

Projekty Ortograffiti dla klas I–III



Spis projektów

Projekt 1. [Galeria Bratka](#)

Projekt 2. [Teatralne Warsztaty Bratkowe](#)

Projekt 3. [Strefa Ortograffiti](#)

Projekt 4. [Starsi młodszym](#)

Projekt 5. [Pozytywne myśli Bratka](#)

Projekt 6. [Warsztaty kropki i Bratka](#)

Projekt 7. [Czytamy z Bratkiem](#)

Projekt 8. [Klub otwarty](#)

Projekt 9. [Sekcja dyskusyjna](#)

Projekt 10. [Ja, pisarz](#)

Projekt 11. [Klub miłośników gier planszowych](#)

Projekt 12. [Literowe układanki, czyli kodowanki](#)

Projekt 13. [Słodka matematyka](#)

Projekt 14. [Techniki szybkiego uczenia się w pracy z tekstem](#)

Projekt 15. [Twierdzenia małe i duże](#)

Projekt 16. [Z Bratkiem czytanie](#)

Projekt 17. [Z Bratkiem podróżujemy i wrażenia dokumentujemy](#)

Projekt 1. Galeria Bratka

Potrzebne materiały: farby, pędzelki, kredki, pisaki, kolorowe bibułki, akcesoria do prac kreatywnych, kartki papieru, pineski.

1. Cele projektu

- obudzenie ciekawości poznawczej
- zapoznanie się z zainteresowaniami innych
- stworzenie miejsca naszych spotkań
- zachęcenie do czytania
- integracja zespołu klasowego oraz społeczności szkolnej
- rozwijanie mocnych stron uczniów
- kształtowanie samooceny i wiary we własne możliwości

2. Opis projektu

W Galerii Bratka są prezentowane zdjęcia lub prace plastyczne wykonane przez dzieci. Galerię można utworzyć w sali Klubu Przyjaciół Bratka lub na szkolnym korytarzu. Tytuł wystawy brzmi: „Nasi ulubieni bohaterowie bajek”.

Każde z dzieci przygotowuje pracę plastyczną przedstawiającą swojego ulubionego bohatera z wybranej bajki. Dzieci mogą rysować kredkami lub pisakami albo malować farbami. Zebrane prace nauczyciel przymocowuje za pomocą pinesek na tablicy z Galerią Bratka. Dzieci zapraszają kolegów i koleżanki do obejrzenia ich prac. Opowiadają im, kogo przedstawia ich praca i dlaczego lubią tę postać.

Projekt 2. Teatralne Warsztaty Bratkowe

Potrzebne materiały: łyżki drewniane lub plastikowe albo papierowe lizaki, obrazki ust prawidłowo wymawiających samogłoski, markery, pisaki, kredki, kartoniki czerwone i niebieskie, postać Bratka z papieru, pudełko z wyciętym środkiem jako scena teatrzyku.

1. Cele projektu

- wyszukiwanie samogłosek w wyrazach
- utrwalenie prawidłowej wymowy samogłosek
- ćwiczenie dykcji
- rozwijanie wyobraźni i kreatywnego myślenia
- rozwijanie wrażliwości emocjonalnej
- pobudzanie do aktywności twórczej
- doskonalenie mimiki, ekspresji i plastyki ciała

2. Opis projektu

1. Dzieci w ramach przypomnienia wszystkich samogłosek słuchają piosenek o samogłoskach: **a, i, y, e, o, u/ó**. Wspólnie wymyślają piosenkę o samogłoskach **ą** oraz **ę**.
2. Każde dziecko otrzymuje drewnianą lub plastikową łyżkę albo papierowy lizak. Na jednej stronie każdej łyżki zapisuje litery oznaczające samogłoski. Na drugiej stronie przykleja odpowiedni obrazek pokazujący wymowę. Na jedną z łyżek przykleja postać Bratka.
3. Uczniowie w parach wymyślają przygody Bratka z wybraną samogłoską. Prezentują swoje historyjki innym dzieciom w formie minispektaklu w pudełkowym teatrzyku z wykorzystaniem łyżkowych kukiełek. Na koniec wybierają ze swojej opowieści kilka wyrazów i dzielą je na głoski. Układają te wyrazy tak, że zastępują samogłoski czerwonymi kartonikami, a spółgłoski – niebieskimi.
4. Spektakle przygotowane przez dzieci można zaprezentować na uroczystości szkolnej lub klasowej dla rodziców.

Projekt 3. Strefa Ortograffiti

Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti do wszystkich poziomów, karty ortomagiczne, akcesoria do prac kreatywnych, różnorodne materiały plastyczne.

1. Cele projektu

- powtórzenie i utrwalenie zasad pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie
- budowanie wiary w siebie

2. Opis projektu

1. Uczniowie uczestniczący w zajęciach Klubu Ortograffiti przygotowują z okazji uroczystości i imprez szkolnych (np. Dzień Dziecka, festyn szkolny, dni otwarte) Strefę Ortograffiti. Zachęcają w niej pozostałych uczniów do nauki ortografii w formie zabawy. W ramach atrakcji mogą znaleźć się na przykład:

- ortograficzne lapbooki,
- ortograficzne limeryki (żartobliwe wierszyki oparte na grach słownych),
- kalambury ortograficzne,
- ortograficzne zoo,
- warzywno-owocowe przekąski.

