

JAK ROZWIJAĆ KOMPETENCJE JĘZYKOWE UCZNIÓW SZKÓŁ POLONIJNYCH
warsztaty 27.05.2018

**Rozwijanie kompetencji językowych –
ćwiczenia z rysowaniem oraz wykorzystanie gotowych ilustracji.**

Balagan i porządek wśród kolorowych kresek. *(nie odnalazłam autora)*

Przybory: 2 arkusze papieru, kolorowe kredki, 2 białe kartki, np. ½ formatu A4.

- I. Dzisiaj wykonamy ilustracje do zdarzenia z bajki, w której bohaterkami będą kolorowe kreski. Nauczyciel czyta tekst – I i II część.

1. Było to dawno, a może nie tak dawno. Tego nie wiem. A działo się to w pałacu królowej Kreski. Komnaty były tam tak jasne, czyste, że przybysz z innej krainy nic w komnacie prócz królowej i jej świty nie mógł dostrzec.

A trzeba wam wiedzieć, że bardzo piękna była królowa Kreska: stała pośrodku komnaty, najwyższa była i cała niebieska. A obok niej stał król Kreska, trochę śmieszny: czerwony, grubiutki i całkiem, całkiem malutki.

Z boków królewskiej pary w równiutkim szeregu też stały liczne Kreski, a każda była innego koloru. To były damy dworu.

U stóp królowej leżała czarniutka Kreska, która zastępowała pieska.

Nie zliczyłem tylko dam dworu. Powiadał marszałek, że jest ich tyle, ile kredki mają kolorów. Stali tak wszyscy dostojnie, było im kolorowo, cicho i spokojnie.

*2. I nagle cóż to się dzieje? Miejsce pośrodku puste. Czarna kreska w pół się wygięła, gotowa do skoku, a król i królowa pochyleni znaleźli się z boku. Nic już nie wspomnę o damach dworu: Kreskach różnego koloru. Pokręcone w różne strony, połamane, postrzępione, każda biegnie w inną stronę! Balaganu narobiły, jakby głowy potraciły!
A dlaczego? Wiecie dzieci?*

- II. Dzieci w samorzutnych wypowiedziach dzielą się wrażeniami z bajki., snują domysły o jej zakończeniu. Zastanawiają się ile ilustracji należy wykonać, aby przedstawić usłyszany tekst.
- III. Po powtórnym przeczytaniu I części podejmują próbę interpretacji graficznej. W podobny sposób ilustrują II część.
- IV. Na zakończenie ćwiczenia poznają III część bajki i uzupełniają rysunek.

3. Bo do środka komnaty, naprawdę nie wiadomo skąd wkradł się błąd: czyli ruda wiewióreczka, króciutka, cieniutka, niewidoczna prawie – malutka Kreseczka.

Wywieszają swoje prace, grupując je w 2 zestawach.

Tworzą określenia przeciwstawne – różne propozycje dzieci.

Obraz z części mowy

Prowadzący dzieli uczestników na 3 grupy. Każda grupa na małych karteczkach wypisuje odpowiednio: I gr. rzeczowniki (2x liczba wszystkich osób), II gr. czasowniki (1x liczba wszystkich osób), III gr. przymiotniki (1x liczba wszystkich osób). Następnie każdy losuje po 2 rzeczowniki, 1 przymiotnik i 1 czasownik. Z tych wyrazów tworzy tytuł obrazu, następnie rysuje to, co wymyślił.

Co widać, słyhać i czuć?

Uczniowie pracują w 3 - 4 osobowych grupach. Każda grupa otrzymuje arkusz papieru (niżej). Na arkuszu wypisują wyrazy będące odpowiedzią na pytania związane z ilustracją: co widać, co słyhać, co czuć? Następnie wspólnie układają opowiadanie wykorzystując zebrane słownictwo. Opowiadanie może dotyczyć ilustracji lub nie (wówczas ilustrację odkładamy).

narysowane ucho (co słyhać?)	ilustracja	narysowane oko (co widać?)
narysowany nos	(co czuć?)	

