

# Projekty Ortograffiti dla klas IV–VIII



# Spis projektów

Projekt 1. [Klub Ortograffiti](#)

Projekt 2. [Techniki szybkiego uczenia się w pracy z tekstem](#)

Projekt 3. [Strefa Ortograffiti](#)

Projekt 4. [Ortograficzne lapbooki](#)

Projekt 5. [Ortograficzne limeryki](#)

Projekt 6. [Kalambury ortograficzne](#)

Projekt 7. [Starsi młodszym](#)

Projekt 8. [Ja, pisarz](#)

Projekt 9. [Słoi klubowych wspomnień](#)

Projekt 10. [Ortograficzna bransoletka](#)

Projekt 11. [Opowieść detektywistyczna](#)

Projekt 12. [Zadania fabularne](#)

Projekt 13. [Dyktanda – efekty naszej wyobraźni](#)

Projekt 14. [Literowe układanki, czyli kodowanki](#)

Projekt 15. [Matematyka wokół nas](#)

Projekt 16. [Tabliczkowe skojarzenia](#)

Projekt 17. [Strefa rachunków pamięciowych](#)

Projekt 18. [Gra edukacyjna w matematyce](#)

Projekt 19. [Z kartografią za pan brat](#)

Projekt 20. [Spacerownik „Od Mieszka I do Stanisława Augusta”](#)

Projekt 21. [Rok w kalejdoskopie](#)

Projekt 22. [W statki gramy](#)

Projekt 23. [Ortograficzne opowieści](#)

Projekt 24. [Dyskusja panelowa](#)

# Projekt 1. Klub Ortograffiti

*Potrzebne materiały: notes, kredki lub pisaki, linijka, ołówek, opcjonalnie: niewielkie naklejki lub stempelki.*

## 1. Cele projektu

- wyrabianie nawyku sumiennego wykonywania obowiązków
- wykształcanie umiejętności pracy w zespole
- modelowanie postawy samodzielnej, aktywnej i zdyscyplinowanej
- wypracowywanie wzajemnego szacunku w stosunku do kolegów i środowiska

## 2. Opis projektu

1. Klub Ortograffiti to forma przekształcenia zwyczajnych zajęć korekcyjno-kompensacyjnych w szerszą formułę, która stanie się dla uczniów nie tylko rodzajem terapii trudności w czytaniu i pisaniu, lecz także zachęci ich do intensywnej pracy w wielu obszarach, podniesie motywację i zapewni możliwość odniesienia sukcesu w szkole. Dzięki różnorodności podejmowanych działań może się także stać źródłem odkrycia mocnych stron każdego z uczniów i zachętą do rozwijania zainteresowań. Można zaproponować uczniom utworzenie Klubu bezpośrednio na zajęciach, w małych grupach, a z czasem wypracować model integrowania części działań między tymi grupami.

2. Cele warto przedstawić uczniom, by mieli świadomość tego, jakie wartości niesie za sobą członkostwo w Klubie. Ważne jest też spisanie regulaminu, który uczniowie stworzą własnoręcznie i własnoręcznie podpiszą. To da im poczucie sprawstwa i odpowiedzialności za podjęte działania, a także będzie bodźcem wzmacniającym ich motywację. Jako punkty regulaminu mogą pojawić się takie propozycje:

- rzetelne wykonywanie zobowiązań;
- regularny i aktywny udział w spotkaniach Klubu;
- współdziałanie z innymi członkami;
- uważne i dokładne czytanie poleceń i treści;
- pilnowanie czasu wyznaczonego na realizację zadania;
- uważne słuchanie wypowiedzi innych osób;
- pisanie ze szczególną starannością i dbałością o estetykę;
- wspólne dbanie o przyjemną atmosferę;
- szanowanie odmienności i suwerenności pozostałych klubowiczów

3. Po opracowaniu regulaminu należy przystąpić do przygotowania legitymacji członkowskich – bardzo ważnego elementu w Klubie. Legitymacje można wyposażyć w zaprojektowane przez uczniów logo. Każda legitymacja powinna mieć swój numer, skatalogowany przez terapeutę, i podpis posiadacza. Będzie to jego wizytówka, która

zaświadczy o jego zaangażowaniu i pracy przez cały czas odbywania spotkań w Klubie. W środku legitymacji należy narysować tabelę trzykolumnową do wypełnienia jej zadaniami. Pierwsza kolumna służy do numerowania zadań klubowych, druga – do zapisywania wyzwań na dany tydzień lub miesiąc, a trzecia – do zaznaczania wykonania danego ćwiczenia czy wyzwania. Ważne jest ustalenie konkretnej jednostki rozliczeniowej – na przykład piętnaście minut. Jeżeli uczeń wykonuje coś przez dwa kwadransy – dwa razy w ciągu dnia lub przez pół godziny bez przerwy – zaznacza dwa punkty.

4. Terapeuta umawia się z grupą na konkretne zadania do wykonania. Można wyznaczyć porcję na tydzień lub na dłuższy okres regularnej pracy. Może to być codzienny trening czytania, praca w zeszytach „Ortografitti” i dodatkowe wyzwanie nawiązujące bezpośrednio do potrzeb uczniów, na przykład sumienne powtarzanie słówek z języka obcego czy inne zadanie, które wpłynie pozytywnie na wyniki w nauce lub ogólne funkcjonowanie ucznia. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w ramach wyzwań klubowych realizować również zadania wychowawcze, uzgodnione z rodzicem lub innymi nauczycielami. Zgodnie z zasadą sumienności, uczniowie zaznaczają wykonanie kolejnych wyznaczonych czynności w tabelach swoich legitymacji, a terapeuta monitoruje ten proces i zapisuje sumy punktów.

5. Często uczniowie są lepiej zmotywowani do pracy, jeśli ranking jest prowadzony w sposób jawny – może to być w formie plakatu przygotowanego na dużym arkuszu papieru, który wisi w sali klubowej. Każdy z uczniów może narysować swój awatar na niewielkich rozmiarów kartce (np. formatu A5). Taki awatar nakleja na plakat, a punkty terapeuta dopisuje lub dokleja obok. Dzięki temu nie trzeba podawać imion i nazwisk, a klubowicze mogą obserwować postępy swoje i kolegów, motywując się nawzajem do zdobywania kolejnych punktów. Naczelną zasadą jest tutaj systematyczność i niewielkie codzienne porcje materiału do opracowania, aby nie obciążać uczniów zanadto, a przy okazji budować nawyk regularnego trenowania umiejętności oraz odpowiedzialności za własne postępy.

6. Warto zaznaczyć, że kluczem do realizacji zadań jest równowaga i symetryczne skupienie na wszystkich czynnościach, aby uczniowie nie pomijali trudniejszych dla nich wyzwań na rzecz tego, co zrealizują przy mniejszym nakładzie pracy. Na koniec roku lub semestru terapeuta zwołuje specjalne zebranie podsumowujące działania całego Klubu, które będzie miejscem na oficjalne udzielenie pochwały za wysiłek wkładany w pokonywanie trudności. Można to wydarzenie połączyć z innym, realizowanym wspólnie z pozostałymi nauczycielami, aby nadać temu bardziej uroczysty charakter.