2. Dzieci dobierają się w grupy po 2–3 osoby. Każda grupa zajmuje się przygotowaniem i przeprowadzeniem innej atrakcji.

3. Do promocji Strefy Ortograffiti można wykorzystać plakaty, ulotki, a także informacje na stronie internetowej szkoły.

Projekt 4. Starsi młodszym

Potrzebne materiały: pacynka Bratka, karty Ortobratki, alfabet sensoryczny Ortograf-fiti, „Księga Bratka. Bajki terapeutyczne”, materiały plastyczne: markery, flamastry, kredki, kolorowe karteczki, kartony, nakrętki do butelek, plastelina, nożyce, klej, farby, zakreślacze, piłka do siatkówki, baloniki w różnych kolorach, kostki do gry w różnych rozmiarach, słownik ortograficzny, małe i duże kartoniki z zapisanymi wyrazami z trudnością ortograficzną lub karty ortomagiczne (wyrazy na paskach), dyplomy przygotowane dla uczestników konkursów ortograficznych.

1. Cele projektu

- odkrywanie mocnych stron oraz wzrost poczucia własnej wartości u uczniów
- uwrażliwianie na potrzeby innych osób, wdrażanie do wolontariatu
- rozwijanie przedsiębiorczości i kreatywności
- utrwalanie zasad pisowni
- rozwijanie tempa, techniki czytania, właściwej intonacji
- promowanie czytelnictwa

2. Opis projektu

Uczestnikami projektu są uczniowie klas IV–VIII, uczestnicy Klubów Ortograf-fiti oraz uczniowie klas I–III, do których uczniowie starsi, pod opieką nauczyciela prowadzącego, kierują swoje działania.

Uczniowie starsi przygotowują zabawy i konkursy ortograficzne, utrwalające prawidłową pisownię, dla uczniów z klas młodszych. Jedno zadanie/przedsięwzięcie powinno obejmować jeden miesiąc roku szkolnego i – w zależności od wybranej formy – być przeznaczone dla całej klasy lub dla grupy dzieci z danej klasy, np. dla uczestników Klubu Przyjaciół Bratka. Wszystkie zadania przygotowane w ramach projektu są dostosowane do wieku odbiorców oraz sprzyjają utrwalaniu zasad ortograficznych. Uczniowie starsi dzięki przygotowaniu zadań zgłębiają tajniki ortografii oraz doskonalą tempo i technikę czytania, a przede wszystkim – budują poczucie własnej wartości. Dużą korzyścią tego projektu jest też integracja środowiska uczniów młodszych i starszych.

2.1. Czytanie na szkoły powitanie (wrzesień)

Starsi uczniowie udają się do uczniów wybranej klasy I, którym czytają bajkę „O rodzinach Bratka”. Następnie każde z dzieci uczestniczących w zajęciach wita się z maskotką Bratka. Pierwszoklasiści rysują postać Bratka lub ilustrują wspomnienie z wakacji. Z prac dzieci powstaje okolicznościowa wystawa. Dodatkowo organizatorzy prowadzą rozmowę z pierwszoklasistami na temat rozpoczęcia nauki w szkole oraz znajomości liter (prezentują alfabet sensoryczny).

2.2. Konkurs „Zakładka dla Bratka” (październik)

Uczniowie organizują konkurs plastyczny dla najmłodszych, przygotowany w ramach obchodów „Europejskiego Tygodnia Świadomości Dysleksji”. Konkurs jest przeznaczony dla uczniów klas II–IV. Młodszy uczniowie wykonują i ozdabiają zakładkę do książki, a czwartoklasiści umieszczają na niej wyrazy z trudnością ortograficzną. Po ocenie prac następuje wręczenie dyplomów i drobnych nagród oraz wyeksponowanie zakładek na wystawie pokonkursowej, np. w bibliotece szkolnej, lub zorganizowanie kiermaszu, na którym zakładki są sprzedawane.

2.3. Odlotowy konkurs ortobratkowy (listopad)

Konkurs organizują starsi uczniowie w wybranym Klubie Przyjaciół Bratka, w porozumieniu z nauczycielem prowadzącym zajęcia. Do przeprowadzenia konkursu niezbędne są karty „Ortobratki”, 2–4 zestawy – w zależności od liczby uczestników. Uczniowie organizujący konkurs ustalają reguły współzawodnictwa i dbają o przebieg zadania. Rozgrywkę rozpoczynają dwie pary uczniów lub więcej (w zależności od liczby uczestników). Wygrany z jednej pary gra z wygranym z drugiej pary itd. Można też wyłonić trzecie i czwarte miejsce. Zwycięska drużyna wybiera w nagrodę zabawę lub edukacyjną grę planszową, która zostanie wykorzystana na zakończenie zajęć.

2.4. Mania ortograficznego grania, czyli tworzymy planszówkę (grudzień)

Zadanie jest realizowane w grupach złożonych z uczniów klas IV. Podczas zajęć terapeutycznych organizatorzy inicjują zabawę w samodzielne tworzenie planszowych gier ortograficznych przez młodszych kolegów. Uczestnicy mają do dyspozycji materiały plastyczne. Wykonują grę, opracowują jej zasady oraz testują ją z pomocą starszych kolegów.

Przykładowa gra ortograficzna: na planszy znajdują się karteczki w trzech kolorach; po jednej stronie karteczki widnieje cyfra oznaczająca kolejne pole, a na odwrocie są zapisane wyrazy z luką. Gracze poruszają się po planszy pionkami wykonanymi z nakrętek i plasteliny, do czego wykorzystują kostkę do gry planszowej. Odkrywają wyraz, na którym stają pionkiem, oraz zbierają punkty, jeśli prawidłowo uzupełnią lukę.