Rozwijanie kompetencji językowych – tworzenie definicji i wyjaśnianie przysłów.

Definicje na wesoło

Uczniowie pracują w parach lub większych grupach. Tworzą 1 – 2 definicje znanych powszechnie pojęć. (*Młodsze dzieci mogą najpierw napisać skojarzenia do otrzymanego pojęcia. Zebrane słownictwo ułatwi dzieciom utworzenie definicji.*)

Przykłady obiektów do zdefiniowania:

- but,
- poduszka,
- okulary,
- wiosna,
- sen,
- wiosna.

Banialuki

Uczniowie losują kartki z nazwami pojęć pochodzących z książki A. Frączek *Banialuki do zabawy i nauki* (np. „wygibasy”, „pędziwiatr”, „kołomyjka”) oraz przedstawiają je za pomocą rysunku na kartce A5. Następnie nauczyciel czyta wyjaśnienia tych pojęć.

Dobrze, jeśli to samo pojęcie wylosują dwie osoby.

Przysłowia

Ćwiczenie podstawowe

(pracując z młodszymi dziećmi można wykorzystać tylko ćwiczenie podstawowe)

Pytamy uczniów, jakie przysłowia znają (można dać zestaw gotowych).

Następnie

- Szukanie konkurencyjnych interpretacji przysłowia, np.
„Lepszy wróbel w garści niż gołąb na dachu” może znaczyć:
 - zadawałaj się małym,
 - nie snuj wielkich planów, tylko chwytaj okazję,
 - nie polegaj na obietnicach,
 - nie inwestuj pieniędzy, tylko kup coś sobie od razu,
 - nie warto starać się o więcej, jeżeli już coś się ma.
- Układanie interpretacji nowych przysłów.
- Wiązanie przysłów z uczuciami, np.
 - *Dmuchaj na zimne* – ostrożność, strach
 - *Gdy kota nie ma, myszy harcują* – rozbawienie, nieposłuszeństwo,
 - *Kto pod kim dołki kopie, sam w nie wpada* – oszukiwanie, podstęp.
 - Łączenie przysłowia z dniem życia, np. maszynisty kolejowego.
 - *Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej* – powrót z długiej trasy.
 - *Lepiej późno, niż wcale* – pociąg miał duże opóźnienie.
 - *Kto nie ma w głowie, ten ma w nogach* – pasażer, który nie zdążył na pociąg,
 - *Pierwsze koty za płoty* – pociesza pomocnika, który zamiast sygnału uruchomił hamulec

Przykładowe przysłowia do wykorzystania:

- Gdzie kucharek sześć, tam nie ma co jeść.
- Jak sobie pościelesz, tak się wyśpisz.
- Nie chwal dnia przed zachodem słońca.
- Ranek jest mądrzejszy od wieczora.
- Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni.
- Z niewolnika nie ma robotnika.

Rozwijanie kompetencji językowych – redagowanie krótszych i dłuższych opowiadań.

Wspólne opowiadanie 1

Każdy uczeń ma kartkę i coś do pisania, przekazuje kartkę następnej osobie siedzącej z jego prawej strony. Nauczyciel zadaje kolejno pytania, na które odpowiadają pisemnie wszyscy uczniowie. Z reguły zaczyna się od pytania „Kto?” Każdy zapisuje na kartce imię bohatera swojej historyjki, zagina kartkę i przekazuje ją sąsiadowi z prawej strony. Następne pytanie może być np. „Z kim?” Znow wszyscy odpowiadają na to pytanie, zaginają kartki i podają je w prawo. Kolejne pytania mogą brzmieć: „Co zrobili?”, „Gdzie?”, „W jaki sposób?”, „Dlaczego?”, „Jaki z tego morał?”, i tym podobne. Zabawa się kończy, gdy każda kartka wróci do właściciela. Na koniec odczytuje się powstałe opowiadania.