# Projekt 2. 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 wypowiedzianiu 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 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 (patrz projekt Ortograficzne lapbooki),
- ortograficzne limeryki (żartobliwe wierszyki oparte na grach słownych) (patrz projekt Ortograficzne limeryki),
- kalambury ortograficzne (patrz projekt 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. Ortograficzne lapbooki

Potrzebne materiały: zeszyty *Ortograffiti* do wszystkich poziomów, kolorowe brystole w formacie A4, nożyczki, markery, kredki, klej.

## 1. Cele projektu

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

## 2. Opis projektu

1. Doskonałą metodą utrwalania wiedzy jest jej powtarzanie. Warto to robić różnymi technikami. Aby ćwiczyć stosowanie zasad ortograficznych w praktyce i rozwijać umiejętność samodzielnej kontroli pisanego tekstu, uczeń powinien znać zasady pisowni. Można wykorzystać do tego lapbooki.

2. Lapbook jest rodzajem teczki tematycznej, w której można umieścić wiadomości na wybrany temat – tutaj będą to zasady pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**. Kolorowy karton pełni funkcję interaktywnej przestrzeni na rysunki, wierszyki, wykresy, słówka, które umieszczone są w kieszonkach, książeczkach, kopertach o przeróżnych kształtach. Lapbook staje się dzięki temu papierowym teatrzykiem umieszczonym na naszych kolanach, stąd jego nazwa tłumaczona z języka angielskiego – książka na kolanach.

3. Pracę nad tworzeniem ortograficznych lapbooków terapeuta zaczyna od dobrania uczniów w 2-osobowe zespoły (na podstawie propozycji uczniów lub za pomocą losowania). Następnie przedstawiciele Klubu *Ortograffiti* składają kolorowy brystol na pół, po czym prawy i lewy brzeg zaginają do środka brystolu. Okładki można ozdobić hasłami motywującymi do zgłębienia zasad pisowni wyrazów, np. *Z Ortograffiti jest moc!*, *Z Ortograffiti dasz radę!*, *Ortograffiti – lubię to!*. Wewnątrz kartonu uczniowie umieszczają na kolorowych karteczkach, włożonych do małych, samodzielnie wykonanych kopert, zasady pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**, przepisane z zeszytów *Ortograffiti*. W pozostałych kopertkach, na karteczkach, w skrytkach można umieścić wierszyki, puzzle, rebusy, diagramy, rysunki, dzięki którym można ćwiczyć poprawność ortograficzną. Można też zaproponować uczniom, aby samodzielnie wymyślili ćwiczenia ortograficzne służące ćwiczeniu wykorzystania zasad pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h** i dokładali je do lapbooka.

4. Lapbooki ortograficzne:

- rozwijają umiejętność czytania, pisania, logicznego myślenia, koncentracji,
- uczą organizacji pracy, współdziałania w grupie,
- uczą cierpliwości i systematyczności,
- rozwijają kreatywność,



- porządkują i pogłębiają wiedzę na temat zasad pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h,**
- są atrakcyjną formą nauki, lubianą przez uczniów,
- zachęcają do powtarzania i poszerzania wiedzy,
- uczą przez zabawę.

5. Gotowe lapbooki warto umieścić w sali, w której odbywają się zajęcia Klubu Ortograffiti, w zasięgu wzroku klubowiczów, aby mogli z nich korzystać, gdy zapomną jakiejś zasady lub chcą się upewnić, jak prawidłowo pisze się dany wyraz. Kolorowe, własnoręcznie wykonane lapbooki pełne skrytek, harmonijek, kopertek zachęcają uczniów do wykorzystania wiedzy ortograficznej w praktyce. Lapbooki można uzupełniać przez cały rok szkolny, dodając nowe pomysły ćwiczeń utrwalających poprawną pisownię wyrazów.

# Projekt 5. Ortograficzne limeryki

Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti do wszystkich poziomów, papier, długopis.

## 1. Cele projektu

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia
- utrwalenie umiejętności poprawnego pisania nazw geograficznych

## 2. Opis projektu

1. W zeszytach Ortograffiti wykorzystywane są mapy Polski, Europy, świata (m.in. w „Czytam, rozumiem, piszę – wyrazy z **ch, h**”, poziom pierwszy, s. 61, „Czytam, rozumiem, piszę – wyrazy z **ch, h**”, poziom drugi, s. 41, 77). Nazwy geograficzne państw i miast są punktem wyjścia do zabawy w pisanie krótkich form literackich – limeryków.

2. Limeryk należy do poezji humorystycznej, wywodzi się z angielskiego folkloru. Limeryk to krótki, żartobliwy wierszyk, oparty na dowcipie, mający charakter igraszki słownej, gry językowej, kalamburów. W literaturze polskiej limeryki pisali wybitni twórcy, m.in. Julian Tuwim i Wisława Szymborska.

3. Zasady pisania limeryków:

- Utwór składa się z 5 wersów (linijek).
- W pierwszym wersie należy wprowadzić głównego bohatera, miejsce akcji – nazwę kraju lub miejscowości (można wykorzystać nazwy z serii Ortograffiti).
- W drugim wersie zawiązuje się akcja, pojawia się zapowiedź problemu, może pojawić się także drugi bohater, rymuje się z pierwszym wersem (aa).
- Trzeci i czwarty wers opisuje wydarzenie z życia bohatera, które może być absurdalne, pozornie pozbawione sensu. Pojawia się nowy rym (bb).
- Piąty wers przynosi rozwiązanie, najlepiej nieoczekiwane, zabawne i zaskakujące. Rymuje się z pierwszym i drugim wersem, dając strukturę aabba.

Przykładowy limeryk stworzony przez uczniów z Klubu Ortograffiti ze Szkoły Podstawowej w Markuszowie.

*Pewnej Kasi z Ciechocinka*

*Okropnie zrzęda minka.*

*Zobaczyła nielubianego znajomego,*

*Którego nie widziała od czasu pewnego.*

*Nie pomoże jej nawet malinowa landrynka.*

4. Limeryki można tworzyć podczas zajęć Klubu Ortograffiti, pracując z całą grupą. Najpierw grupa podczas burzy mózgów szuka dwóch wyrazów rymujących się z nazwą geograficzną z ćwiczeń Ortograffiti. To najtrudniejsza część pracy. Wybrane wy-

razy uczniowie rozbudowują w zdania, łącząc je w zgrabną całość. W przypadku bardziej kreatywnych uczniów można zaproponować tworzenie limeryków samodzielnie lub w parach. Wspólnie stworzone limeryki uczniowie przepisują na kolorową kartkę i ozdabiają ilustracjami. Umieszczają je na tablicy w sali, w której odbywają się zajęcia Klubu Ortograffiti lub na gazetkach ściennych na korytarzach szkoły. Niech to będzie stały punkt zajęć, na których pojawiają się nazwy geograficzne.