2.5. Mania ortograficznego grania, czyli dywanik ortograficzny (styczeń)

Podobnie jak przy tworzeniu gry planszowej, starsi uczniowie zachęcają młodszych do wykonania gry w postaci dywanika. Zadanie może wykonać cała klasa, np. uczniowie klasy III. Uczniowie zostają podzieleni na grupy – każda wykonuje jedno pole gry. Na każdym polu (kartka A4) powinno być umieszczone jedno pytanie/polecenie dotyczące pisowni danego wyrazu, np.: „Jak się pisze wyraz burza?”, „Znajdź wyraz, w którym ó wymienia się na o w wyrazie stój”, „Kiedy piszemy u?” itp. Dodatkowo pola można ozdobić rysunkami pomocniczymi. Najważniejszą zasadą zabawy jest to, by każde dziecko wykonało swoje pole gry na kartce, którą wcześniej oznaczono numerem. Następnie pola (kartki) należy ułożyć na podłodze, tak aby powstał dywanik. Do gry potrzebna jest duża kostka. Uczniowie rzucają nią, a następnie podchodzą

do pola z wyrzuconym numerem i odpowiadają na pytania. Organizatorzy wraz z nauczycielem mogą urozmaicić grę przez wprowadzenie zabawy w dodawanie, odejmowanie czy mnożenie wyniku. Przykładowo: jeśli kostka wskaże 6, to uczeń wykonuje polecenie „Dodaj dwa do wylosowanego wyniku”, a wtedy zostanie wylosowane pole z numerem 8, które jeszcze nie było wykorzystane. Podobnie gdy kostka wskaże 4, można wykorzystać polecenie „Pomnóż 4 przez 3”, co da pole numer 12.

2.6. Rymowanki dla kolegi i koleżanki (luty)

W zadaniu może uczestniczyć cała klasa lub grupa dzieci. Starsi uczniowie odczytują dzieciom wybrane rymowanki Bratka, zamieszczone w serii „Ortografitti z Bratkiem”. Następnie zapisują na tablicy swoje propozycje wyrazów lub wpisują wyrazy zgłaszane przez uczniów na karteczki samoprzylepne, które przyklejają na tablicy. Wspólnie z dziećmi tworzą własne, proste rymowanki. Utworzone wierszyki należy zapisać i wyeksponować w klasie. Najciekawsze można zamieścić w gazetce szkolnej.

2.7. Jak opanować trudne słówka, radzi mądra sówka (marzec)

Uczniowie starsi organizują wraz z nauczycielem akcję edukacyjną, podczas której na dowolnych zajęciach uczą młodszych kolegów tworzenia map myśli. Uczestnicy w zespołach wykonują mapy myśli lub plakaty, na których umieszczają wyrazy z trudnością ortograficzną, pogrupowane tematycznie, np. kolory, zwierzęta, rośliny, rzeczy itp. Mapy myśli i/lub plakaty ortograficzne warto wyeksponować na wystawie na korytarzu szkolnym.

2.8. Czytanie i rysowanie, czyli Dnia Książki świętowanie (kwiecień)

Zadanie należy wykonać w grupach złożonych z uczniów klas IV. Podczas zajęć terapeutycznych organizatorzy inicjują zabawę w samodzielne tworzenie planszowych gier ortograficznych przez młodszych kolegów. Uczestnicy mają do dyspozycji materiały plastyczne. Wykonują grę, opracowują jej zasady oraz testują ją z pomocą starszych kolegów.

Przykładowa gra ortograficzna: na planszy znajdują się karteczki w trzech kolorach, na których po jednej stronie widnieje cyfra oznaczająca kolejne pole, a na odwrocie – wyrazy z luką. Gracze poruszają się po planszy pionkami wykonanymi z nakrętek i plasteliny, do czego wykorzystują kostkę do gry planszowej. Odkrywają wyraz, na którym stanęli pionkiem, oraz zbierają punkty za każdą prawidłowo uzupełnioną lukę.

2.9. Granie w ortograficzne zbijanie (maj)

W maju, który sprzyja organizacji zajęć na świeżym powietrzu, uczniowie organizują z pomocą nauczyciela rozgrywkę w zbijaka (inaczej zwanego grą w dwa ognie). Do zabawy należy zaprosić jedną młodszą klasę. Gra nabiera edukacyjnego wymiaru dzięki temu, że każdy uczestnik ma przyczepiony do ubrania (np. za pomocą taśmy dwustronnej) kartonik z zapisanym wyrazem z trudnością ortograficzną. Można też wykorzystać podłużne kartoniki z zestawu kart ortomagicznych. Każdy uczeń, który

trafi piłką koleżankę lub kolegę, ma wyjaśnić pisownię wyrazu, który znajduje się na ubraniu tej osoby.

2.10. Ortograficzne baloniki przebijane przez smyki (czerwiec)

Z okazji Dnia Dziecka starsi uczniowie nadmuchują kolorowe balony, w których umieszczają kartoniki z zapisanymi wyrazami trudnymi pod względem ortograficznym. Uczniowie odwiedzają klasę lub grupę dzieci i organizują zabawę – młodsi przebijają balony, odczytują trudne wyrazy i wyjaśniają ich pisownię. Każdy uczeń uczestniczący w zabawie otrzymuje w nagrodę cukierek lub lizak.

Projekt 5. Pozytywne myśli Bratka

Potrzebne materiały: duża tablica, kolorowa kreda, „Księga Bratka. Bajki terapeutyczne”.

1. Cele projektu

- budowanie pozytywnej atmosfery wśród uczniów
- zachęcenie do odwiedzania kącika relaksacyjnego i sięgania po książkę
- kształtowanie pozytywnego myślenia
- wywołanie zaciekawienia, pretekstu do dyskusji i refleksji

2. Opis projektu

Osoba prowadząca zajęcia korekcyjno-kompensacyjne umieszcza tablicę na ścianie przed wejściem do Klubu Przyjaciół Bratka. Przy tablicy warto zorganizować kącik relaksacyjny: wygodne pufy do siedzenia i stolik z książkami. W każdy poniedziałek terapeuta zapisuje na tablicy pozytywne myśli Bratka z „Księgi Bratka. Bajki terapeutyczne”. Uczniowie włączają się i proponują myśli do zapisania lub ozdabiają zapiski rysunkami.

