

Scenariusz zajęć edukacyjnych „9 kropek”

Szkoła podstawowa: klasy V-VIII

Temat: Wynaleźć siebie... Emocje w życiu i pracy twórczej

Opracowanie: Małgorzata Bazan

Konsultacja scenariusza: Joanna Leśniewska, Bartłomiej Tarkowski

Adresat zajęć: szkoła podstawowa, klasy V-VIII.

Rodzaj zajęć: warsztat

Cel ogólny zajęć:

- rozwijanie umiejętności rozpoznawania i wyrażania emocji na podstawie obejrzanego filmu i własnych doświadczeń.

Cele szczegółowe:

Uczestnicy i uczestniczki:

- znają film *Kinematograf* w reż. Tomasza Bagińskiego;
- odczytują emocje bohaterów i rozumieją, jak film wpływa na emocje odbiorców/odbiorczyń;
- odczytują własne emocje związane z tekstami kultury;
- doskonala umiejętność pracy w grupie;
- rozwijają wyobraźnię;
- rozwijają kreatywność.

Metody pracy: pogadanka, storytelling, prezentacja multimedialna, projekcja, ćwiczenia plastyczne, ćwiczenia muzyczne, ćwiczenia z elementami ruchowymi.

Formy pracy: praca całego zespołu, praca w grupach, praca indywidualna.

Środki i materiały dydaktyczne: film animowany *Kinematograf*, załączniki do scenariusza, materiały plastyczne, instrumenty muzyczne.

Czas: 150 min.

Słowa kluczowe: emocje, storytelling, tworzenie historii, opowiadanie, animacja, ekspresja, kreatywność, muzykoterapia.

ZWIĄZEK Z PODSTAWĄ PROGRAMOWĄ:

Język polski

W zakresie kształcenia literackiego i kulturowego. Uczeń:

- wyrabia i rozwija zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury;
- kształtuje umiejętności uczestniczenia w kulturze polskiej i europejskiej, szczególnie w jej wymiarze symbolicznym i aksjologicznym;
- rozwija zdolności dostrzegania wartości: prawdy, dobra, piękna, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami;
- tworzy wypowiedzi;
- rozwija umiejętności wypowiedzania się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych.

Plastyka

W zakresie doskonalenia umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

- w zadaniach plastycznych interpretuje obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska, stosując środki wyrazu zgodnie z własnym odczuciem; w wyższych klasach podejmuje również próby rysunkowego studium z natury;
- wyraża w pracach plastycznych uczucia i emocje wobec rzeczywistości; rysuje, maluje, ilustruje zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami).

Muzyka

W zakresie gry na instrumentach. Uczeń:

- tworzy z pomocą nauczyciela i samodzielnie:
 - o swobodny akompaniament rytmiczny i melodyczny,
 - o instrumentalne ilustracje dźwiękowe do scen sytuacyjnych, tekstów literackich i obrazów;
- improwizuje oraz tworzy – pod kierunkiem nauczyciela lub/i samodzielnie – różnorodne wypowiedzi muzyczne według ustalonych zasad, z użyciem dostępnych lub wykonanych przez siebie instrumentów.

W zakresie ruchu przy muzyce. Uczeń:

- improwizuje za pomocą gestu i ruchu oraz tworzy ilustracje ruchowe do muzyki.

W zakresie słuchania i percepcji muzyki. Uczeń:

- rozpoznaje ze słuchu:
 - brzmienie instrumentów muzycznych;
- przedstawia słuchaną muzykę za pomocą środków pozamuzycznych (łączy muzykę z innymi obszarami wiedzy):
 - rysuje, maluje oraz układa teksty do muzyki,
 - werbalizuje emocje i odczucia,
 - opisuje słowami cechy i charakter słuchanych utworów.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Prowadzący/a (jeśli nie jest to nauczyciel/ka grupy) rozpoczyna zajęcia od przedstawienia się, przywitania się z grupą i pokazania 3 podstawowych zasad zajęć:
 - gdy jedna osoba mówi, reszta słucha;
 - mówimy tylko o sobie;
 - podnosimy rękę, gdy chcemy coś powiedzieć.
2. Zapoznanie się z imionami dzieci (jeśli nie jest to nauczyciel/ka grupy). Każdy uczeń (wskazany przez prowadzącego lub zgłaszający się) mówi swoje imię i mówi 5 słów o sobie, np. swoje zainteresowania; ulubiony sport, jedzenie, rozrywkę itp., (*Jestem Ala i lubię zwierzęta* – to już 5 słów).
3. Nauczyciel/ka rozpoczyna zajęcia od przedstawienia zagadki 9 kropek. W tym celu rozdaje dzieciom niewielkie kartki (załącznik nr 1.), na których narysowane jest 9 kropek. Zadanie indywidualne uczniów i uczennic polega na połączeniu kropek 4 prostymi liniami bez odrywania długopisu czy ołówka od kartki. Nauczyciel/ka tłumaczy, że zadanie jest trudne i wymaga koncentracji, ale także zastosowania myślenia nieszablonowego i własnej kreatywności. Na wykonanie zadania nauczyciel/ka daje kilka minut, po czym pyta, komu udało się zadanie rozwiązać. Następnie pokazuje właściwe rozwiązanie, po czym tłumaczy, że aby połączyć 9 kropek za pomocą 4 prostych linii, należy wyjść poza

tradycyjne ramy myślenia i z całą pewnością dla wszystkich ludzi jest to bardzo trudne zadanie. Nauczyciel/ka dziękuje wszystkim za podjęcie próby wykonania, a tym, którym się udało, gratuluje.

4. Nauczyciel/ka pyta dzieci, czy znają sytuacje życiowe, w których trzeba było zastosować nietradycyjne metody myślenia, prosi też o to, aby podały przykłady z życia codziennego, w których musiały zachować się niestandardowo, nietypowo, znaleźć innowacyjne rozwiązanie problemu. Jest to czas przeznaczony na swobodne wypowiedzi uczniów i uczennic, którzy również mogą dzielić się swoimi emocjami i wrażeniami.
5. Nauczyciel/ka informuje, że dziś naszym niestandardowym działaniem będzie zamiana 9 kropek na 9 emotikonów przedstawiających 9 różnych emocji: (szczęścia, miłości, obrzydzenia, zaskoczenia, smutku, złości, strachu, radość, braku emocji – niezdecydowania).

Wersja 1: Każde dziecko otrzymuje komplet 9 kart emocji/emotikonów (wydruk każdej karty o wielkości 20 x 20 cm. – załącznik nr 2.) Cała grupa wspólnie rozpoznaje emotikony, wspólnie nazywa emocje i przywołuje sytuacje życiowe, kiedy różne emocje się pojawiają.

Wersja 2: Prowadzący prosi ochotników do zabawy – kalambury emocji. Chętne dziecko wychodzi na środek, losuje emocję i pokazuje ją klasie. Klasa ma za zadanie odgadnąć emocję.

WSKAZÓWKA: Żeby wszystkie dzieci nie krzyczały odpowiedzi naraz, trzeba dokładnie przytoczyć zasady. Ochotnik losuje z woreczka buźkę. Patrzy na nią w ukryciu. Prowadzący odlicza (3, 2, 1...) i dziecko pokazuje emocję. Kto wie, podnosi rękę, innych osób prowadzący nie pyta.

Nauczyciel/ka tłumaczy dzieciom, że nie istnieją złe emocje, ponieważ każda ma określone miejsce w naszym życiu, czasem człowiek odczuwa radość, a czasem smutek, czasem zadowolenie, a czasem złość i pojawianie się tych emocji jest całkowicie normalne i uzasadnione.

6. Nauczyciel/ka informuje, że celem głównym warsztatu jest poznanie emocji bohaterów filmów animowanych. Dlatego też zaprasza do obejrzenia filmu animowanego pt. *Kinematograf*. Rozdaje karty pracy (załącznik nr 3.) i prosi, aby uczniowie i uczennice po obejrzeniu filmu je uzupełnili, wpisując wszystkie emocje, które mogły pojawić się

w bohaterach podczas jego filmowej przygody (uczniowie i uczennice mogą użyć także kredek, flamastrów, by głębiej wejść w temat emocji).

