



FANTASTYCZNE STWORZENIA

Opracowanie: Krystyna Różga

Wiek uczestników: klasy 7-8 (13-14 lat)

Czas potrzebny do przeprowadzenia zajęć: 1,5 godziny

Cele ogólne:

- Rozwój wiedzy literackiej
- Rozbudzenie ciekawości czytelniczej
- Rozwój zdolności literackich

Cele szczegółowe:

- Praca z tekstem
- Czytanie ze zrozumieniem
- Zapoznanie uczniów z różnymi formami przedstawienia fantastycznych stworzeń

Metody:

- praca w grupach
- praca plastyczna
- działania literackie

Słowa klucze:

Fantastyczne stworzenia, opis, literatura fantasy

Materiały:

- książki fantasy, które opisują 2-3 grupy stworzeń (np. „Harry Potter”, „Władca pierścieni”, „Skandar”, „Okrutny książę”)
- fragmenty opisów wyglądu
- kartki i długopisy – tyle ile uczestników
- komputery z dostępem do graficznego programu IA LUB/I kartki do rysowania/malowania oraz narzędzia plastyczne

PRZEBIEG

Uczestnicy wybierają magiczne stworzenia z listy przygotowanej przez prowadzącego i zapisanej na dużym arkuszu.





Np.: elfy, jednorożce, trolle, krasnoludy etc. Do każdego *gatunku* powinny być 3-4 opisy. (5 minut)

Uczestnicy zostają podzieleni na grupy zgodnie z wyborem magicznego stworzenia.

Z grup natomiast dzielą się na podgrupy – tyle, ile mamy książek do danego *gatunku*.

Grupa jednorożców będzie pracowała nad tym gatunkiem, każda jej podgrupa będzie szukała informacji o jednorożcach z jednej powieści.

Każda podgrupa czyta z książki fragment opisujący magiczne stworzenie i wypisuje charakterystyczne cechy wyglądu.

W zależności od wyboru/decyzji prowadzącego przy pomocy opisu tworzona jest ilustracja własnoręczna lub za pomocą IA. (20 minut)

Prowadzący rozkłada opisy i wywiesza ilustracje.

Przykładowo: Przed uczestnikami leżą 3 ilustracje o jednorożcach i 3 opisy tych stworzeń, wybrane z 3 różnych książek; 2 ilustracje krasnoludów i 2 opisy z różnych książek; 4 ilustracje elfów i 4 opisy z różnych książek.

Zadaniem wszystkich uczestników jest dobranie odpowiedniego opisu do ilustracji, którą stworzyły podgrupy. (10 minut)

ZAGADKOWE HISTORYJKI (30 minut)

a) Uczestnicy dzielą się na grupy 4 osobowe. Każdy uczestnik dzieli swoją kartkę na 4 części.

b) Każdy z uczestników zapisuje na swojej kartce:

w 1 części 3 zdania opisu miejsca i czasu w którym pojawia się magiczne stworzenie oraz jego nazwę. Uczestnicy zgodnie z ruchem wskazówek zegara przekazują zagiętą kartkę osobie obok. Ważnym elementem jest tu zachowanie w tajemnicy opisu – należy dopilnować, aby to co jeden uczestnik zabawy zapisał zostało przed przekazaniem kartki zagięte, aby nie można było przypadkiem przeczytać.

W 2 części wpisują 3 zdania opisu wyglądu.

w 3 części - 3 zdania opisu zachowania

w 4 części - 3 zdania opisu wrażeń bohatera, związanych ze spotkaniem z magicznym stworzeniem

c) Kiedy kartka wraca do 1 osoby, grupy odczytują sobie zabawne opisy, które zostały stworzone przez 4 osoby, bez wiedzy o tym, co napisali poprzednicy.

ZGADNIJ CO TO ZA STWORZENIE (10 minut)

Uczestnicy losują różne stworzenia, których nazwy na kartkach zapisał prowadzący. Mają bez wydawania odgłosów pokazać grupie pantomimę, która naprowadzi uczestników na to, jakie zwierzę jest pokazywane. Wszyscy uczestnicy próbują odgadnąć, komu się to uda może wylosować następną kartkę i pokazać kolejne stworzenie. Jeżeli już pokazywał lub nie chce tego robić może przekazać to zadanie wybranej osobie.



PLASTYCZNA PRACA KREATYWNA

W grupach z początku zajęć uczestnicy siadają wspólnie i kreują własne magiczne stworzenie. (20 minut)

Każdy wybiera dwie cechy wyglądu i dwie cechy charakteru

Potem wspólnie tworzą opis i ilustrację (można skorzystać z odwrotności pracy z początku zajęć: praca plastyczna/IA).