Propozycje pozytywnych myśli:

- Uśmiechnij się i podziel się swoim uśmiechem z innymi!
- Zima! Biało! Mróz! A u nas ciepło i radośnie! Ciepotka Wam życzę na cały tydzień!
- Teraz jest dobry czas na uśmiech!
- Życzę Wam Wesółych Świąt! Wracajcie zdrowi i uśmiechnięci!
- Jestem wdzięczny/wdzięczna za: (uczniowie sami dopisują zakończenie).

Projekt 6. Warsztaty kropki i Bratka

Potrzebne materiały: hula-hoop, mata do kodowania, trzy stoiki w kolorach semafora, karty do pracy plastycznej, wycięte koła, origami płaskie z koła, kolorowe kartki A4, patyczki do uszu, tabliczki kredowe, kreda kolorowa.

1. Cele projektu

- utwalenie pojęcia figury geometrycznej – koła
- rozwijanie kreatywności
- rozwój motoryki małej
- rozwijanie myślenia logicznego i przestrzennego
- rozwijanie wrażliwości emocjonalnej
- rozwijanie koncentracji i wyobraźni, pobudzanie do aktywności twórczej

2. Opis projektu

Projekt dotyczy obchodów Międzynarodowego Dnia Kropki, przypadającego 15 września. Zajęcia warto rozpocząć rozgrzewką ruchową. Dzieci stają w kole i trzymają się za ręce. Na złączonych dłoniach dwóch osób znajduje się hula-hoop. Zadanie polega na tym, aby uczniowie – bez opuszczania rąk – przekazali koło od pierwszej do ostatniej osoby, a przy tym wykonywali ruchy całym ciałem. Następnie dzieci wycinają z kolorowego papieru kółka (kropki) w różnych rozmiarach. Uczniowie wraz z nauczycielem dekorują kropkami swój strój oraz klasę lub hol szkolny oraz przystępują do gier i zabaw związanych z Międzynarodowym Dniem Kropki.

2.1. Popatrz i posegreguj

Dzieci segregują kropki według koloru i wielkości, a następnie umieszczają je w hula-hoop.

2.2. Patyczki i drzewo

Uczniowie malują drzewo z wykorzystaniem patyczków do uszu i farb. Przed pracą kilkanaście patyczków trzeba związać gumką recepturką. Zostaną wykorzystane do namalowania liści na drzewie. Aby malować za pomocą patyczków, należy zamoczyć ich końcówki w farbie i szybkimi ruchami stawiać wiele kropek. Wykonane prace wraz z Bratkiem należy powiesić na holu szkolnym.

2.3. Kodowanie na dywanie – czyli zabawy na dywanie z kropkami

Należy przygotować wcześniej matę do kodowania (przykładowy wzór na ilustracji). Każdy uczeń otrzymuje karteczkę z kodem. Jego zadaniem jest ułożenie na macie do kodowania danego koła w odpowiednim miejscu. Na karteczkach umieszczamy napisy, np. czerwone koło na szary prostokąt. Następnie po ułożeniu wszystkich kół przez wszystkich uczniów nauczyciel przechodzi do następnego zadania – mówi kod, np.

szare słońce, a uczeń podaje odpowiedni kolor znajdującego się tam koła. Ta część zajęć wprowadza dzieci w świat elementów kodowania i programowania.

Przykładowa mata do kodowania



2.4. Origami płaskie z koła

Uczniowie według instrukcji nauczyciela wykonują muchomorki z kół. Prace należy zawiesić na tablicy w klasie.

2.5. Na koniec własna twórczość dzieci

Każdy z uczniów otrzymuje tabliczkę kredową i kolorową kredę. Zadaniem uczniów jest narysowanie obrazka kredą, ale oczywiście używając kropek czy kótek. Po tej czynności wspólnie z Bratkiem należy poszukać w klasie przedmiotów w kształcie koła, a następnie takich, których nazwy zaczynają się na głoskę „k” – jak kropka.

Projekt 7. Czytamy z Bratkiem

Potrzebne materiały: „Księga Bratka. Bajki terapeutyczne”, pacynka Bratka, gwiazdki lub inne naklejki.

1. Cele projektu

- zachęcenie do czytania książek
- wywołanie zaciekawienia, pretekstu do dyskusji i refleksji
- osiągnięcie przez dzieci większej samodzielności i gotowości do podjęcia nauki w szkole

2. Opis projektu

Aby przeprowadzić projekt, należy zorganizować w szkole kącik czytelniczy Bratka – wygodne miejsca do siedzenia, stół z książkami. Wyznaczeni uczniowie klasy III przygotowują się w domu do głośnego odczytania bajki Bratka (lub dowolnego utworu z literatury dziecięcej) młodszym dzieciom. Do ćwiczonego tekstu układają ok. 5 pytań. Co tydzień w wyznaczonych dniu i godzinie (po lekcjach lub przed lekcjami) spotykają się z wybraną klasą I i czytają młodszym uczniom literaturę dziecięcą. Następnie zadają po kolei przygotowane pytania. Każde dziecko za odpowiedź otrzymuje gwiazdkę. Dalszą część zajęć może już poprowadzić nauczyciel – może zachęcić dzieci do wykonania ilustracji do wysłuchanego tekstu lub ulepienia z plasteliny postaci występujących w tekście. Na koniec roku szkolnego warto zrobić albumy z takich prac plastycznych i wystawę ulepionych figurek zorganizowaną przez Bratka.

Projekt 8. Klub otwarty

Potrzebne materiały: pacynka Bratka, krzesło, puf, stolik, kredki, kartki papieru, książeczki do czytania Bratkowi.

