

Scenariusz zajęć w oparciu o sztukę Szymona Jachimka *Jeremi się ogarnia. LoL*

**Autor:** Iwona Stankiewicz

**Typ zajęć:** język polski, godzina wychowawcza, zajęcia dodatkowe

**Wiek uczniów:** 10–15 lat

**Czas:** 90–120 minut

**Temat:** Czy komputer jest przeszkodą, czy pomocą w budowaniu pozytywnych relacji?

**Cele:**

**Uczeń potrafi**

- scharakteryzować bohaterów sztuki;
- nazwać problemy pojawiające się w sztuce;
- wyjaśnić pojęcie zagrożenia uzależnieniem;
- wskazać i nazwać różne sposoby komunikacji;
- nazwać relacje między bohaterami sztuki;
- opowiedzieć treść sztuki z różnych punktów widzenia;
- wypowiedzieć się na forum z użyciem wzbogaconego słownictwa.

**Metody i formy pracy:**

praca w parach, praca w grupie, rozmowa, techniki dramowe, praca z rysunkiem, praca z tekstem sztuki, storytelling.

**Materiały:**

- tekst sztuki *Jeremi się ogarnia. LoL*;
- markery, przybory do pisania, rysowania;
- arkusze papieru, kartki;
- pilot/myszka komputerowa/smartfon;
- tablet graficzny (ewentualnie).

## Przebieg zajęć:

Ćwiczenia wprowadzające – rozgrzewka

### 1. „Jak się zachować?”

Uczniowie maszerują po sali w różnym tempie. Mijanym osobom przesyłają „pocałunek”. Po chwili zmiana polecenia – mijanym osobom pokazują język. Następnie na przesyłany pocałunek druga osoba reaguje pokazaniem języka. Kolejna zmiana – w odpowiedzi na pokazany język przesyłany jest pocałunek. Omawiając ćwiczenie, nauczyciel może zadać uczniom następujące pytania:

- *Jak się czuliście, kiedy ktoś przesyłał pocałunek?*
- *Jak się czuliście, kiedy ktoś pokazywał język?*
- *Jak się czuliście, kiedy sami przesyłaliście pocałunek?*
- *Jak się czuliście, kiedy pokazywaliście język?*
- *W której sytuacji czuliście się lepiej, w której gorzej?*

Ćwiczenie ma ukazać, w jak różny sposób reagujemy na mowę ciała (np. na gesty), w jak różny sposób ją postrzegamy, jak ją odbieramy. Podczas omawiania ćwiczenia warto poruszyć sprawę nieadekwatnych zachowań spowodowanych niezrozumieniem intencji, lękiem, wstydem.

Uwaga organizacyjna: Pokazywanie języka można zastąpić robieniem dziwnej, groźnej miny albo powiedzeniem „STOP” z gestem zatrzymującym. Zamiast „buziaków” mogą być miłe miny lub gest zapraszający i słowo „ZAPRASZAM”. Wszystko zależy od tego, z jaką grupą pracujemy. W tym zadaniu uczestnicy powinni mieć świadomość, że to, czego doświadczają, jest fikcją i nie odnosi się do nich oraz dzieje się w bezpiecznych warunkach.

### 2. Sieć z imionami

Grupa stoi w kręgu. Na początku wszyscy uczestnicy ćwiczą rytmiczne wykonywanie sekwencji ruchowych:

- (1-2) dwa klaśnięcia w kolana;
- (3) pstryknięcie palcami jednej ręki;
- (4) pstryknięcie palcami drugiej ręki (tempo 1-2-3-4).

Następnie dokładają do pstryknięć imiona:

- (3) pierwsze pstryknięcie – moje imię;

(4) drugie pstryknięcie – imię dowolnej osoby z grupy.

Ćwiczenia wykonywane są naprzemiennie:

1-2-3-4 bez imion (pusta sekwencja);

1-2-3-4 z imionami;

1-2-3-4 bez imion (pusta) itd.