7. Po projekcji nauczyciel/ka rozmawia na temat emocji, jakie wzbudziła animacja *Kinematograf*. Dzieci mogą posługiwać się kartami pracy i omawiać emocje towarzyszące im podczas oglądania filmu.
8. Kolejnym krokiem jest wyświetlenie prezentacji, na której pojawiają się kadry filmowe. Prowadzący/a wyświetla kolejne slajdy i zadaje pytania. Stara się tak kierować rozmową, by dotrzeć do odpowiedzi na pytanie: Dlaczego film *Kinematograf* jest poruszający? Jakie emocje wywołuje? Na koniec tego zadania zaznacza, że kolejne fragmenty filmów wywołują w nas rozmaite emocje, co jest oczywiste, bo filmy muszą nas poruszać.
9. Warsztat plastyczny (zestaw ćwiczeń do wyboru przez nauczyciela/kę).
 - **Storytelling**

Tworzenie historii na podstawie ilustracji. Nauczyciel/ka informuje, że teraz dzieci będą tworzyć własne historie na podstawie otrzymanych ilustracji. Ma to być historia pt: Wyobraź sobie, że jesteś współczesnym wynalazcą. Jak mogłaby potoczyć się Twoja historia. Nauczyciel/ka rozdaje dzieciom ilustracje przedstawiające różne sceny, postacie i emocje (załącznik nr 4.). Uczniowie/uczennice w małych grupach tworzą krótkie opowieści, łącząc ilustracje w logiczną całość. Mają na widoku cały czas planszę z emocjami/emotikonkami by móc wpleść w historyjki nazwy emocji. Każda grupa przedstawia swoją historię, starając się uwzględnić emocje widoczne na ilustracjach. Podczas pracy grupowej, nauczyciel/ka wspiera dzieci, zachęcając je do kreatywności i użycia wyobraźni. Na koniec, każda grupa prezentuje swoją historię na forum klasy.
 - **Kolaż emocji**

Dzieci pracując w tych samych grupach, tworzą plakaty do wymyślonych wcześniej historii. W tym ćwiczeniu dzieci posługują się techniką kolażu, używają kredek, flamastrów, mazaków, kolorowego papieru, wycinków z gazet itd. Po zakończonej pracy prezentują jej efekty.

- **Dodatkowe zadanie plastyczne: „Maszyna do...”**

Prowadzący dzieli uczniów na grupy, tylko inne niż w poprzednim ćwiczeniu. Rozdaje czyste kartki i mazaki. Dzieci dostają zadanie wymyślić, zaprojektować kreatywną maszynę, taką, która jeszcze nie istnieje. Nauczyciel/ka może dać znać o ZIELONYM świetle dla wszystkich pomysłów (na tym polega kreatywność). Na kartce można narysować prototypy wynalazków, np. URZĄDZENIE, KTÓRE SAMO ODRABIA PRACĘ DOMOWĄ / MASZYNA DO POPRAWIANIA LUDZIOM HUMORU / URZĄDZENIE, DZIĘKI KTÓREMU ŚNIMY CO CHCEMY, itp. W grupie dodatkowo można wymyśleć nazwę dla urządzenia (również takich, które nie istnieją). Po skończonej pracy grupy oczywiście przedstawiają swoje pomysły na zmianę i są nagradzane brawami.

- **Wybór muzyki**

Zadanie dzieci polega na tym, aby znaleźć w Internecie muzykę ilustrującą emocje jednej ze scen wymyślonej historii. W tym celu uczniowie i uczennice mogą skorzystać z telefonów komórkowych i odszukać melodie na znanych portalach lub aplikacjach, np. Spotify. Po wykonanym zadaniu prezentują wyniki swoich prac.