1. Cele projektu

- budowanie pozytywnej atmosfery wśród uczniów
- zachęcenie do odwiedzania kącika relaksacyjnego i sięgania po książkę
- wspieranie uczniów w ich trudnościach

2. Opis projektu

Projekt zakłada stworzenie kącika wytchnienia dla wszystkich uczniów w danej szkole. Na uboczu głównego nurtu szkolnego życia warto wydzielić niewielką przestrzeń relaksacyjną, aby wspierać dzieci w trudnych momentach. Można tam ustawić wygodne krzeselko lub puf i stolik, zgromadzić książeczki, kartki i kredki oraz umieścić pacynkę Bratka. Warto uświadomić dzieciom, że w szkole zawsze jest ich przyjaciel – Bratek – ktoś, kto w trudnych chwilach doda im otuchy. Otwarty Klub Przyjaciół Bratka jest żywą komórką, a nie tylko salą, w której odbywają się zajęcia korekcyjno-kompensacyjne.

Projekt 9. Sekcja dyskusyjna

Potrzebne materiały: „Księga Bratka. Bajki terapeutyczne”, zeszyty Ortograffiti, niewielki przedmiot oznaczający mówcę, np. piłka.

1. Cele projektu

- integracja społeczności szkolnej
- zachęcanie uczniów do swobodnych wypowiedzi
- budowanie pozytywnej atmosfery wśród uczniów
- kształtowanie samodzielnego myślenia
- wywołanie zaciekawienia, pretekstu do dyskusji i refleksji

2. Opis projektu

1. Sekcja dyskusyjna to projekt poboczny z Klubu Ortograffiti. Spotkania ustalamy raz na miesiąc lub kwartał. W spotkaniach sekcji mogą uczestniczyć wszyscy klubowicze. Można także zaprosić na zebranie innych uczniów szkoły, aby włączyć ich do wspólnych działań i jeszcze lepiej integrować społeczność szkolną.

2. Każde spotkanie to jeden temat przewodni, czyli jedna historia wybrana spośród czytanek z zeszytów Ortograffiti.

3. Warto wybrać takie pomieszczenie w szkole, które zapewni swobodę i miłą atmosferę – miejsce, gdzie można odsunąć ławki lub posadzić zebranych na dywanie. To miejsce powinno się wyróżniać klimatem mniej oficjalnym, swobodnym, dającym uczniom poczucie komfortu spotkania raczej towarzyskiego niż formalnego.

4. Podstawowym elementem spotkania jest odczytanie tekstu – trzonu dyskusji. To zadanie może wykonać terapeuta. Jednak warto zaprosić do niego na przykład ucznia starszej klasy, dowolną osobę z Rady Pedagogicznej, np. nauczycielkę matematyki lub nauczyciela wychowania fizycznego, czy gościa specjalnego – inną osobę, która uświetni spotkanie.

5. Terapeuta moderuje dyskusję – dba o to, aby nie odbiegać za bardzo od tematu i zachować porządek spotkania, by każda osoba mogła swobodnie się wypowiedzieć. Warto przygotować przedmiot oznaczający mówcę, np. niewielką piłkę, którą osoba wypowiadająca się będzie trzymać i którą następnie przekaże koleżance czy koledze.

6. W ramach sekcji można nie tylko dyskutować na temat samego utworu. Warto rozważyć alternatywne zakończenia czy zmienione postawy któregoś z bohaterów, a następnie wykonać związane z tym wybrane zadania:

- namalować grupowy obraz na omawiany temat, z zastosowaniem różnych technik plastycznych,
- ułożyć krzyżówkę, w której głównym hasłem będzie imię lub dominująca cecha charakteru głównego bohatera,

- wymyślić własną grę planszową opartą na omawianej fabule i szablonie.

7. W miarę możliwości można się postarać o skromny poczęstunek – jeżeli nie na każde spotkanie (co byłoby nadmiernym obciążeniem), to choćby raz na semestr lub na spotkanie zamykające rok dysput.

Projekt 10. Ja, pisarz

Potrzebne materiały: „Księga Bratka. Bajki terapeutyczne”, zeszyty do zapisywania historii.

1. Cele projektu

- zachęcenie do kreatywnego myślenia i samodzielnego tworzenia opowieści
- ćwiczenia kształtnego pisma

2. Opis projektu

1. Przed wykonaniem zadania należy wydrukować lub zapisać wybraną opowieść na kartkach. Uczniowie zabierają kartki do domu i wymyślają dalszy ciąg historii (wg umówionej długości, ale raczej nie więcej niż pół strony). Po sprawdzeniu zadania uczniowie wybierają pracę, która najbardziej przypadła im do gustu. Następnie losują osobę, która zabierze wybrane opowiadanie do domu, by dopisać kolejny fragment. Ta osoba zostaje Opiekunem Opowieści. Na następnych zajęciach przekazuje swoją rolę i historyjkę w ręce kolejnego ucznia.

2. W każdym tygodniu ktoś inny jest Opiekunem Opowieści – każdy ma możliwość zaprezentowania swojego pomysłu. Z tą rolą wiąże się też odpowiedzialność za poprawność ortograficzną – Opiekun Opowieści sprawdza pracę kolegi/koleżanki z poprzedniego tygodnia ze słownikiem ortograficznym. To wstęp do autokorekty – uczniom łatwiej znaleźć błędy w pracy innej osoby niż w swojej. Po jakimś czasie uczniowie wypracowują nawyki i mechanizmy, które pozwalają na wykorzystanie umiejętności zdobytych podczas sprawdzania pracy innego ucznia do skorygowania własnej pracy.

3. Tworzenie historii można kontynuować w wybranym odcinku czasowym, np. przez miesiąc, kwartał lub semestr, w zależności od tego, jak grupa realizuje zadanie. Po zakończeniu opowieści najlepiej zebrać całość i przygotować do oprawienia. Zazwyczaj w tym projekcie młodsze dzieci piszą samodzielnie i ilustrują odręcznie opowiadanie, a następnie łączą je razem z papierową okładką, wykonaną z kartki z bloku technicznego. Starsze dzieci i młodzież chętnie przepisują tekst na komputerze i drukują w domu lub w punkcie ksero, czasami nawet zamawiają profesjonalną okładkę (taką jak do prac dyplomowych). Na okładce oczywiście należy podać tytuł książki i jej autorów.