Zaczyna prowadzący:

1 – klaśnięcie oburącz w kolana;

2 – klaśnięcie oburącz w kolana;

3 – pstryknięcie, jedna ręka (pusta);

4 – pstryknięcie, druga ręka (pusta);

1 – klaśnięcie w kolana;

2 – pstryknięcie (własne imię);

3 – pstryknięcie (imię dowolnej osoby).

Osoba, której imię zostanie wymienione, zaczyna „pustą” sekwencją, a następnie z imionami. Wszyscy starają się utrzymać rytm i tempo.

Uczestnicy mają za zadanie wypracować koncentrację uwagi i współpracę grupy. W nowej grupie to sposób na zapamiętanie imion. W grupie, która się zna, warto imiona zastąpić wybranymi przez uczestników pseudonimami (w nawiązaniu do Jerzego – Dźordża). Nauczyciel może poprosić o krótkie uzasadnienie wyboru pseudonimu.

## Ćwiczenia rozwijające

### 1. Słownik

Nauczyciel przypomina grupie tytuł sztuki, z której tekstem będą pracować. Scenariusze mogą być dostępne do wglądu. Na ścianie jest zawieszony arkusz papieru przedzielony na pół. Każdy z uczestników podchodzi i zapisuje słowa, którymi posługują się bohaterowie, które są dla „wtajemniczonych”, funkcjonują w określonych grupach społecznych (w tym przypadku wśród bohaterów sztuki), nie używa się ich powszechnie, nie ma ich w słowniku języka polskiego (gaddemyt, megabaranie, LoL, RTS, RTT, elo, obczaj to, sija, mandzur itp.).

Następnie uczniowie zapisują ich znaczenie i proponują zastępniki, które będą zrozumiałe dla wszystkich.

Nauczyciel inicjuje rozmowę o tym, dlaczego bohaterowie używają tych słów.

## **2. Profil na portalu społecznościowym**

Uczestnicy wskazują głównych bohaterów sztuki, są to: Jeremi, Maciek, Dżordż, Sonia, Mama, Tata, Vlogerka. Nauczyciel przydziela każdemu uczniowi (lub parze uczniów) jednego bohatera. Każda osoba/para ma za zadanie stworzyć profil, który mógłby się znaleźć na wybranym portalu internetowym. Powinna podać takie informacje jak:

- imię i nazwisko (może pseudonim);
- zainteresowania;
- znajomi (ile, jakie to osoby);
- fotka (rysunek);
- ulubione, najczęściej odwiedzane strony;
- gry internetowe;
- średni czas spędzany przed komputerem i inne dane, które uznają za ważne.

Grupa decyduje, na jakim portalu stworzy profil i jakie dane będą tam zamieszczone. Czas „zakładania” profilu to 10 minut. W razie potrzeby nauczyciel może dopasować czas do tempa pracy grupy.

Podczas prezentacji pary udzielają informacji o użytkowniku, do wykorzystania mają maksymalnie 3 minuty. Po prezentacji następuje krótkie dzielenie się wrażeniami. Prowadzący może spytać, którego z bohaterów uczniowie chcieliby zaprosić do znajomych i dlaczego.

## **3. „Gorące krzesła”**

Po omówieniu grupa decyduje, które postaci posadzą razem na „gorących krzesłach” (np. Jeremi – Dżordż, Dżordż – Sonia itp.). Krzesła ustawione są na „scenie” obok siebie. Uczestnicy zadają wybranemu bohaterowi pytania (dzięki którym mogą się dowiedzieć czegoś więcej o postaciach). Osoby siedzące na krzesłach odpowiadają na nie zgodnie z opisem profilowym i własnymi przypuszczeniami. Nauczyciel zaznacza, że pytania powinny być otwarte. Ważne jest moderowanie zadawania pytań przez prowadzącego. Można zmieniać osoby siedzące na „gorących krzesłach” na ich życzenie.