10. Warsztat muzyczny (zestaw ćwiczeń do wyboru przez nauczyciela/kę).

Materiały: różnorodne instrumenty rytmiczne z instrumentarium Orffa - marakasy, shakery, janczary, dzwonki, kastaniety, trójkąty, kołatki, klawesy, pudełka akustyczne etc.; własnoręcznie zrobione przez uczniów instrumenty, głośnik, podkłady muzyczne

- **Zapoznanie z instrumentami**

Uczestnicy stoją w kole. Nauczyciel/ka prosi uczestników o wybranie dla siebie jednego instrumentu z dostępnych zestawów. Po wybraniu instrumentu każdy wraca na swoje miejsce w kręgu. Nauczyciel/ka podaje nazwy różnych instrumentów, które wybrali uczestnicy. Prosi wszystkich o zagranie na swoich instrumentach w dowolny sposób, a następnie prezentuje i prosi o powtórzenie różnych sposobów gry, np. wolno, szybko, cicho, głośno, coraz głośniej, coraz ciszej, coraz szybciej, szybko i cicho, głośno i wolno, etc.

- **Zagraj, jak się czujesz**

Nauczyciel/ka prosi kolejno każdego z uczestników o zaprezentowanie swojego aktualnego samopoczucia - bez użycia słów, za pomocą samych instrumentów. Można poprosić innych

uczestników o rozpoznanie tego samopoczucia, zadając pytania - czy to było dużo energii?

Jaka to mogła być emocja? Co czuje ta osoba?

- **Etiudy o emocjach**

Nauczyciel/ka prezentuje uczestnikom symbole 9 emocji i prosi o ich nazwanie. Jeśli któryś z obrazków nie jest jednoznaczny dla uczestników - wspólnie ustalają jego interpretację i wskazują, w jakich sytuacjach dana emocja może się pojawić. Następnie uczestnicy zostają podzieleni na co najmniej 6 grup (4-5 osobowych). Każda z grup losuje jeden symbol i nie pokazuje go innej grupie. Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie "etiudy muzycznej" - krótkiej ilustracji dźwiękowej, która odzwierciedlać będzie wylosowaną przez grupę emocje. Kiedy każda z grup jest gotowa - kolejno prezentują swoje etiudy. Pozostałe grupy próbują odgadnąć jaka emocja została przedstawiona.

- **Muzyczne kadry**

Uczestnicy dalej pracują w grupach. Każda z grup otrzymuje ilustrację przedstawiającą kadr z filmu. Za każdym razem po dwie grupy otrzymują tę samą ilustrację. Osoba prowadząca prosi, aby grupy odnalazły swoją "parę" - drugą grupę z tą samą ilustracją. Następnie wyjaśnia, że zadaniem grup, które trzymają obrazki z literą A jest stworzenie żywej "rzeźby" lub ruchomej "instalacji" - odtworzenie sceny/kadru znajdującego się na obrazku. Grupy B z kolei mają za zadanie stworzenie za pomocą swoich instrumentów oraz dźwięków wydawanych przez własne ciało (szumów, pisków, kłaśnień - bez słów) efektów dźwiękowych, "muzyki" do danej sceny. Każda z par prezentuje swoje kadry pozostałym uczestnikom. Ćwiczenie można powtórzyć dwu lub trzykrotnie.

- **Ćwiczenie oddechowe**

Nauczyciel/ka prosi uczniów i uczennice o odłożenie instrumentów. W tym czasie włącza muzykę relaksacyjną. Po odłożeniu każdy wraca na miejsce w kręgu. Nauczyciel/ka przypomina, że wszystkie emocje, które dziś prezentowali są ważne, a ich wyrażanie jest potrzebne - pozwala innym zrozumieć, co czujemy, daje możliwość ekspresji, czasem pomaga nam otrzymać wsparcie. Jednocześnie czasem emocje mogą być trudne i bardzo intensywne. Można wtedy skorzystać z techniki oddechowej, np. "kwadratowego oddechu". Nauczyciel/ka prezentuje technikę i ćwiczy ją wraz z uczestnikami. Na sam koniec każdy z uczestników w kręgu wykonuje taki oddech, a w fazie wydechu wypowiada JEDNO słowo, które jej lub jego zdaniem podsumowuje spotkanie.