4. Gotowe dzieło można wyeksponować w gabinecie lub w szkolnej bibliotece. Czasami książeczki autorstwa dzieci trafiają do Kącika Bratka, gdzie uczniowie z dumą czytają je Bratkowi. Przy realizacji tego zadania warto pozwolić dziecięcej wyobraźni płynąć swobodnym torem. Niektóre osoby są bardziej kreatywne i mają szeroką gamę pomysłów, innym natomiast trudno jest wyjść poza jedno czy dwa zdania. Każde z dzieci, docenione i pochwalone, na pewno będzie realizowało z zapałem

to zadanie, jednocześnie kształtując umiejętność tworzenia ciekawych tekstów, co w przyszłości zaowocuje także podczas nauki na innych przedmiotach szkolnych.

5. Wariant tego projektu zakłada pisanie opowieści, która wydarzyła się przed wydarzeniami przedstawionymi w wybranym tekście. Jest to trudniejsze, gdyż wymaga dużo konsekwencji w budowaniu akcji i umiejscowieniu bohaterów, ale niektórzy uczniowie świetnie się w tym odnajdują.

Projekt 11. Klub miłośników gier planszowych

Potrzebne materiały: różnego rodzaju gry planszowe, arkusze szarego papieru, kolorowe karteczki, pisaki, kredki.

1. Cele projektu

- rozwijanie procesów i zdolności orientacyjno-poznawczych
- ćwiczenie koncentracji uwagi, spostrzegawczości, pamięci, umiejętności analizy i syntezy
- rozwijanie wyobraźni
- pobudzanie do aktywności
- integrowanie u dzieci procesów poznawania, działania i przeżywania
- nauka reguł w różnych sytuacjach oraz przestrzegania umów
- kształcenie umiejętności wyrażania swoich uczuć oraz rozwiązywania problemów

2. Opis projektu

Warto zaproponować uczniom założenie klubu miłośników gier planszowych.

1. Można przygotować w klasie kącik, w którym będą zgromadzone różne gry planszowe. Mogą tam znaleźć się takie gry, jak: „Super Farmer”, „Nogi stonogi”, „Kto pozmywa?”, „Podaj cegłę”, „Blokus”, „Set” (w zależności od tego, czym dysponuje szkoła; można też poprosić rodziców dzieci o wypożyczenie na jakiś czas ich domowych gier). Istotne jest, aby wspólnie z uczniami czytać i analizować zasady gry.

2. Uczniowie mogą stworzyć własne gry planszowe. Pracują podzieleni na grupy liczące po 4–5 osób. Mają do dyspozycji szary papier, kolorowe mazaki, kredki i kolorowe kartki, z których tworzą grę według własnego pomysłu. Istotne jest, aby uczniowie wcześniej poznali kilka różnych gier – dzięki temu łatwiej wymyślą zasady swojej gry. Po samodzielnej pracy warto zaproponować wymianę gier między grupami i testowanie gier sąsiedniej grupy. Wówczas uczniowie sprawdzą, czy nie ma braków w stworzonej przez nich grze, czy wszystkie zasady są jasne i jednoznaczne. Jeśli dzieci stworzą ciekawe gry, warto pokazać je innym. Na jeden dzień można przenieść kącik z grami na korytarz – niech uczniowie innych klas zobaczą efekty pracy młodszych uczniów i może sami również zechcą tworzyć nowe gry.

Projekt 12. Literowe układanki, czyli kodowanki

Potrzebne materiały: woreczek z literami, kartka i długopis do pisania opowiadania.

1. Cele projektu

- rozwijanie kreatywności i pomysłowości
- utrwalenie zasad ortograficznych
- doskonalenie techniki czytania
- zabawa słowem
- umiejętność pracy w zespole
- wzbogacanie słownictwa przez pracę ze słownikiem

2. Opis projektu

1. Uczniowie losują litery z woreczka.

2. Układają litery w rzędach. Jeden rząd to jedno zdanie. Liczba liter w rzędzie jest dowolna.

3. Tworzą z wylosowanych liter wyrazy układające się w zdania. Jedna litera z rzędu to jeden wyraz. Przykładowe zdania z wyrazów zaczynających się na wylosowane litery:

K N N – Krzyś napisał nuty.

S O C W – Siedział obok ciepłego worka.

4. W ten sposób dzieci piszą opowiadanie. Można się posługiwać słownikami, jeśli uczniom brakuje słów.

Projekt 13. Słodka matematyka

Potrzebne materiały: cukierki, serwetki/talerzyki, woreczki śniadaniowe.

1. Cele projektu

- utrwalanie podstawowych działań matematycznych
- wypracowanie sprawności rachunkowej



2. Opis projektu

Bardzo ważne jest, aby podczas poznawania pojęć matematycznych dzieci miały czas i okazję do manipulowania różnymi przedmiotami. Dlatego w projekcie zaproponowano wykorzystanie cukierków, którymi można poczęstować dzieci na zakończenie zajęć.

2.1. Porównywanie różnicowe

Cukierki są ułożone w dwóch rzędach. Terapeuta zadaje uczniom dwa następujące po sobie pytania: „Kto ma więcej cukierków?”, a gdy uczniowie odpowiedzą: „O ile więcej?”.

Przykład 1.

cukierki Jasia	
cukierki Małgosi	



Po ułożeniu cukierków w taki sposób uczniowie bardzo łatwo odpowiedzą na te pytania. Co więcej, rozwiązanie zadania stanie się dla nich jaśniejsze niż gdyby nauczyciel powiedział, że należy odjąć 3 od 5.

