

WARSZTATY MIĘDZYPRZEDMIOTOWE

Jedną z kluczowych umiejętności absolwenta szkoły podstawowej jest wykorzystywanie zdobytej wiedzy w praktyce. Na podstawie analizy różnorodnych testów, badających umiejętności uczniów klas piątych i szóstych, doszliśmy do wniosku, że uczniowie nie radzą sobie z tym najlepiej. Postanowiliśmy kształcić tę umiejętność poprzez zabawę. W tym celu zorganizowaliśmy warsztaty międzyprzedmiotowe, które łączą elementarne wiadomości z języka polskiego, matematyki, przyrody, wychowania fizycznego, a nawet sztuki.

Taka forma zajęć bardzo się uczniom podobała. Aktywnie uczestniczyli w wykonywaniu poszczególnych zadań, wykazali się twórczym myśleniem, a duch rywalizacji uatrakcyjnił warsztaty.

Zadania zawarte w poniższym scenariuszu są dostosowane do bazy naszej szkoły i możliwości uczniów, ale można je dowolnie modyfikować. Mamy nadzieję, że okażą się one inspiracją do własnych działań.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW „Gdzie jest księżniczka”

Cele :- kształcenie umiejętności twórczego myślenia,

- kształcenie umiejętności wykorzystywania wiedzy w praktyce,
- korelacja międzyprzedmiotowa .

Przewidywany czas: 2 godziny lekcyjne.

Materiały:

- do zadań – koperty dostosowane do kolorów grup, kartki , długopisy, kompasy, woreczki gimnastyczne, książki (tyle, ile jest grup), cukierki do podziału na grupy i na finał,
- do budowy zamku – np. kartony, taśma klejąca, stare gazety, krzesła, szary papier, nożyczki.

Miejsce: hol lub korytarz, gabinety (bazy), teren wokół szkoły.

Ogólny opis warsztatów:

Celem działania uczniów jest uwolnienie księżniczki uwięzionej przez złego

Czarnoksiężnika . Aby odkryć miejsce pobytu księżniczki uczniowie pracujący w grupach (np.4 grupy) muszą wykonywać i rozwiązywać zadania. Wygra ta grupa, która pierwsza uwolni księżniczkę. Zabawę kończy wspólne budowanie zamku z kartonów , gazet , krzeseł i szarego papieru.

Przebieg warsztatów:

I. Rozpoczęcie w holu .

Nauczycielki przebrane za Wróżki Opiekunki (chociażby za pomocą starych firan) oraz Główna Wróżka witają wszystkich zebranych i przedstawiają zasady gry, po czym następuje przedstawienie zasad, podział na grupy za pomocą cukierków (kolor papierka wskazuje przynależność do odpowiedniej grypy) . Uczniowie dowiadują się , że Główna Wróżka, dyżurująca w holu, rozdaje kolejne zadania po poprawnym wykonaniu poprzednich. Im szybciej wykonają zadania , tym lepiej. Każde zadanie jest kluczem do następnego, więc błędne rozwiązanie opóźni wyścig . Każdej grupie zostaje przydzielony kolor i numer.

II. Zadania.

1. Pierwsze zadanie: **gdzie jest nasza baza?** Na terenie parku szkolnego ukryte są koperty z informacją o miejscu bazy i Wróżce Opiekunce. Kto znajdzie kopertę, zwołuje grupę i idzie po odbiór klucza, oraz po swoją Wróżkę Opiekunkę. W bazie czeka kolejne zadanie.
2. Drugie zadanie : **historia księżniczki.** Na uczniów w gabinetach czeka już zadanie: trzeba ułożyć opowiadanie o tym, jak doszło do tego, że księżniczka została uwięziona. Praca musi składać się z 10 zdań i musi zawierać następujące słowa : królestwo, przyjaciel, żaba, trucizna, rzodkiewka, północ, rumak. Poprawność pracy sprawdza Główna Wróżka. Jeśli wystąpią błędy (stylistyczne lub ortograficzne), należy wrócić do bazy i poprawić. Gdy zadanie wykonane zostanie poprawnie, grupa otrzymuje od Głównej Wróżki kolejną kopertę.
3. Trzecie zadanie : **gdzie jest kompas ?** Aby znaleźć kompas potrzebny w czwartym zadaniu należy rozwiązać działanie matematyczne(działanie na liczbach wymiernych). Na osobnej kartce będą wypisane cyfry, którym przyporządkowane są przypuszczalne miejsca ukrycia kompasu. Poprawny wynik wskaże to miejsce. Tam uczniowie odnajdą dalsze wskazówki.

4. Czwarte zadanie: **grunt to właściwa droga**. Wraz z kompasem będzie instrukcja dotycząca kierunku i miejsca ukrycia kolejnej koperty z zadaniem. Uczniowie, posługując się nim oraz mapką terenu parku przyszkolnego, szukają owego miejsca.
5. Piąte zadanie: **zdobyć złotą księgę**. Koperta zawiera informację o tym, że Główna Wróżka wręczy złotą księgę, która będzie zawierała dokładne wskazówki . Aby ją otrzymać, trzeba w jednej kolejce trafić 8 na 10 możliwych rzutów woreczkiem do celu(liczba rzutów może być dowolna, zależy od ilości dzieci). Rzucają wszyscy członkowie grupy. Jeśli się nie uda – aż do skutku. Wróżka Opiekunka czuwa nad poprawnym wykonaniem zadania. Po wykonaniu żądanej ilości celnych rzutów uczniowie wracają do szkoły, gdzie otrzymują „złotą księgę”. Udają się do gabinetu rozwiązać już ostatnią zagadkę.
6. Szóste zadanie: **złota księga**. W księdze zaszyfrowane będzie miejsce ukrycia księżniczki. Aby je odkryć , należy ze wskazówek co do strony, numeru wersu i słowa, odczytać zdanie zawierające informacje o miejscu ukrycia księżniczki, *np. s. 54, wers 7 od góry, czwarte słowo od lewej* .

III. Zwycięstwo!

Wygrywa grupa, która pierwsza odnajdzie księżniczkę. Ta szczęśliwa wręcza swoim wybawcom np. cukierki w nagrodę.

IV. Wspólna budowa zamku dla księżniczki. Pamiątkowe fotografie.

Ostatnim etapem warsztatów jest zbudowanie zamku dla księżniczki przy wykorzystaniu kartonów, gazet, taśmy klejącej , itp. Wszyscy uczniowie pracują wspólnie. Całość wieńczy finałowe, pamiątkowe zdjęcie.

Żagań, 25.11.2003

Wyrażam zgodę na publikację powyższych materiałów.

Anita Śliwa