11. Refleksja i podsumowanie. Warsztaty zakończą się sesją refleksyjną, podczas której nauczyciel/ka pyta, np.:

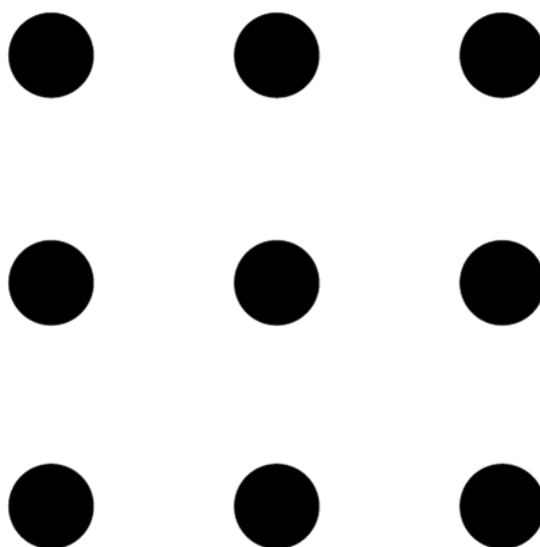
- Czego dowiedzieliście się o emocjach?
- Czy każdy tekst kultury buduje w nas różnorodne emocje? (Jakie bajki/filmy/programy sprawiają, że się cieszyacie/smucicie/boicie?)
- Jakie emocje towarzyszą Wam w tej chwili?

Nauczyciel/ka wraca do pierwszego elementu lekcji i mówi o tym, że każda emocja to jedna kropka. Nasze emocje, po połączeniu, czasem niestandardowym, tworzą jedną całość, stanowią indywidualny portret emocjonalny, psychologiczny. Warto dodać, że np. „Jednego dnia możemy obudzić się smutniejsi, ale idąc do szkoły spotkamy kolegę i poprawi nam się humor. A później podczas wf-u ktoś zaśmieje się z naszego wpuszczonego gola i się złościmy... nasze dni są pełne emocji”.



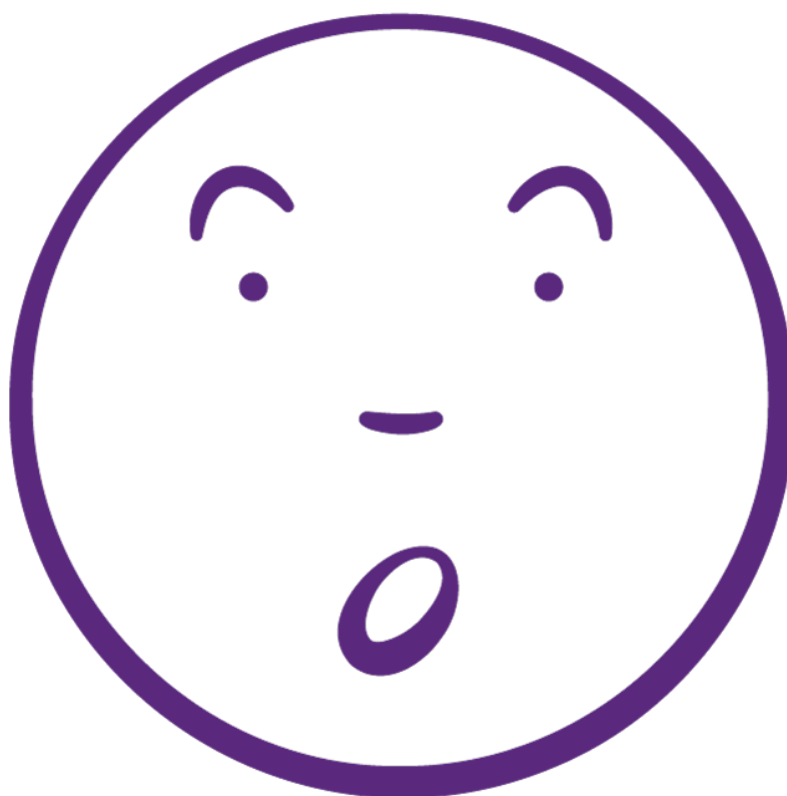
Łódź, wrzesień 2024

Załącznik nr 1.



Załącznik nr 2.

To jest 9 emotikonek przedstawiających 9 różnych emocji: zadowolenie, szczęście, miłość, zdziwienie, zaskoczenie, smutek, złość, strach, brak emocji.













