

Podróż do stacji Literkowo

Aktywne pasowanie na czytelnika na czytelnika

Propozycja zorganizowania pasowania na czytelnika jako gry dydaktycznej. Taka forma wymaga przygotowań, ale jest bardzo atrakcyjna dla dzieci.

Ewa NAJZIŃSKA

Poszukiwałam pomysłu na ciekawą i atrakcyjną dla dzieci formę pasowania na czytelnika. Początkowo organizowałam uroczystość, na której wszyscy uczniowie klas I byli przyjmowani w poczet czytelników. Z klasami starszymi przygotowywałam różne inscenizacje. Często korzystałam ze scenariuszy zamieszczanych w „Bibliotece w Szkole”.

Później, poszukując aktywnych metod pracy, wymyśliłam turniej klas I, w którym uczniowie zmagali się z zagadkami i poznanymi literkami alfabetu. Z czasem okazało się, że podczas turnieju coraz trudniej jest utrzymać dyscyplinę, głównie ze względu na krótki czas skupienia uwagi pierwszoklasistów. Wy-

starczyło, że jeden uczeń ociągał się z udzieleniem odpowiedzi, a cisza zamieniała się w harmider. To skłoniło mnie do intensywnych przemyśleń i poszukiwań, zwłaszcza w zakresie metod i sposobów utrzymania uwagi uczniów. W efekcie sięgnęłam po grę dydaktyczną z wprowadzeniem w role. Mimo moich wielkich obaw okazało się, że doskonale się sprawdziła.

Wymyśliłam grę polegającą na tropieniu i zdobywaniu wagonów, które zgubiła lokomotywa. Zadaniem dzieci jest zebranie ich wszystkich i dotarcie do stacji Literkowo, mieszczącej się w bibliotece.

Przebieg zabawy

Grę rozpoczynam, wchodząc do klasy przebrana za zawiadowcę stacji.

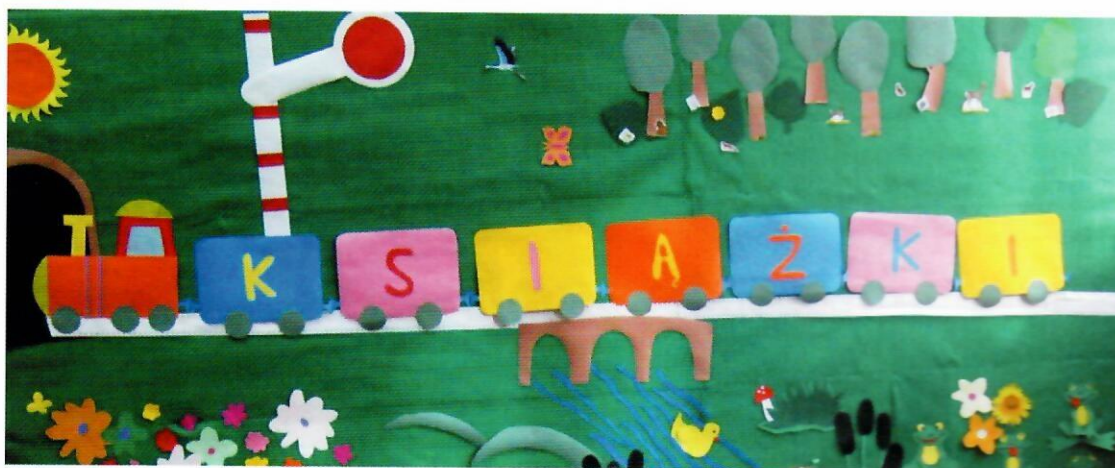
Odczytuję list do klasy, który wypadł z pędzącego pociągu. W humorystycznej, rymowanej formie przedstawia on zasady zabawy.

Następnie dzieci dzielone są na grupy – wagony, służą do tego kolorowe szarfy. Później w obrębie grupy każde dziecko otrzymuje numer, który zapisywany jest flamastrem na jego dłoni. Przy każdym zadaniu inne dziecko jest liderem grupy, np. przy pierwszym zadaniu dzieci z numerem 1, przy drugim dzieci z numerem 2 itd. Celem tego drobnego zabiegu jest zaktywizowanie i zaangażowanie wszystkich dzieci w zajęcia. Zadania starałam się ułożyć w taki sposób, aby każdy uczeń miał możliwość zaangażowania się w grę i dzięki temu stał się jej ważnym elementem.