2.2. Porównywanie ilorazowe

Cukierki leżą na talerzykach (lub serwetkach). Terapeuta zadaje uczniom dwa nastę-

pujące po sobie pytania: „Kto ma więcej cukierków?”, a gdy uczniowie odpowiedzą: „Ile razy więcej cukierków ma Małgosia?”.

Przykład 2.

cukierki Jasia	
cukierki Małgosi	

Tu podobnie – pokazanie zadań na porównywanie ilorazowe w taki sposób pomoże uczniom w zrozumieniu zależności typu „ile razy więcej”.

2.3. Dzielenie przez podział

Terapeuta przygotowuje odpowiednią liczbę cukierków, np. 24. Prosi o wystąpienie na środek klasy sześcioro uczniów. Innego ucznia prosi o sprawiedliwy podział cukierków. Uczniowie na początku swojej przygody z dzieleniem często postępują w ten sposób, że najpierw dają każdej osobie po jednym cukierku, potem po kolejnym i tak dalej, aż do wykorzystania wszystkich cukierków.

Takie zadania warto wykonywać kilkakrotnie. Należy pamiętać, aby brali w nich udział różni uczniowie. Na końcu zadania dobrze jest zapisać na tablicy wykonane działanie.

2.4. Dzielenie przez mieszczanie

Terapeuta przygotowuje odpowiednią liczbę cukierków, np. 24, oraz woreczki śniadaniowe (nawet 20). Prosi uczniów, by zapakowali cukierki w taki sposób, aby w każdej paczce było po 8 sztuk. Gdy uczniowie wykonają zadanie, terapeuta pyta, ile torebek wykorzystali. Działanie należy zapisać na tablicy.

2.5. Dzielenie z resztą

Do tego zadania należy wykorzystać zadanie opisane przy dzieleniu przez podział. Terapeuta przygotowuje jednak taką liczbę cukierków, aby dzielenie nie było „sprawiedliwe”, np. 26 cukierków i 6 uczniów. Po 4 turach rozdawania cukierków dzieci

odkryją, że nie da się sprawiedliwie rozdać pozostałych, zatem to będzie reszta. Po wykonaniu zadania należy zapisać działania na tablicy. Takie zadania pomogą w niwelowaniu błędów popełnianych przez uczniów w trakcie dzielenia z resztą.

Projekt 14. Techniki szybkiego uczenia się w pracy z tekstem

Potrzebne materiały: teksty bajek lub opowiadań albo fragmenty lektur szkolnych, kartony A3, kredki, flamastry, długopisy, ołówki, przykładowe mapy myśli.

1. Cele projektu

- czytanie tekstu ze zrozumieniem
- utrwalenie pisowni wyrazów z trudnością ortograficzną
- poznanie techniki szybkiego uczenia się i zapamiętywania metodą piktogramów i tworzenia mapy myśli
- ćwiczenia w poprawnym wypowiedaniu się (poprawne budowanie zdań, tworzenie opowiadania)
- integrowanie, nauka współdziałania i nawiązywania poprawnych relacji z rówieśnikami

2. Opis projektu

1. Terapeuta przygotowuje dla uczniów bajki, opowiadania i fragmenty lektur, z uwzględnieniem wieku dzieci i ich możliwości. Dla młodszych uczniów można wybrać bajki, a dla starszych – opowiadania lub fragmenty ciekawych lektur. Terapeuta przygotowuje kilka tekstów do wyboru. Uczniowie losują bajkę lub opowiadanie, a następnie czytają ten tekst. Ćwiczą w ten sposób czytanie ze zrozumieniem.

2. W kolejnym kroku terapeuta tworzy z uczniami mapę myśli. Wcześniej pokazuje im przykładową mapę myśli, przygotowaną przed zajęciami. Tłumaczy, po co się ją tworzy i co koniecznie musi się w niej znaleźć. Zwraca uwagę na formę: od głównego tematu odchodzą gałązki, które wskazują na istotne informacje; liczy się kolor i przejrzystość. Czytelność zwiększają rysowane przy zapisywanej treści małe obrazki, które są skojarzeniem z daną informacją. Uczniowie analizują treść bajki lub opowiadania i wymieniają najważniejsze informacje (wydarzenia, bohaterowie, miejsca itp.). Na kartonie zapisują główny temat (tytuł bajki, opowiadania), od którego prowadzą gałązki obrazujące istotne informacje, a od nich – kolejne. W ten sposób analizują treść przeczytanej bajki czy opowiadania i utrwalają to, co powinni zapamiętać. Mapa myśli pozwala na przejrzyste opracowanie każdego materiału, który trzeba zapamiętać. Tworzenie pierwszych map myśli wymaga pomocy ze strony terapeuty, nauczyciela. Z czasem uczniowie nabierają wprawy i z łatwością korzystają z tej techniki.

3. Kolejną techniką szybkiego uczenia się jest technika piktogramów. Pozwala ona przedstawić ważne informacje za pomocą obrazków i znaków tworzonych przez dzieci. Uczniowie zapisują obrazkami istotne informacje z bajki czy opowiadania, a w ten sposób budują skojarzenia z tym, co chcą zapamiętać. W tej technice istotny jest obrazek, który ma przywołać skojarzenie z informacją zawartą w tekście. Obrazki po-

winny mieć charakter symbolu – nie mogą być rozbudowane, gdyż chodzi tu o szybkie zapisywanie informacji. Z opracowywanych bajek czy opowiadań uczniowie mogą również wypisywać wyrazy z trudnością ortograficzną i ilustrować je tak, aby tworzyć własne skojarzenia. Dzięki temu utrwalają ich poprawną pisownię. Warto zachęcić uczniów do stosowania powyższych technik. Wymagają one wprawy i wielu ćwiczeń, ale wpływają na szybkość i skuteczność przyswajania wiedzy.