Historyjka z alfabetem

Uczniowie pracują w parach lub mniejszych grupach. Zadaniem uczniów jest napisanie historyjki na dowolny temat, w której będą wykorzystane wszystkie litery zgodnie z ich kolejnością w alfabecie. (Antek buduje ciekawy dom. Energicznie ...). Można korzystać ze słowników (jeśli zaistnieje taka potrzeba).

I dlatego zebry są w paski

Informujemy uczestników, iż znaleziono niedawno niepodważalny dowód, tłumaczący, dlaczego zebry są w paski. Niestety dokument ten jest częściowo spalony – zostało tylko ostatnie zdanie: I dlatego zebry są w paski. Zadanie polega na stworzeniu sensownej opowieści, która ma się kończyć określonym wnioskiem. Ważne jest podkreślenie, że nie chodzi o to, żeby wyjaśnienia były zgodne z faktycznym stanem naukowym, ponieważ celem tego ćwiczenia jest pobudzenie wyobraźni. Inne przykładowe tematy do rozwinięcia:

I dlatego powstaje tęcza.

I dlatego pingwiny, chociaż ptaki, nie latają.

Rozwijanie kompetencji językowych – zabawy w rymy.

- Własne rymy – dzieci układają takie rymy, jakie chcą – zachęcamy w ten sposób do tworzenia.
- Rym do swojego imienia.
- *Szafka* – kto ułoży więcej rymów do tego wyrazu.
- *Słonecznie* – kto ułoży więcej rymów do tego wyrazu.
- Znajdź do pary. Dajemy dzieciom zestaw kartoników z wyrazami. Dzieci wyszukują i układają pary wyrazów rymujących się (*sznurek, książka, burza, maselko, wstążka, ogórek, mops, żyrafa, pudelko, klops, szafa, róża*).
- Znajdź do pary. Dajemy dzieciom zestaw ilustracji. Przebieg ćwiczenia jak wyżej.
- Znajdź jak najwięcej. Zadaniem dzieci jest wyszukanie w dowolnym tekście jak najwięcej par wyrazów rymujących się.
- Znajdź jak najwięcej. Nauczyciel podaje dowolny wyraz. Zadaniem dzieci jest wyszukanie w gazecie (lub innym tekście) jak najwięcej wyrazów – rymów do podanego wyrazu.
- Szybkie odnajdywanie. Jeden z uczniów w myślach wymienia litery w kolejności alfabetycznej. Na hasło STOP przerywa alfabet i podaje literę, na której się zatrzymał, np. d. Zadaniem uczniów jest wyszukanie w książce/gazecie/na dowolnej stronie jak największej liczby słów rozpoczynających się daną literą (w określonym przez nauczyciela czasie) i dobranie z tekstu do każdego z podanych wyrazów słów, wyrażen rymujących się. Wygrywa uczeń, który wyszukał najwięcej wyrazów i właściwie dobrał do nich rymy.
- Nauczyciel zawiesza zdanie. Każdy uczeń układa swoje zdanie rymujące się do podanego.
- Dokończ, by powstał rym. *Poleciała biedronka wysoko do Stojąc na podłodze skoczył na jednej ... Kiedy skończy się bajeczka wskoczysz szybko do ... Róże, stokrotki i bratki to moje ulubione ... Co ta mała muszka szepnęła Ci do uszka ...*
- Rymowanki - wyliczanki www.zabawna-kraina.pl

W pewnym domku

W pewnym domku sam (pokazujemy palec wskazujący)

Nad jeziorem tam (pokazujemy palcem daleko przed siebie)

mieszkał sobie dziadzio stary (pokazujemy brodę kręcąc palcem aż do ziemi)

Dookoła szumiał las (podnosimy ręce w górę i poruszamy nimi raz w lewo, raz w prawo)

i nikt nie wie z nas (robimy zdziwioną minę, rękami gest „nie ma”)

Jakie tam się działy czary (chwytny głowę dłońmi i kiwamy nią na boki)

Osa

Pokazujemy dziecku poszczególne części ciała tak jak mówi wierszyk.