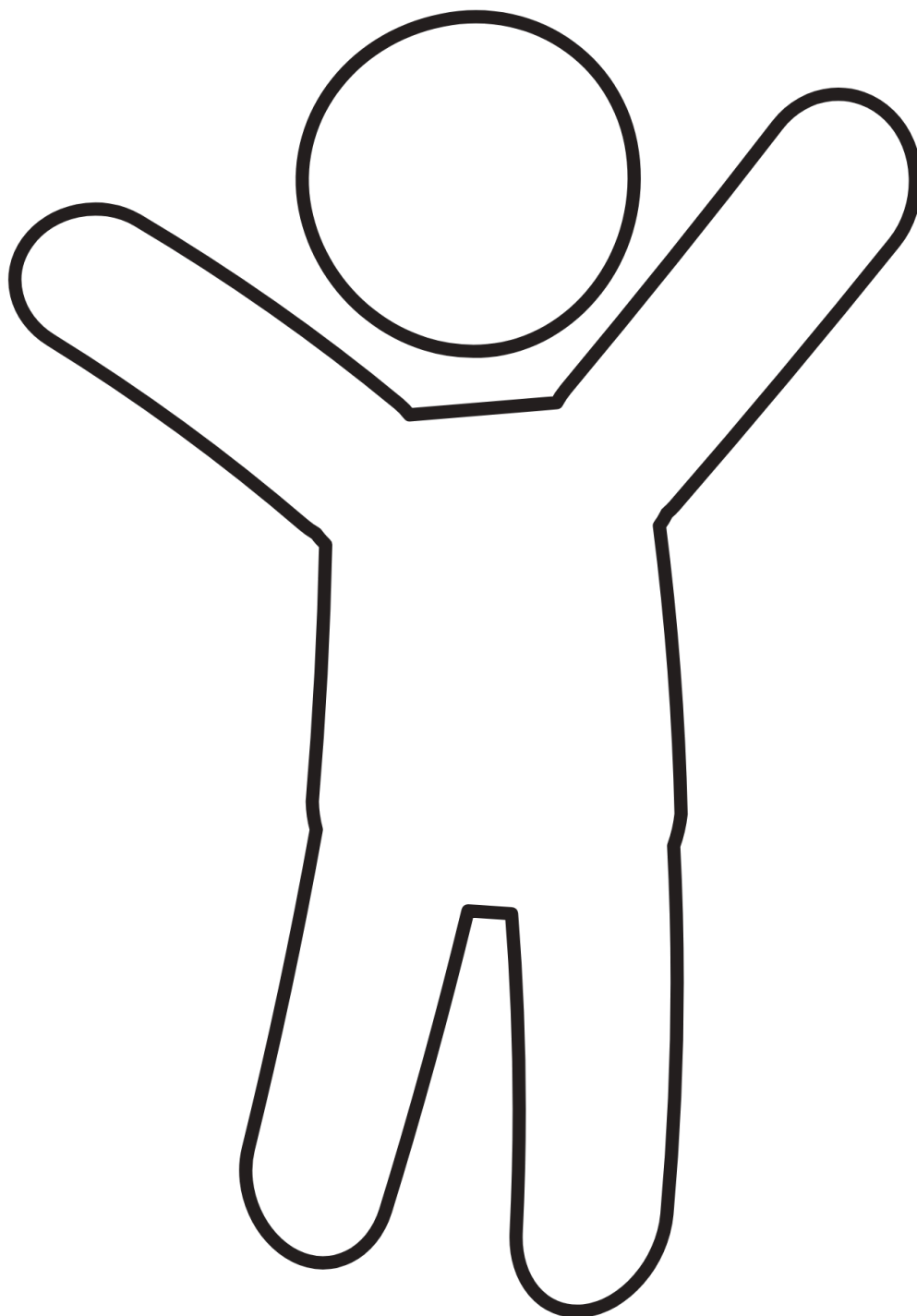






Załącznik nr 3

Przed Tobą symboliczny bohater filmu. Wpisz w niego wszystkie emocje, które mogły pojawić się w nim podczas jego filmowej przygody. .



Załącznik nr 4. – w osobnym dokumencie PDF

Zadanie „9 kropek” realizowane jest w ramach programu „Edukacja kulturalna 2024”