# Projekt 6. Kalambury ortograficzne

*Potrzebne materiały: kwartety ortograficzne, karty ortomagiczne, kartki papieru, arkusze brystolu, kredki, flamastry, nożyczki.*

## 1. Cele projektu

- kształtowanie twórczego myślenia i wyobraźni przestrzennej
- urozmaicenie zajęć

## 2. Opis projektu

1. W wielu szkołach znajduje się gra Kwartety ortograficzne (gra, która pomaga utrwalić poprawną pisownię wyrazów, składająca się ze 120 kart – 30 wyrazów powielonych na 4 kartach; gracze kompletują kwartety) czy Karty ortomagiczne, które można wykorzystać do gry w kalambury. Można także wykonać karty samodzielnie, angażując do tego działania uczniów. Terapeuta zapisuje na karteczkach hasła składające się z wyrazów z trudnościami ortograficznymi. Warto podzielić je na łatwiejsze i trudniejsze. Uczniowie losują karteczki i na kartkach grubszego brystolu o wymiarach 6 cm x 6 cm wykonują ilustrację do wylosowanego przez siebie hasła. Terapeuta pilnuje, aby klubowicze nie kontaktowali się między sobą, ponieważ w dalszej części zadania będą pokazywali hasła bez użycia słów.

2. Uczniowie losują kartę z hasłem, mają chwilę na zastanowienie się i bez użycia słów pokazują treść karty, którą wylosowali. Warto ustalić, że nie można wskazywać żadnych przedmiotów znajdujących się w sali. Pokazujący może odpowiadać na zadane pytania tylko tak lub nie. Zgadujący udzielają odpowiedzi pojedynczo, po wcześniejszym podniesieniu ręki do góry. Poprawna odpowiedź daje 1 punkt dla osoby, która odgadła hasło. Jeśli nikt nie odgadnie, punkty nie zostają przyznane. Uczeń, który odgadł hasło, zapisuje je na tablicy. Pod koniec zajęć punkty należy zsumować, a uczniów z największą liczbą punktów można nagrodzić pochwałą ustną lub drobnym upominkiem klubowym.

3. W celu urozmaicenia zabawy można do losowanych kart dołączyć „jokery”, które oznaczają:

- czekasz kolejkę – losujesz następnym razem,
- możesz losować dodatkowo jeszcze raz,
- otrzymujesz dodatkowy punkt,
- obejdź klasę, skacząc na jednej nodze, dopiero wtedy możesz pokazywać hasło,
- obejdź klasę, trzymając się za lewe ucho i prawe kolano, dopiero wtedy możesz pokazywać hasło.

Elementy pozytywnej rywalizacji wpływają motywująco na uczniów, wzrasta poziom energii, zarówno u uczniów, jak i prowadzących zajęcia.

# Projekt 7. 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 narodzinach 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. Odłotowy 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 „Ortografii 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 8. Ja, pisarz

*Potrzebne materiały: wybrany tekst literacki, 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. 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.

6. Można wykorzystać także teksty z ćwiczeń z zeszytów „Ortograffiti” do przepracowania różnego rodzaju wyzwań wychowawczych, które pojawiają się w klasie lub szkole, np. integracja ucznia z niepełnosprawnością w nowym środowisku – czytan-ka z zeszytu „Czytam, rozumiem, piszę – wyrazy z **ch, h**”, poziom pierwszy, s. 44.

# Projekt 9. Stoik klubowych wspomnień

*Potrzebne materiały: zamykany stoik, kolorowe karteczki, długopisy.*

## 1. Cele projektu

- integracja grupy
- refleksja nad efektami pracy
- budowanie więzi i zaufania uczniów z terapeutą

## 2. Opis projektu

1. Ważnym elementem każdego zajęcia jest ewaluacja, czyli uzyskanie od klubowiczów informacji zwrotnej na temat różnych działań terapeutycznych stosowanych podczas spotkań Klubu Ortograffiti. Można tego dokonać przy pomocy stoika klubowych wspomnień, który pojawi się na pierwszych zajęciach Klubu. Terapeuta informuje wtedy uczniów, że pod koniec każdego spotkania Klubu mogą włożyć do stoika karteczki, na których napiszą, co im się podobało na zajęciach, z czym mieli największy problem, co udało im się osiągnąć, z czego są dumni.

2. Stoik Klubowych Wspomnień powinien być szczelnie zamknięty. Warto zamknąć go na kłódeczkę z kluczykiem, schowanym w miejscu znanym tylko klubowiczom. Karteczki warto również opatrzyć datą, autorzy mogą się podpisać, ale nie muszą. Należy oficjalnie otworzyć stoik i przeczytać komentarze dzieci pod koniec każdego półrocza. W tym ważnym dla klubowiczów wydarzeniu uczestniczą wszyscy. Warto poświęcić całe zajęcia na snucie refleksji nad tym, co udało się osiągnąć, z czym uczniowie sobie najlepiej radzili, co jeszcze przed nimi. Klubowicze rozmawiają o tym, co im te zajęcia dały, w czym pomogły, jak wpłynęły na ich sukcesy edukacyjne podczas innych zajęć. Pojęcie sukcesu edukacyjnego jest szerokie. Sukcesem może być nastawienie ucznia do podejmowania nowych wyzwań, jego lepsze relacje z koleżankami i kolegami, większe poczucie własnej wartości, większa pewność siebie. Warto w tym momencie podkreślić, że osiągnięcie dużych celów składa się z małych kroczków. Nie należy się zrażać porażkami, gorszymi chwilami, lecz traktować je jak naukę, by w przyszłości nie popełnić podobnych błędów.

3. Stoik wspomnień wpływa pozytywnie na integrację grupy, jest wspólną tajemnicą młodych ludzi. Wspólnota dążeń i celów zbliża, daje oparcie w chwilach trudnych i radosnych.

# Projekt 10. Ortograficzna bransoletka

*Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti do wszystkich poziomów, kolorowy papier, klej, nożyczki, kredki, flamastry.*

## 1. Cele projektu

- powtórzenie i utrwalenie zasad pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**
- doskonalenie pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**

## 2. Opis projektu

1. Każdy z zeszytów Ortograffiti rozpoczyna się od podania zasad pisowni wyrazów, zaś kończy powtórzeniem wiadomości na podany temat. Przy powtórzeniu i utrwaleniu zasad pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h** można stworzyć ortograficzne bransoletki. Uczniowie rozpoczynają zajęcia od odrysowania własnych dłoni z nadgarstkiem na kartce papieru. Terapeuta zwraca uwagę, aby wykonywali tę czynność powoli i starannie. Następnie kontur dłoni uczniowie wycinają i ozdabiają według własnego pomysłu.

2. Kolejny etap to przygotowanie bransoletek. Klubowicze wycinają z kolorowego papieru paski o szerokości 1,5–2 cm i długości takiej, aby można było bransoletki włożyć na wcześniej wycięty kontur dłoni. Korzystając z zeszytów Ortograffiti, uczniowie zapisują na bransoletkach zasady pisowni wyrazów, wyjątki od zasad, przykłady wyrazów. Ozdabiają je zgodnie z własnym pomysłem. Na koniec bransoletki należy skleić i założyć na dłonie.

3. Gotowe bransoletki warto umieścić w sali, w której odbywają się zajęcia Klubu Ortograffiti, w zasięgu wzroku klubowiczów, aby mogli z nich korzystać, gdy zapomną jakiejś zasady lub chcą się upewnić co do zapisu ortograficznego danego wyrazu. Kolorowe, własnoręcznie wykonane bransoletki zachęcają uczniów do wykorzystania wiedzy ortograficznej w praktyce.