Lata osa koło nosa
Lata mucha koło ucha
Lata bąk koło rąk
Lecą ważki koło paszki
Lata pszczoła koło czoła
Lata mucha koło brzucha
Lecą muszki koło nóżki
Biegną mrówki koło główki
Pełźnie gąsieniczka dokoła policzka

Taniec pingwina

Mam dwa bilety
(pokazujemy dwa palce)
Idę do kina
(maszerujemy)
W drodze do kina
(nadal maszerujemy)
Coś mnie wygina
(wyginamy się)
To nowy taniec
(ruszamy się na boki)
Małego pingwina
(obracamy z złączonymi nogami, ręce przyklejamy do nóg z wystawionymi dłońmi na zewnątrz - tak jak pingwin)

Muchy

Bierzemy muchy w paluchy
(udajemy, że coś chwytamy palcami)
Robimy z muchy placuchy
(klepiemy wewnętrznymi stronami dłoni o siebie)
Kładziemy muchy na blachy
(rozkładamy dłonie i o coś klepiemy np. blat stołu)
I mamy radochy po pachy
(łapiemy dziecko za ugięte rączki i skręcamy w prawo i w lewo jak przy Kaczuchach).

Stonoga

W miejscu kropek należy wstawić imię dziecka, pokazujemy części ciała dziecka, o których mówi wierszyk.

Idzie idzie stonoga, a tu ... noga.
Idzie idzie malec, a tu ... palec.
Idzie idzie koń, a tu ... dłoń.
Idzie idzie krowa, a tu ... głowa.
a na końcu leci kos, a tu ... nos.

Wyliczanka

W miejsce kropek wstawiamy imię dziecka. Pokazujemy to, o czym mówi wierszyk.

To są ... rączki, to są ... nóżki.
To są ... bućki, a to są fartuszki.
To oko, to ucho, to nosek, to minka.
To zaś są rajstopki, a to jest czuprynka.
Tak się ... wita, tak się ... kłania.
To jest ... uśmiech, a to cała ...

Rozwijanie kompetencji językowych – historyjki obrazkowe oraz sposoby ich wykorzystania.

Jak pracować z historyjką obrazkową?

Etapy pracy nad obrazem (wg M. Węglińskiej)

1. Przygotowanie – praca wstępna, wprowadzenie, stworzenie atmosfery zaciekawienia, przygody.
2. Przedstawienie obrazu.
3. Swobodne wypowiedzi uczniów.
4. Ukierunkowanie na zauważenie istoty obrazu.
5. Podsumowanie z odwołaniem się do własnych przeżyć.

- Historyjka obrazkowa pełna – po ułożeniu historyjki do przeczytanego wcześniej tekstu (lub bez tekstu), pytanie do dzieci – Co wydarzyło się wcześniej? (czyli przed pierwszą ilustracją) lub/oraz – Co wydarzyło się później? (czyli po ostatniej ilustracji).
- Historyjka obrazkowa z lukami (tu możemy wykorzystać historyjkę bez tekstu). Np. na 6 elementów historyjki – 2 i 5 element jest czystą kartką, pytanie do dzieci – Co mogło wydarzyć się? (to ćwiczenie jest bardzo ciekawe i rozwijające, ponieważ dzieci podając swoje propozycje, muszą uważać aby ich pomysł logicznie łączył się z poprzednim i następnym wydarzeniem historyjki).
- Układanie własnych historyjek obrazkowych.

Zagubione kartki

Pomoce: Dwie ilustracje – przedstawiające początek i koniec historyjki obrazkowej (liczba par obrazków powinna odpowiadać liczbie zespołów biorących udział w zabawie; ilustracje rozpoczynająca i kończąca historyjkę są dla wszystkich grup takie same), czyste kartki papieru, np. 2–4, które posłużą do wykonania ilustracji uzupełniających historyjkę obrazkową, przybory do rysowania lub malowania.

