dwóch pozornie nie mających ze sobą nic wspólnego pojęć za pomocą pomostu pojęć kojarzonych z wyjściowymi, np.:
pszczoła – miód – słodki – cukier - burak - rolnik – ciągnik
chmura – deszcz – woda – pranie – czystość – pielucha – dziecko
Ilość skojarzeń może być dowolna lub określona.
 4. Jaki, jaka, jakie
Grupy jak największą ilością przymiotników opisują podane zjawisko lub przedmiot np.: drzewo, jabłko, źródło, burza. Dla utrudnienia przymiotniki mogą zaczynać się tylko na jedną literę.

5. Zawody

Prowadzący przygotowuje karteczki na których znajdują się nazwy zawodów. Delegat losuje jedną z nich i poprzez gesty (pantomimicznie) stara się naprowadzić drużynę na prawidłową odpowiedź. Każda drużyna ma 2 minuty na odgadnięcie hasła. Po upływie tego czasu możliwość odgadywania przechodzi na drużyny przeciwne. Za każde prawidłowo odgadnięte hasło grupa uzyskuje 1 punkt. Każda z drużyn dwukrotnie losuje hasła.

6. Alfabetyczny bukiet

Każda z drużyn otrzymuje kartkę, na której w pionie zapisany jest alfabet. Do każdej z liter muszą dopisać nazwę kwiatu.

7. Homonimy

W ciągu 5 min. Zespoły mają wypisać jak najwięcej homonimów – wyrazów mających jednakowe brzmienie i jednakową pisownię, ale różniących się znaczeniem (np. zamek) lub jednakowo brzmiących, lecz różniących się znaczeniem i pisownią (np. buk – Bóg).

8. Rebusy

Zespoły losują po dwie karteczki zawierające przysłowia. Ich zadanie polega na stworzeniu (narysowaniu) rebusów ilustrujących wylosowane hasła. Za każde prawidłowo zilustrowane przysłowie drużyna otrzymuje dwa punkty. Następnie prowadzący rozdaje wśród drużyn rebusy dbając by nie trafiły do drużyn, które je wykonały, a do przeciwnych. Zadanie polega na odgadnięciu zilustrowanych przysłów.

9. Detektyw

Prowadzący rozdaje drużynom kartki z zagadką detektywistyczną. Punkt otrzymuje drużyna za którą prawidłowo dobraną grupę (para + prezent). Maksymalnie można otrzymać 8 punktów.

Każda z pięciu pań otrzymała prezent od swego kawalera. Odgadnij, kierując się niżej podanymi informacjami, skład każdej pary i rodzaj prezentu, jaki otrzymała każda panna:

- *Janina nie otrzymała perfum*
- *Tomek podarował swojej towarzyszce czerwone róże*
- *To nie Fryderyk podarował Ani likier*
- *Sylwia, towarzyszka Pawła, nie jada owoców*
- *Marek nie podarował likieru*
- *Julia otrzymała czekoladki, ale nie od Oskara*
- *Amelia nie otrzymała kwiatów*
- *Julia nie jest towarzyszką Fryderyka*

Rozwiązanie:

Fryderyk – Amelia – owoce

Oskar – Ania – likier

Marek – Julia – czekoladki

Tomek – Janina – czerwona róża

Paweł – Sylwia – perfumy

10. Podsumowanie wyników turnieju.

Nagrodzenie gromkimi brawami zwycięzców oraz wręczenie pamiątkowych dyplomów.
Umieszczenie informacji o zwycięskiej drużynie w gazetce szkolnej, bądź na stronie internetowej szkoły.

9. Literatura pomocnicza

- Jolanta Rojewska „Grupa bawi się i pracuje” ,Wrocław 2000 r.
- Mariola Chomeczyńska - Miliszkiewicz, Dorota Pankowska „Polubić szkołę”
Warszawa 1998 r.
- Małgorzata Jachimska „Scenariusze lekcji wychowawczych” Wrocław 1997
- Ewa Sadowska ”Lekcje wychowawcze” Warszawa 1999
- Saniewska Danuta, Stelmaszczyk – Wijaczka Krystyna „Zastępstwo bez problemów”
Kielce