# Projekt 11. Opowieść detektywistyczna

Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti poziom drugi, kartki papieru, długopisy.

## 1. Cele projektu

- rozwijanie literackich zainteresowań uczniów
- doskonalenie pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**

## 2. Opis projektu

1. W serii Ortograffiti spotkać można niezwykłych bohaterów, są tu: Nessi, Yeti, King Kong, Godzilla, Frankenstein, Wilkołak. Postaci te staną się bohaterami nowej historii. Zadaniem uczniów jest samodzielne stworzenie opowieści detektywistycznej opartej na przygodach wyżej wymienionych bohaterów. Praca jest podzielona na etapy, zaś całość opowieści będzie zagadką. Aby zadanie zostało wykonane zgodnie z zamierzeniem, uczniowie muszą siedzieć pojedynczo i nie kontaktować się ze sobą. Należy wcześniej ustalić kierunek podawania kartek i czas tworzenia przez uczniów poszczególnych części opowieści – najlepiej 5–10 minut na każde pytanie. Każdy uczeń otrzymuje czystą kartkę papieru i zaczyna zapisywać odpowiedzi na kolejne pytania.

### **Pytanie 1.** Kto?

Uczeń wybiera bohatera z ćwiczenia w zeszycie Ortograffiti, układa na jego temat dwa zdania, krótko opisując jego wygląd. Następnie zagina kartkę, by to, co napisał, nie zostało przeczytane, i podaje ją sąsiadowi.

### **Pytanie 2.** Z kim?

Kolejny uczeń wybiera swojego bohatera z Ortograffiti, układa na jego temat dwa zdania, krótko opisując jego wygląd. Następnie zagina kartkę i podaje ją następnemu sąsiadowi.

### **Pytanie 3.** Kiedy?

Uczeń odpowiada na to pytanie w jednym zdaniu, po czym zagina kartkę i podaje ją sąsiadowi, zgodnie z przyjętym kierunkiem. Przy kolejnych pytaniach postępowanie jest analogiczne, zmienia się tylko liczba zdań.

### **Pytanie 4.** Gdzie? (jedno zdanie)

### **Pytanie 5.** Co strasznego zrobił? (pięć zdań)

### **Pytanie 6.** Kto i w jaki sposób odkrył prawdę? (trzy zdania)

### **Pytanie 7.** Co z tego wynikło? (dwa zdania)

2. Uczeń, który napisał ostatnią część opowieści detektywistycznej odśladania wszystkie jej części. Następnie po cichu czyta całość, dokonuje samodzielnej korekty tekstu pod względem ortograficznym i interpunkcyjnym. W przypadku problemów korzysta ze słownika ortograficznego. Teraz następuje najważniejszy moment – odczytanie na głos wszystkich stworzonych opowieści. Jest przy tym dużo śmiechu.

3. Na zakończenie uczniowie wybierają w głosowaniu tajnym bądź jawnym najlepszą, ich zdaniem, opowieść. Wybrany tekst poddają kolejnej korekcie pod względem ortograficznym i interpunkcyjnym. Przepisują go na kolorowej kartce, dbając o estetykę zapisu, tworzą ilustracje, umieszczają w widocznym miejscu w sali, w której odbywają się zajęcia Klubu Ortograffiti. Można też zaproponować uczniom, aby odwiedzili Klub Bratka i przeczytali młodszym koleżankom i kolegom ich dzieło, porozmawiali o bohaterach i ich wesołych przygodach. Bratek na pewno będzie zadowolony z tych odwiedzin.

4. Do kolejnych zajęć można wybrać dowolnych bohaterów znanych dzieciom. Najlepiej, jeśli sami podadzą swoje typy.

# Projekt 12. Zadania fabularne

Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti, kolorowe kartki, kolorowe koperty, pisaki, kredki.

## 1. Cele projektu

- powtórzenie materiału z działań na liczbach naturalnych
- umiejętność pracy w grupie

## 2. Opis projektu

1. Warto sięgać po gry fabularne, by skupić uwagę uczniów niestandardową metodą nauczania. Istotne jest, aby gra „wciągnęła” uczniów. Można więc włączyć uczniów w jej przygotowanie. Zadaniem nauczyciela będzie podsuniecie pomysłu, czyli stworzenie fabuły (przynajmniej do pierwszej gry). Pomysły na początek akcji:

- *Nina zamierza zaprosić w niedzielę swoje koleżanki na ciasto i herbatkę malinową. Długo zastanawiała się, co ma upiec na to spotkanie. W tajemniczym zeszycie mamy znalazła przepis na ciasto. Rozwiązując zadania, dowiedziecie się jakie składniki i w jakich ilościach potrzebne są do upieczenia ciasta.*

Składniki:

..... kg jabłek

..... g mąki

..... g cukru

..... jajek

..... proszek do pieczenia

..... g masła

- *Liczba 7 jest magiczną w matematyce. Ma wiele zastosowań w życiu. Przykładem najbardziej codziennym jest nasz kalendarz, w którym mamy 7 dni w tygodniu. Podczas tej gry poznamy magiczną siódmkę pod postacią 7 cudów świata starożytnego. Nazwa 7 cudów świata starożytnego oznacza 7 wspaniałych i niepowtarzalnych budowli z czasów przed naszą erą. Taką listę po raz pierwszy stworzył Antypatra z Sydonu w II w. p.n.e. Ze wszystkich siedmiu cudów do dzisiejszych czasów przetrwała jedynie Piramida Cheopsa. Naukowcy znają wiele ciekawostek na temat tych budowli, ale nie potrafią dotrzeć do niektórych informacji, ponieważ potrzebują pomocy w obliczeniach. Czy zechciałbyś pomóc im obliczyć potrzebne informacje, a przy okazji dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy? Jeśli tak, to do dzieła!*
- *W pewnym małym mieście żyła sobie dziewczynka o imieniu Magda. Każdego ranka wstawiała wcześnie i wyruszała w drogę do szkoły. Jednak tego dnia była bardzo rozkojarzona. Głowę miała zaprzątniętą pewną sprawą... Otóż już od*

*dawna myślała o pewnej rzeczy. Zbliżał się bardzo ważny dla niej dzień. Dzień, który obchodzi każdy z nas, tylko każdy w innym terminie. Wiąże się z wręczeniem prezentów i składaniem życzeń... Może wiesz już, o jaką uroczystość chodzi? A więc w piątek Magda kończy 13 lat. Z tej okazji postanowiła urządzić przyjęcie urodzinowe. Wszystkie przygotowania zaplanowała na dzisiaj. Pracy jest dużo, więc przydadzą jej się każde dłonie do pomocy. By zorganizować wspólnie z Magdą przyjęcie, musisz rozwiązać szereg matematycznych zagadek. Rozwiązanie pierwszej z nich umożliwi ci przejście do kolejnej. Dzięki twojemu wsparciu Magda zapamięta ten dzień na długo!*