Przebieg zabawy:

Dzieci siedzą na dywanie lub przy stołach w 3–4-os. grupach. Każda grupa otrzymuje dwa obrazki — początek i zakończenie historyjki. Zadaniem dzieci jest wspólne wymyślenie i zilustrowanie scen (ich liczba powinna odpowiadać liczbie otrzymanych czystych kartek),

które mogłyby się wydarzyć pomiędzy pierwszym a ostatnim zdarzeniem przedstawionym na otrzymanych obrazkach. Po zaprezentowaniu swoich pomysłów na ten temat kolegom z grupy, dzieci wspólnie wybierają jedną wersję przebiegu zdarzeń i dokonują podziału zadań do wykonania. Po narysowaniu każda grupa na forum klasy prezentuje ilustracje tworzące historyjkę obrazkową. Każdy członek grupy uczestniczy w jakiś sposób w opowiadaniu treści historyjki. Chętni opowiadają. Po opowiedzeniu wszystkich powstałych historyjek obrazkowych każdy zespół spina swoje obrazki, tworząc książeczkę obrazkową. Dzieci wspólnie wymyślają tytuły poszczególnych książeczek.

Uwaga

Należy indywidualizować zadania poszczególnych grup, biorąc pod uwagę ich skład (liczba czystych kartek informuje dzieci o liczbie obrazków, którymi należy uzupełnić historyjkę obrazkową) i możliwości poszczególnych dzieci, ich predyspozycje.

Kogel - mogel

Pomoce: Kilka historyjek obrazkowych o różnej liczbie elementów (suma pojedynczych obrazków ze wszystkich historyjek powinna odpowiadać liczbie uczestników zabawy), etykiety z zapisanymi tytułami historyjek obrazkowych.

Przebieg zabawy:

Nauczyciel odczytuje treść etykietek i rozkłada je na różnych stolikach lub w różnych miejscach na podłodze. Wprowadza dzieci w zabawę, mówiąc, że rozsypały mu się ilustracje z różnych historyjek obrazkowych i prosi o pomoc w ich uporządkowaniu.

Nauczyciel rozkłada ilustracje, tak by nie było widać, co przedstawiają. Dzieci losują po jednym obrazku. Zadaniem dziecka jest głośne, wyraźne, jak najdokładniejsze opowiedzenie treści wylosowanej ilustracji (bez jej pokazywania), tak, aby pozostali mogli zdecydować, do którego tytułu pasuje opisywany obrazek. Wokół etykietek grupują się dzieci z ilustracjami połączonymi wspólnymi zdarzeniami, a więc tworzącymi historyjkę obrazkową. Zapisany na etykietce tytuł powinien odpowiadać treści historyjki. W obrębie grupy dzieci jeszcze raz przyglądają się swoim ilustracjom, sprawdzają, czy wszystkie do siebie pasują i tworzą jedną historyjkę, ustalając kolejność zdarzeń. Zabawę kończy prezentacja (ułożenie i opowiedzenie) wszystkich powstałych historyjek obrazkowych.

LITERATURA

1. Bowkett S., *Wyobraź sobie, że...* Ćwiczenia rozwijające twórcze myślenie uczniów. WSiP, Warszawa 2000.
2. Frączek A., *Banialuki do zabawy i nauki*. Wydawnictwo Literatura, Łódź 2008
3. Ignaszewska – Łaz K. *Rymowanie – trening pamięci*. w: Droga – Jak uczyć, żeby nauczyć.
4. Knopik T., *Czas wolny ... od nudy. Zrównoważony rozwój uczniów zdolnych w ramach zajęć pozalekcyjnych*. ORE Warszawa 2014
5. Kujawski J., *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów klas początkowych*. WSiP, Warszawa 1990
6. Kozłowska E., Kurowska M., *Jak to powiedzieć...? Rozwijanie umiejętności językowych i komunikacyjnych u dzieci*, Wyd. CMPPP
7. Nęcka E., *Trening twórczości*. Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 1998
8. Szmidt K., *Psychopedagogika kreatywności*. Warszawa 2010
9. Szmidt K., *Trening kreatywności*. Helion, Gliwice 2013
10. Węglińska M. *Jak pracować z obrazkiem*. Wyd. Impuls;