Projekt 15. Twierdzenia małe i duże

Potrzebne materiały: kolorowe kartki, mazaki.

1. Cele projektu

- budzenie wrażliwości matematycznej
- rozwijanie poczucia własnej wartości

2. Opis projektu

1. Uczniowie klas I–III bardzo często z dumą odkrywają pewne własności dotyczące liczb i związków między nimi. Gdy uczeń sam zaobserwuje np. przemienność mnożenia, będzie wykorzystywał tę własność do wykonywania rachunków pamięciowych. Uczeń lepiej zapamięta samodzielnie odkryte własności i zależności matematyczne niż te podane przez nauczyciela lub przeczytane w podręczniku.

2. Warto zatem wykorzystać takie sytuacje i stworzyć w klasie tablicę – odważnie nazwaną „Twierdzenia małe i duże”. Będą na niej wisiaty odkrycia uczniów. Dzieci powinny nazwać twierdzenie odkryte przez siebie swoim imieniem, np. „własność Tomka” albo „twierdzenie Elizy”. Gdy uczeń odkryje pewną własność, należy prosić go o zapisanie jej na kolorowym papierze, który zostanie zawieszony na tablicy. Istotne jest, aby uczeń zapisał daną własność po swojemu – nauczyciel może ewentualnie nieco poprawić takie zdanie albo wspólnie z klasą zastanowić się nad jego poprawnością. W toku nauki warto odnosić się do własności odkrytych przez uczniów.

Projekt 16. Z Bratkiem czytanie

Potrzebne materiały: „Księga Bratka. Bajki terapeutyczne”, kącik Klubu Bratka, a w nim: duża postać Bratka lub pacynka Bratka, zagadki na kartach, szary papier, flamastry, klocki, kartki A4, kredki, „witaminowa niespodzianka” – zdrowa przekąska (owoc, warzywo itp.).

1. Cele projektu

- budowanie wiary w siebie
- wzmacnianie motywacji oraz poznawanie swoich mocnych stron
- rozwijanie tempa, techniki czytania, właściwej intonacji
- promowanie czytelnictwa

2. Opis projektu

1. Nauka czytania to jedno z większych wyzwań, z którym musi się zmierzyć uczeń na początku swojej drogi edukacyjnej. Opanowanie płynnego czytania jest długotrwałym procesem, a umiejętność czytania ze zrozumieniem w dużym stopniu przekłada się na sukcesy szkolne ucznia. Zajęcia „Z Bratkiem czytanie” można zacząć od przywitania się z dużą postacią Bratka lub z pacynką Bratka i przeczytania mu bajki.

2. W październiku uczniowie mogą wziąć udział w obchodach Europejskiego Tygodnia Świadomości Dysleksji. Celem działania jest odkrywanie mocnych stron ucznia z dysleksją. Podczas zajęć w Klubie Ortografitti uczniowie podejmują różne zadania związane ze swoimi mocnymi stronami oraz talentami. Jeśli lubią malować, mogą np. wykonywać portrety Bratka.

3. Innym zadaniem może być odkrywanie skarbu na wyspie narysowanej uprzednio na szarym papierze. Dzięki czytaniu i odgadywaniu zagadek trzecioklasiści odkrywają skarb. Losują karty z zagadkami z wyspy. Uczeń musi przeczytać zagadkę, a następnie ją rozwiązać. Wraz z zagadką zabiera klocek umieszczony na karcie zagadki. Rozwiązana zagadka oznacza przyznane punkty, a poziom trudności zadania jest określony liczbą oczek na klocku. Uczniowie liczą swoje punkty – zliczają kropki na klockach (przy okazji utrwalają tabliczkę mnożenia). Zabawa kończy się, gdy wyspa zostanie odkryta, a wraz z nią – skarb w postaci „witaminowej niespodzianki”.

Projekt 17. Z Bratkiem podróżujemy i wrażenia dokumentujemy

Potrzebne materiały: pacynka Bratka, zdjęcia lub rysunki z pobytu Bratka na uroczystościach, spotkaniach rodzinnych ucznia, krótkie sprawozdania napisane przez uczniów, darmowy program komputerowy do tworzenia książek interaktywnych.

1. Cele projektu

- wykorzystywanie nowych technologii TIK
- dokumentowanie ważnych, rodzinnych wydarzeń i wzmocnianie rodzinnych więzi
- wyrabianie nawyku zachowania czujności ortograficznej podczas tworzenia wypowiedzi pisemnych
- rozwijanie talentu plastycznego i pisarskiego
- utrwalanie cech charakterystycznych dla opowiadania, sprawozdania
- pokonywanie nieśmiałości
- wyrażanie swoich emocji ekspresją słowną lub plastyczną

2. Opis projektu

1. Pacynka Bratka towarzyszy każdym zajęciom terapeutycznym. Bratek jest szczególnie ważny dla dzieci nieśmiałych, mających trudności z uzewnętrznianiem swoich emocji i dla dzieci z niepełnosprawnością. Dlatego dobrze byłoby, gdyby spędzał z dziećmi więcej czasu i odwiedzał ich w domach. Uczniowie zabierają Bratka do domu na weekend, imprezy urodzinowe, spotkania rodzinne, wycieczki czy wyjazdy.

2. Po wizycie Bratka dzieci dokumentują swoje przeżycia. Używają do tego programu komputerowego Flipsnack. Piszą krótkie sprawozdania i opowiadania oraz zamieszczają zdjęcia lub rysunki. W ten sposób powstaje książka interaktywna, którą warto udostępnić też innym. Można również stworzyć album lub kronikę z krótkich podróży Bratka albo zamieszczać na tablicy informacje w formie papierowej tworzone przez dzieci.