2. Drugim krokiem będzie wymyślenie zadań, z którymi zmierzą się bohaterowie naszej gry. Warto podzielić uczniów na grupy 4–5-osobowe. Każdej grupie możemy pozwolić na wybór historyjki. Poprośmy uczniów o ułożenie ciągu dalszego tych historii zawierających np. 5 zadań matematycznych. Uczniowie mogą korzystać z bazy zadań zawartej w zeszytach Ortograffiti. Warto na tym etapie zwrócić uczniom uwagę na to, aby układali takie zadania, które są w stanie sami rozwiązać. Każde zadanie (każdy etap historii) powinien być zapisany na innej kartce. Dodatkowo warto poprosić uczniów, aby wykonali ilustracje.
3. Kolejnym etapem będzie sprawdzenie poprawności ułożonych zadań. Może to zrobić nauczyciel albo wytypowany przez niego uczeń. Zazwyczaj w klasie znajdzie się matematyczny geniusz, który poradzi sobie z rozwiązaniem zadań wymyślonych przez kolegów i koleżanki z klasy.
4. Na końcu dzieci grają w wymyśloną grę. Grupy mogą wymienić się pomysłami i rozwiązać zagadki, z którymi muszą mierzyć się bohaterowie wybranej historyjki.
5. Tworzenie gry fabularnej można rozłożyć w czasie. Warto na przykład umówić się z uczniami, że w każdy ostatni piątek miesiąca pracują nad grą i potem na koniec semestru przedstawiają wyniki swojej pracy.



# Projekt 13. Dyktanda – efekty naszej wyobraźni

*Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti, flamastry, zeszyty.*

## 1. Cele projektu

- powtarzanie i utrwalanie zasad pisowni wyrazów z **ó, u, rz, ź, ch, h**
- rozbudzanie i rozwijanie zainteresowań ortografią
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie
- budowanie wiary w siebie
- uwrażliwianie na potrzeby innych osób
- rozwijanie kreatywności

## 2. Opis projektu

1. Uczniowie w ramach projektu wykorzystują swoją wyobraźnię i kreatywność oraz rozwijają swoje zdolności twórcze podczas redagowania tekstów dyktand. Najpierw wyszukują w zeszytach Ortograffiti wyrazy z wybranymi trudnościami ortograficznymi. Następnie z wytypowanymi słowami układają krótkie historyjki. Nauczyciel gromadzi prace uczniów w jeden zbiór, który może służyć jako pomoc dydaktyczna na lekcjach, oraz zamieszcza je w kolejnych numerach gazetki szkolnej.

2. Projekt jest otwarty na szerszą część społeczności szkolnej, a jego realizacja przynosi korzyść zarówno uczestnikom zajęć, jak i kolegom i koleżankom z innych klas. Praca uczniów pomaga w systematycznym utrwalaniu wiadomości z zakresu ortografii, rozwija wyobraźnię i kreatywność, a także integruje całe środowisko uczniowskie.

# Projekt 14. 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.

5. Przykładowe opowiadania:

- „Dziwy lasu”

*Dudek nucił wesóło. Zanucił ładne improwizacje. Nagle, lecąc, spadł. Mrówka gapła się ciekawie i radośnie. Kruk Ignacy łapał pędraki. Owijał ciasno nogę wokół róży. Wołał ciekawego, okrągłego jelonka.*

Krzyś i Karolina, kl. IV

- „Zwierzaki”

*Paskudny lew Lolek lubił ananasy. Prosił papugę Olę o słodkie owoce. Ptak był bardzo leniwy. Wykorzystał żółtwa. Zmusił do zakupu wielkiego kosza cytrusów. Przygotowali wielki, huczny, owocowy piknik.*

Gabryś, Jarek, Karol, kl. IV

- „Na wakacjach”

*Dziadek Józek majsterkuje. Zrobił dużą klatkę, altankę, stragan. Olek chętnie pomaga. Atrakcyjnie spędza wakacje. Tu hoduje królika Barnabę.*

Filip i Aleks, klasa III

# Projekt 15. Matematyka wokół nas

*Potrzebne materiały: produkty do przygotowania zdrowych przekąsek, dostęp do internetu, kartki i pisaki.*

## 1. Cele projektu

- wyrabianie nawyku zdrowego odżywiania
- dostrzeżenie przydatności matematyki na co dzień
- aktywizacja uczniów w społeczności szkolnej

## 2. Opis projektu

1. Warto pokazać uczniom ciekawe zastosowania matematyki, na przykład wykorzystanie matematyki w zdrowym odżywianiu się. Można zaproponować uczniom przygotowanie degustacji zdrowej żywności na korytarzu w szkole lub nawet poza szkołą.

2. W pierwszym etapie przygotowań uczniowie samodzielnie wyszukują w internecie takie informacje, jak: zapotrzebowanie energetyczne, zdrowa żywność, piramida zdrowia, wartości energetyczne produktów, skład produktu, witaminy, błonnik itp.

3. Następnie uczniowie z pełną odpowiedzialnością wybierają i przygotowują produkty do degustacji, a także karteczki zawierające informacje, dlaczego dane danie jest zdrowe i warto je jeść. Przykładowo desery powinny zawierać np. informację dotyczącą zawartości witamin, cukrów, tłuszczu.

4. Na koniec degustacji uczniowie mogą przygotować ankietę dotyczącą zaprezentowanych potraw.

# Projekt 16. Tabliczkowe skojarzenia

*Potrzebne materiały: kartki papieru A4, mazaki, kredki, farby.*

## 1. Cele projektu

- popularyzacja matematyki
- utrwalenie tabliczki mnożenia
- propagowanie skutecznych metod uczenia się
- rozwijanie relacji rówieśniczych, umiejętności współpracy
- rozwijanie kreatywności

## 2. Opis projektu

Projekt polega na wykonaniu pracy plastycznej, która powinna przedstawiać wybrane przez uczniów działania z zakresu tabliczki mnożenia do 100. Każdy uczeń powinien samodzielnie dokonać wyboru działań spośród tych, które sprawiają mu trudność. Istotą projektu jest przedstawienie działania w taki sposób, aby zostało ono skutecznie zapamiętane przez jego twórcę. Przykładowo liczbę dwa można przedstawić w postaci łabędzia, a całą pracę osadzić w tematyce związanej ze zwierzętami. Liczba osiem może być klepsydrą, a jedynka pyszną frytką z ketchupem. Wykonane prace warto upublicznić w postaci wystawy plastycznej, by inni uczniowie też mogli korzystać z tych kreatywnych pomysłów.

# Projekt 17. Strefa rachunków pamięciowych

Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti „Matematyka bez trudności”, Ortograffiti „Gry matematyczne”.

## 1. Cele projektu

- powtórzenie i utrwalenie rachunków pamięciowych
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie
- budowanie wiary w siebie

## 2. Opis projektu

1. Pod koniec września odbywa się Międzynarodowy Dzień Tabliczki Mnożenia. Warto zatem zaangażować uczniów w ćwiczenia wspomagające rachowanie w pamięci. W tym celu można przygotować w szkole Strefę Rachunków Pamięciowych. W Strefie Rachunków Pamięciowych znajdą się na przykład takie atrakcje dla uczestników, jak:

- zeszyty ćwiczeń Ortograffiti „Matematyka bez trudności”,
- gry matematyczne ze strefy Ortograffiti: gry karciane, loteryjka, superpamięć, mam refleks, szybkie oczko.