Pasowanie na czytelnika w formie gry dydaktycznej angażuje uczniów i zapada im w pamięć.





Po części organizacyjnej dzieci poszukują wagonu, który wcześniej został ukryty w klasie. W wagonie znajdują się zadania dla grup i wskazówki do dalszej gry. Po wykonaniu zadania zostaje odczytana wskazówka. Wskazówki są swoistymi zagadkami i prowadzą w różne zakątki szkoły, zwłaszcza związane z patronem, jak jego kącik czy popiersie. Jest wówczas okazja, by krótko opowiedzieć o Kornelu Makuszyńskim, który patronuje naszej szkole. Po dotarciu do kolejnej stacji dzieci poszukują ukrytego wagonu.

Zadanie 1. Dzieci otrzymują obrazek, na którym mają odszukać siedem przedmiotów. Wskazówka kieruje je do kącika patrona szkoły.

Zadanie 2. Grupy otrzymują ilustrację labiryntu i muszą znaleźć drogę do skarbu. Wskazówka kieruje do miejsca, gdzie ustawione jest popiersie patrona.

Zadanie 3. Dzieci szukają różnic w otrzymanych ilustracjach. Wskazówka kieruje do miejsca, gdzie ustawiona jest duża maskotka Koziołka Matołka.

Zadanie 4. W tym zadaniu wykorzystują popularne zagadki litera-

ckie, związane ze znanymi bohaterami książek. Wskazówka kieruje do auli szkoły.

Zadanie 5. Polega na ułożeniu puzzli. Do wykonania puzzli wykorzystano ilustracje książkowe (z książki przeznaczonej do ubytowania; ilustracje zostały naklejone na brystol, a następnie pocięte na osiem elementów – zbyt duża liczba elementów znacznie obniża tempo pracy klasy). Wskazówka kieruje do czytelnicy.

Zadanie 6. Dzieci muszą wybrać ilustrację obrazującą właściwe zachowanie w bibliotece. Mają do wyboru dwa rysunki: chłopca, który zachowuje się głośno, i dziewczynki, która zachowuje ciszę. Wskazówka kieruje do Literkowa – biblioteki szkolnej.

Stacja końcowa (tu najpierw wskazówka, a potem zadanie). Wskazówka – wszyscy śpiewają razem piosenkę.

Zadanie 7. Zadaniem dzieci jest zaśpiewanie wcześniej przygotowanej piosenki. Po zdobyciu ostatniego wagonu układają hasło. Każda klasa układa inne hasło, np. „książki”, „lubię czytać”, „kocham książki”. Przyczepiając wagon do tablicy, pro-

szą dzieci, by wymieniały znane im wyrazy na daną literkę.

Biblioteka na tę uroczystość jest specjalnie przygotowana, wstawiona zostaje ogromna tablica, na której wykonana jest dekoracja – semafor, tory kolejowe i lokomotywa. Do niej to przyczepiamy wagony z hasłem.

W ostatniej części gry bierze udział pani dyrektor, która dokonuje uroczystego pasowania na czytelnika. Dzieci składają przyrzeczenie książkom, że będą je szanować. Pasowanie kończy się czytaniem *Lokomotywy* Juliana Tuwima i samodzielnym wypożyczeniem książki.

Uczniom się podoba, wspominają w starszych klasach

Od pięciu lat pasowanie w mojej szkole wygląda właśnie tak. Gra wymaga wcześniejszego szczegółowego przemyślenia i przygotowania, ale jest na tyle atrakcyjna, że warto podjąć ten wysiłek. Dla mnie najlepszą recenzją jest fakt, iż uczniowie starszych klas często wspominają swoje pasowanie. □

Ewa NAJDZIŃSKA

Legnica, Szkoła Podstawowa nr 16

www.promocja2016.pl

Zamów prenumeratę u wydawcy nawet 93 zł taniej. Tel.: 22 832 36 11.