## **4. „Rzeźby”**

Prowadzący prosi uczestników, aby wybrali 3 ważne ich zdaniem sceny w sztuce. Następnie dzieli grupę na 3 zespoły. W każdym zespole jeden z uczestników – „rzeźbiarz” – ustawia inne osoby w taki sposób, by przedstawiały przydzieloną scenę. Po wykonaniu zadania wszyscy przyglądają się wybranemu zespołowi. „Rzeźba” stoi

nieruchomo. Można zadawać pytania. Na zakończenie każdej prezentacji uczestnicy „uruchamiają rzeźbę” na 2 minuty.

Pytania do osób z „rzeźby”:

- *Kim jestem?*
- *Co robię?*
- *Po co to robię?*
- *Jak się z tym czuję?*

Po wykonaniu zadania następuje rundka w kręgu na temat wrażeń z obserwacji.

Można skorzystać z pytań pomocniczych:

- *Czy coś Was zaskoczyło?*
- *Która z postaci była znacząca dla pozostałych i dlaczego?*
- *Która z postaci sprawiała wrażenie najmniej istotnej w rzeźbie?*
- *Co byście zmienili i w jaki sposób?*
- *Czy wprowadzilibyście jakąś postać do sztuki/sceny, dlaczego i w jakim momencie?*

## **5. Telefon zaufania – improwizacja**

Nauczyciel dobiera uczestników w pary. Jedna osoba jest specjalistą w telefonie zaufania, a druga to wybrany bohater. Siedzą tyłem do siebie lub za kotarą, tak żeby się nie widziały. Bohater dzwoni z nurtującym go problemem do specjalisty. Problem może sformułować grupa. Po wykonaniu zadania grupa może podać inne sposoby rozwiązania problemu, pomocy.

## **6. Jak potoczą się dalsze losy bohaterów po koncercie?**

Uczniowie zostają podzieleni na kilka grup 4- lub 5-osobowych, w których piszą wiadomość w postaci e-maila lub listu. Należy w niej zawrzeć wspomnienie przeszłych wydarzeń, informacje, co teraz dzieje się u bohatera i jakie są jego plany na przyszłość. Prowadzący przypomina grupom, że korzystają z informacji, które uzyskały z profili na portalach społecznościowych, „rzeźby” i „gorących krzesel”. Po zakończonym zadaniu następuje odczytanie wiadomości.

Nauczyciel zaprasza wszystkich do rozmowy w kręgu na temat osobistych wrażeń dotyczących dalszych losów bohaterów. Można zaproponować rundkę „antycypacji”, czyli wejść w rolę jednego z bohaterów za lat 20 i opowiedzieć, co u niego słyhać.

Można też wspominać minione wydarzenia, zaczynając od słów: „Ja w waszym wieku...”.

### Podsumowanie zajęć

Grupa przekazuje sobie w kręgu pilota, myszkę komputerową lub smartfona (do wyboru przez prowadzącego). Każdy wypowiadający się jest poproszony o wymienienie jednego doświadczenia, które zapadło mu najbardziej w pamięć i jest dla niego najcenniejsze.

Prowadzący dziękuje za zajęcia i prosi o obsypanie się „złotym deszczem emocji” – każdy uczestnik wypowiada nazwy pozytywnych emocji, „rozrzucając” je dookoła (wykonuje odpowiedni gest), np. radość, szczęście, miłość itp.

Materiał edukacyjny powstał w ramach projektu Centrum Sztuki Dziecka pn. „Współczesna dramaturgia dla dzieci i młodzieży (2020, 2021, 2022)”, który jest realizowany w programie *Edukacja kulturalna* i finansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

**Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego**

Dofinansowano ze środków  
Ministra Kultury i Dziedzictwa  
Narodowego pochodzących  
z Funduszu Promocji Kultury.



Centrum Sztuki  
Dziecka w Poznaniu