2. Do przygotowania Strefy Rachunków Pamięciowych można zaangażować uczniów, którzy biorą udział w zajęciach Ortograffiti. Będzie to świetna okazja do integracji uczniów z różnych klas i poziomów. Nauczyciel dobiera uczniów w 2–3-osobowe grupy, które zajmą się przygotowaniem, przeprowadzeniem i podsumowaniem poszczególnych atrakcji.

3. Uczniowie muszą pamiętać o zadbanii o:

- miejsce, w którym znajdzie się Strefa Rachunków Pamięciowych i niezbędne materiały,
- harmonogram pracy,
- promocję Strefy Rachunków Pamięciowych przy pomocy plakatów, ulotek, informacji na stronie internetowej szkoły.

# Projekt 18. Gra edukacyjna w matematyce

*Potrzebne materiały: tekturowe przekładki, farby, wycinanki samoprzylepne, pędzelki, mazaki, białe kartki A4, kostki do gry, nakrętki (pionki), nożyczki.*

## 1. Cele projektu

- rozwijanie kreatywności
- kształcenie umiejętności współpracy w zespole
- kształcenie myślenia matematycznego
- kształcenie sprawności rachunkowej – wykonywanie nieskomplikowanych obliczeń w pamięci
- podawanie argumentów uzasadniających tworzenie strategii
- kształcenie staranności w pracy

## 2. Opis projektu

Stosowanie gier edukacyjnych to świetna nauka matematyki. Podczas przygotowywania gier i grania w nie uczniowie dobrze się bawią oraz przyjemnie i twórczo spędzają czas. Najpierw uczniowie w grupach zgłaszają różne pomysły gier edukacyjnych (burza mózgów) i dokonują wyboru jednej poprzez głosowanie. Następnie w tych samych grupach tworzą wybraną grę, wykorzystując zgromadzone materiały. W kolejnym kroku uczniowie sprawdzają, czy wszystkie elementy gier są poprawnie wykonane i opisane, a zasady jasno określone. Z gotowymi grami udają się do innych uczniów, proponując rozgrywkę.

# Projekt 19. Z kartografią za pan brat

*Potrzebne materiały: plany mieszkań, domów, osiedli (najlepiej różne), linijka, ołówek, kredki, kalkulator, kartka najlepiej w formacie A3 lub większa.*

## 1. Cele projektu

- rozwiązywanie zadań tekstowych
- kreatywne rozwiązywanie problemów

## 2. Opis projektu

1. Tematy dotyczące mapy i skali są dla uczniów bardzo trudne. Największe kłopoty sprawiają dzieciom abstrakcyjne pojęcia dotyczące skali. Trudności namnażają się, gdy ćwiczą je jedynie teoretycznie. Warto zatem zaangażować uczniów do bezpośredniego zetknięcia się z tworzeniem planu. W tym celu można zaproponować stworzenie mapy miejsca, w którym żyjemy, na przykład szkoły, klasy czy własnego pokoju. Na początku przygody z tworzeniem planu warto pokazać uczniom, jak wygląda praca architekta. Pokazać przykładowe (nawet bardzo skomplikowane w budowie) plany mieszkań, domów czy osiedli.

2. Kolejny etap pracy będzie polegał na tworzeniu planu miejsca wybranego przez uczniów. Poniżej przykład planu klasy:

- Zmierzenie długości i szerokości klasy oraz długości i szerokości kartki, na której uczniowie będą rysowali plan pomieszczenia.
- Wybranie skali, która będzie najbardziej odpowiednia do tego przedsięwzięcia.
- W kolejnych etapach mierzenie ławek, szaf, tablicy i ich odpowiednie przeskalowanie oraz naniesienie na plan.

3. Praca nad planem może być długofalowa. Pierwszego dnia można przygotować kartkę, potem nanieść na plan podstawowe elementy, takie jak ławki, tablica. W kolejnych tygodniach (dniach, godzinach) można nanosić bardziej szczegółowe elementy.

# Projekt 20. Spacerownik „Od Mieszka I do Stanisława Augusta”

*Potrzebne materiały: ok. 50 kartonów średniej wielkości koloru brązowego (niezbyt wysokich), 5 kartonów średniej wielkości koloru czarnego z wystającymi narożami, kolorowe wizerunki królów polskich z krótkimi informacjami (np. przydomek, mocne lub słabe strony króla), taśma dwustronna, czarny marker.*

## 1. Cele projektu

- kształcenie umiejętności posługiwania się podstawowymi określeniami czasu historycznego: tysiąclecie, wiek, rok
- kształcenie umiejętności obliczania upływu czasu między wydarzeniami historycznymi
- kształcenie umiejętności opowiadania przez ucznia o postaciach i wydarzeniach o doniosłym znaczeniu dla kształtowania polskiej tożsamości kulturowej
- rozwijanie kreatywności
- kształcenie umiejętności wykonywania obliczeń w pamięci lub pisemnie
- kształcenie umiejętności odczytywania i interpretowania danych przedstawionych w różnej formie oraz ich przetwarzania
- kształcenie umiejętności zapisywania liczb w systemie rzymskim

## 2. Opis projektu

1. Spacerownik jest doskonałym przykładem korelacji między przedmiotami, czyli łączenia historii z matematyką. Uczniowie, obok wiadomości historycznych, zyskują wiedzę na temat zapisywania liczb w systemie rzymskim oraz określania wieku, w którym panował dany król.

2. Etapy przygotowania spacerownika:

- zgromadzenie kartonów i pozostałych materiałów w sali lekcyjnej,
- ustawienie kartonów w pięć kolumn (na górze każdej z kolumn ustawia się karton koloru czarnego),
- narysowanie na przedniej części budowli kartonowej kamieni tak, żeby całość sprawiała wrażenie ściany średniowiecznej budowli,
- przyklejenie wizerunków władców Polski wraz z krótkimi informacjami na ich temat (np. przydomek, daty życia i śmierci oraz panowania).

3. Na samodzielnie wykonanym spacerowniku uczniowie odnajdują wizerunki omawianych na lekcjach władców Polski oraz związane informacje na ich temat. Korzystając z danych liczbowych, które znajdują na spacerowniku, wykonują różnorodne działania matematyczne – z przewagą odejmowania i dzielenia, czyli tych działań, które sprawiają im najwięcej trudności. Znajdują w ten sposób odpowiedzi na wiele pytań,



m.in.: ile lat panował dany król, ile lat temu urodził się dany władca, ile lat minęło od koronacji wskazanego króla itp.

# Projekt 21. Rok w kalejdoskopie

*Potrzebne materiały: blok rysunkowy, farby, waciki, patyczki, słomki, patyczki do uszu, gąbki, długopisy, kartki papieru, karteczki samoprzylepne.*

## 1. Cele projektu

- rozwijanie kreatywności
- ćwiczenie motoryki małej
- rozwijanie wrażliwości emocjonalnej
- rozwijanie koncentracji i wyobraźni, pobudzanie do aktywności twórczej
- stymulowanie w obszarze językowym (budowanie poprawnych stylistycznie, gramatycznie i ortograficznie wypowiedzi – pisemnych i ustnych)
- relaksacja
- integracja grupy

## 2. Opis projektu

1. W ramach projektu terapeuta organizuje zajęcia relaksacyjne, podczas których proponuje uczniom malowanie za pomocą patyczków, wacików i słomek pejzaży związanych z daną porą roku. Następnie uczniowie wypisują jak najwięcej skojarzeń związanych z ilustrowaną porą roku. W kolejnym kroku łączą wypisane skojarzenia w opowieść, którą na koniec zapisują.

2. Uczniowie mogą wymieniać się swoimi pracami i wykorzystywać skojarzenia kolegów i koleżanek do budowania własnych wypowiedzi. Twórcze działanie sprzyja relaksowi, redukuje stres i zachęca do swobodnych wypowiedzi.

3. Zajęcia powtarzają się 4 razy w roku, a ich tematyka wiąże się z daną porą roku. Pod koniec roku można powrócić do pisemnych wypowiedzi i zobaczyć, jak doskonał się styl wypowiedzi, poprawność ortograficzna i gramatyczna. Warto też zachęcać uczniów do samooceny, budować w nich pozytywny obraz samego siebie, zauważać pozytywne zmiany.

# Projekt 22. W statki gramy

*Potrzebne materiały: plansze do gry w okręty, kartoniki kolorowe z różnymi wyrazami z trudnością ortograficzną.*

## 1. Cele projektu

- doskonalenie rachunku pamięciowego
- doskonalenie orientacji przestrzennej i analizatora wzrokowego
- doskonalenie kodowania
- utrwalenie opracowywanych wyrazów z trudnością ortograficzną
- nauka zdrowej rywalizacji

## 2. Opis projektu

1. Uczniowie przygotowują klasyczną planszę do gry w statki. Gracze ustalają, ile i jakich statków umieszczają na swoich planszach. Nauczyciel przygotowuje kolorowe kartoniki z wyrazami z trudnością ortograficzną (wyrazy z zaznaczonym pustym miejscem wystąpienia trudności). Gracz otrzymuje punkty za zatopienie statku w zależności od liczby masztów:

- jednomasztowiec – 1 punkt,
- dwumasztowiec – 2 punkty,
- trzymasztowiec – 3 punkty,
- czteromasztowiec – 4 punkty.

2. Na planszy gracze zaznaczają po lewej stronie swoje statki, a na planszy obok – swoje strzały oraz statki przeciwnika, które zostały zatopione. Po każdym trafieniu statku gracz losuje kartę z wyrazem, utrwalając jego pisownię.

3. Dodatkowo uczeń zdobywa punkty za podanie prawidłowego zapisu wyrazu zapisanego na wylosowanym kartoniku (za prawidłową odpowiedź otrzymuje 5 punktów; jeśli odpowie błędnie, punktów nie otrzymuje i traci kolejkę). Gra kończy się, gdy pierwszy uczeń zniszczy wszystkie statki przeciwnika.

4. Na koniec gry nauczyciel zlicza punkty za trafione statki i za prawidłowo odgadnięte wyrazy z trudnością ortograficzną. Wygrywa osoba, która zdobyła największą liczbę punktów.

# Projekt 23. Ortograficzne opowieści

*Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti do klasy VII, karty ortomagiczne, kartoniki z brystolu do zapisu wybranych wyrazów z tekstu, 60-kartkowe zeszyty w kratkę dla każdego uczestnika zajęć, markery, flamastry, długopisy, kredki, duże arkusze papieru, np. typu flipchart, słownik ortograficzny, dowolna gra typu „Kości opowieści”, pieczętki/naklejki motywacyjne.*

## 1. Cele projektu

- doskonalenie czytania ze zrozumieniem
- rozwijanie kompetencji językowych
- bogacenie słownictwa
- wspomaganie rozwoju kreatywności

## 2. Opis projektu

Uczestnicy projektu spotykają się raz w tygodniu, podczas zaplanowanych zajęć rekreacyjno-kompensacyjnych. Każdy uczestnik posiada swój zeszyt ćwiczeń Ortograffiti. Język polski. Klasa VII oraz 60-kartkowy zeszyt w kratkę i przybory do pisania. Na pierwszych zajęciach nauczyciel ustala zasady pracy uczestników projektu. Zasady te wpisuje lub wkleja kserokopie na drugiej stronie okładki zeszytu Ortograffiti. Ostatnia kartka zeszytu przeznaczona jest na zbieranie pieczętek i naklejek motywacyjnych w zabawnej formie, które przypadną do gustu nawet starszym uczniom. Realizację poszczególnych bloków ćwiczeń w zeszycie Ortograffiti do języka polskiego uczniowie uzupełniają ćwiczeniami w twórczym tworzeniu ustnych i pisemnych opowieści, z wykorzystaniem słownictwa trudnego pod względem ortograficznym. Wspólne tworzenie ortograficznych opowieści może być tematem jednych zajęć lub być traktowane jako „przerywnik” we wszystkich zajęciach w ciągu roku szkolnego.

**Zajęcia 1.** Nauczyciel wybiera z tekstu z Ortograffiti 5 wyrazów z trudnością ortograficzną, zapisuje je na kartonikach z brystolu i układa na środku stołu. Następnie każdy uczestnik losuje 5 nowych wyrazów z talii kart ortomagicznych. Uczniowie wpisują do zeszytu wyrazy wybrane przez nauczyciela oraz te wylosowane z talii kart ortomagicznych. Zadanie polega na stworzeniu opowiadania z użyciem wszystkich 10 wyrazów. Można to zrobić na zajęciach lub zadać do wykonania w domu.

**Zajęcia 2.** Na kolejnych zajęciach uczniowie najpierw robią autokorektę stworzonego przez siebie opowiadania, a następnie odczytują je na forum grupy. Potem wymieniają się zeszytami i piszą ciąg dalszy opowiadania napisanego wcześniej przez koleżankę czy kolegę. W tym zadaniu może brać udział także nauczyciel. Kontynuację opowiadania uczniowie tworzą, podobnie jak w przypadku pierwszego zadania, z użyciem 10 nowych wyrazów – wybranych przez nauczyciela z tekstu i zapisanych na kartonikach oraz wylosowanych indywidualnie przez każdego ucznia kart orto-

magicznych. Opowiadania ponownie są odczytywane na forum grupy. Po każdym zadaniu nauczyciel przydziela drobną nagrodę w postaci pieczątki lub naklejki, które uczestnicy zbierają na końcu zeszytów.

**Zajęcia 3.** Podczas kolejnych zajęć uczniowie tworzą wspólną opowieść z 10 nowych wyrazów dobranych w taki sam sposób, jak poprzednio. Na stole układają duży arkusz papieru, markery oraz kartoniki z wybranymi przez nauczyciela wyrazami. Karty ortomagiczne wylosowane przez uczniów leżą przed nimi. Opowiadanie zaczyna tworzyć pierwszy, na przykład najmłodszy w grupie, uczeń. Wypowiada i zapisuje na arkuszu ułożone przez siebie zdanie lub zdania. Kolejna osoba dodaje kolejną część opowieści z użyciem swojego zestawu wyrazów. W ten sposób powstaje wspólne opowiadanie. Uczniowie odczytują opowiadanie, podkreślają trudne wyrazy, opracowują mapę myśli lub je ilustrują.

**Zajęcia 4.** Na tych zajęciach uczniowie, korzystając ze wspólnie stworzonego opowiadania, przygotowują zadania dla koleżanek i kolegów z grupy, na przykład: znajdź trzy czasowniki, dwa rzeczowniki, pięć przymiotników, odmień wybrany wyraz przez przypadki, ułóż trzy pytania do tekstu, podaj wyraz przeciwstawny do wyrazu (...), wyjaśnij pisownię wyrazu (...) itp. Odpowiedzi zapisywane są w zeszytach uczestników i punktowane przez osoby zadające pytania.

**Zajęcia 5.** Uczniowie losują jeden wyraz spośród kart ortomagicznych. Zadanie polega na stworzeniu krótkiej, zabawnej historyjki, w której wykorzystane wyrazy rozpoczynają się tą samą głoską, co wylosowany wyraz. Dla ułatwienia można wykorzystać 2–3 spójniki i jeden dowolny wyraz. Następnie uczniowie odczytują stworzone historyjki i przydzielają sobie punktację, np. za każdy wyraz na daną literę 1 punkt oraz dodatkowo 2 punkty za użycie, a także poprawne zapisanie wyrazu z trudnością ortograficzną (uczniowie mogą korzystać ze słownika ortograficznego, który leży na środku stołu). Przykładowa historyjka: *Wróżka Wanda wierzyła wszystkim wróżbitom wróżącym wybitnym wszechwiedzącym władcom, więc wybrała się na wielkie wydarzenie, widząc wspaniałe wyniki wszystkich wróżących. Wanda widziała więcej, więc wygrała wielkiej wagi nagrodę. Widząc wyśmienite warzywa, wyrzuciła wróżby i wylała wrzątek.*

**Zajęcia 6.** Kolejne zadanie polega na ułożeniu wypowiedzi pisemnej z 2 wyrazów wybranych przez nauczyciela, 2 wyrazów z talii kart ortomagicznych oraz z 2 kostek wylosowanych z gry „Kości opowieści”. Zadaniem uczniów jest ułożenie (do wyboru): listu, ogłoszenia, zaproszenia z wybranym słownictwem. Uczniowie zapisują wybraną formę w zeszycie, odczytują, sprawdzają i poprawiają ewentualne błędy.

**Zajęcia 7.** Wspólne tworzenie ortograficznych opowieści. Zadanie polega na tym, że uczniowie tworzą opowiadania na wzór „Kości opowieści”. Pierwszy uczestnik wyciąga z talii kart jedną kartę ortomagiczną i rozpoczyna opowiadanie. Kolejny dokłada swoją kartę i kontynuuje tworzenie opowieści. Grę można prowadzić dowolną liczbę „kolejek”. Karty wylosowane z talii leżą na stole i mogą być po zakończeniu wykorzystane do utrwalania zasad pisowni poszczególnych wyrazów.

**Zajęcia 8.** Na zakończenie zajęć w danym półroczu lub na koniec roku szkolnego warto przygotować dla grupy konkurs na najzabawniejszą, najstraszniejszą lub najbardziej fantastyczną opowieść ortograficzną. Prace może ocenić komisja, w której skład wejdą wybrani nauczyciele lub uczniowie zaprzyjaźnieni z uczniami realizującymi projekt „Ortograficzne opowieści”. Przydadzą się dyplomy i drobne nagrody. Wyróżnieniem dla uczestników konkursu może być także wydrukowanie nagrodzonych opowiadań w gazetce szkolnej.

# Projekt 24. Dyskusja panelowa

*Potrzebne materiały: zeszyty Ortograffiti, markery, papier.*

## 1. Cele projektu

- przygotowanie uczniów do publicznych wystąpień
- zwiększenie wiary we własne możliwości

## 2. Opis projektu

1. Jedną z najważniejszych umiejętności, którą wskazuje podstawa programowa z języka polskiego dla klas VII–VIII, jest argumentowanie i wyciąganie wniosków. Umiejętność tę można ćwiczyć, przygotowując wraz z uczniami dyskusję panelową. Pierwsza dyskusja może dotyczyć uczenia się ortografii, na przykład „Jak skutecznie uczyć się ortografii?”. Kolejne tematy powinny wynikać z potrzeb i możliwości uczniów, na przykład: sposoby skutecznego uczenia się, jak pokonać stres egzaminacyjny, w jaki sposób sport pomaga w nauce innych przedmiotów, jak skutecznie uczyć się języków obcych itp.

2. Na początku nauczyciel dzieli uczniów na 2–3-osobowe grupy (na podstawie propozycji uczniów lub za pomocą losowania), które zajmą się przygotowaniem, przeprowadzeniem i podsumowaniem dyskusji. Zadania do wykonania:

- Ustalenie miejsca dyskusji. W szkole bez problemu można znaleźć odpowiednią salę z dostępem do projektora multimedialnego, tablicy interaktywnej, tablicy ekspozycyjnej czy flipcharta, w której ławki ustawione zostaną w kształcie podkowy.
- Wyznaczenie terminu spotkania.
- Stworzenie listy osób, które zostaną zaproszone.
- Przygotowanie wizytówek dla uczestników dyskusji, hasła głównego dyskusji oraz materiałów potrzebnych do jej poprowadzenia.

3. Członkowie Klubu Ortograffiti mogą wybrać swoją rolę podczas dyskusji panelowej, może to być:

- **Ekspert** – jako wieloletni uczestnicy zajęć Ortograffiti uczniowie mogą bez problemu opowiedzieć o swoich zmaganiach z ortografią – można ich nazwać ekspertami w tej dziedzinie. Wspomnieć należy o tym, co im się podczas zajęć podobało, z czym mieli największe problemy, co im najbardziej pomogło. Najlepiej, aby uczniowie pokazali konkretne ćwiczenia z zeszytów Ortograffiti. Swoje spostrzeżenia eksperci mogą najpierw napisać, a podczas dyskusji przeczytać. Mogą też, by czuć się pewniej, przygotować prezentację multimedialną, filmik. Ekspertów powinno być kilku, aby pokazać kilka punktów widzenia. W przypadku jakichkolwiek problemów uczniowie mogą liczyć na wsparcie merytoryczne i mentalne nauczyciela. Eksperci ustalają kolejność wystąpień, swoją

wypowiedź ograniczają do 5 minut i kończą tezę (podsumowaniem), zapisaną przez Moderatora.

- **Moderator** przedstawia temat i cel dyskusji, określa ramy czasowe i pilnuje czasu wystąpień, przedstawia ekspertów, zaprasza do dyskusji, udziela głosu, zbiera wnioski, zapisuje je na tablicy. Wnioski będą radami dla młodszych koleżanek i kolegów – jak skutecznie nauczyć się ortografii.
- **Uczestnik** słucha, co mówią inni, mówi precyzyjnie, wypowiada się we własnym imieniu, zadaje pytania związane z tematem dyskusji, jest otwarty, komunikatywny. Uczestnikami dyskusji panelowej mogą być uczestnicy innych Klubów Ortograffiti lub uczniowie z innych klas.

4. Zadaniem nauczyciela jest zachęcenie uczniów do spróbowania sił w roli, która najbardziej im odpowiada, albo też w takiej, której się najbardziej obawiają. Oba warianty wpłyną na zwiększenie wiary we własne możliwości klubowiczów.