

Scenariusz zajęć w oparciu o sztukę Suzanne Lebeau *Olbrzymek*

Autor: Małgorzata Dominiczak

Typ zajęć: język polski, zajęcia dodatkowe

Wiek uczniów: 10–14 lat

Czas: 90 minut

Temat: „Jakże w kilku słowach opowiedzieć o przeszłości, której nienawidzę, i o przyszłości, której się boję?”

Cele:

Uczeń potrafi

- rozróżnić elementy realistyczne i fantastyczne w przedstawieniu;
- określić doświadczenia bohaterów;
- wskazać wartości w przedstawieniu oraz określić wartości ważne dla bohaterów;
- nazwać uczucia, które towarzyszą bohaterom;
- wybrać cytat (złotą myśl, sentencję), który mógłby stanowić przesłanie sztuki, i uzasadnić swój wybór;
- pracować w grupie i myśleć w sposób refleksyjny.

Metody i formy pracy:

praca indywidualna, praca w grupie, heureka, dyskusja, burza mózgów, mapa myśli, drzewko decyzyjne, praca ze słownikiem synonimów.

Materialy:

- karty *Dixit* (jeżeli nauczyciel nie ma możliwości skorzystania z gry, może wydrukować wybrane przez siebie fotografie ze strony: <https://pixabay.com/>);
- emotikony (darmowe obrazy można pobrać ze strony: <https://pixabay.com/>);
- arkusze papieru;
- arkusze papieru z drzewkiem decyzyjnym;
- kartki formatu A4 z cytatami;
- markery, pisaki.

Przebieg zajęć:

Ćwiczenie wprowadzające

1. Karty *Dixit*

Nauczyciel przed rozpoczęciem zajęć rozkłada karty *Dixit* na biurku. Prosi uczniów, aby stanęli wokół stołu i uważnie przyjrzeni się kartom. Następnie prosi dzieci, aby po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybrały po jednej karcie, która kojarzy im się z obejrzanym wcześniej spektaklem pt. *Olbrzymek*. Chętni lub wybrani przez nauczyciela uczniowie opisują obraz przedstawiony na karcie i uzasadniają swój wybór.

To zadanie będzie okazją do przypomnienia sobie obejrzanej sztuki i problemów w niej poruszanych. Po wypowiedziach uczniów prowadzący zajęcia prosi ich o określenie, które zdarzenia, sytuacje można uznać za realistyczne lub fantastyczne.

Uwaga organizacyjna: Ważne, aby kart (lub zdjęć) było więcej niż uczestników zajęć. Dzięki temu każdy uczeń będzie miał możliwość dokonania wyboru.

Ćwiczenia rozwijające myślenie refleksyjne i analityczne

1. Burza mózgów, mapa myśli, praca ze słownikiem, praca w grupach

Nauczyciel zapisuje na tablicy słowo „TAJEMNICA”. Uczniowie, pracując w kilkusobowych zespołach, tworzą kreatywną definicję tego słowa. Następnie w postaci mapy myśli zapisują swoje skojarzenia związane ze słowem oraz wyrazy bliskoznaczne. W razie trudności uczniowie mogą skorzystać ze słownika synonimów. Po wykonaniu zadania liderzy grup prezentują efekty pracy i porównują je z notatkami pozostałych zespołów.

Uwaga organizacyjna: Prowadzący zajęcia powinien zapewnić tyle słowników, ile jest grup, aby każdy zespół mógł swobodnie pracować.

2. Heureka, dyskusja

Nauczyciel pyta uczniów, czy wyraz „TAJEMNICA” można uznać za słowo kluczowe dla sztuki. Prosi także, aby uczniowie wskazali po 2–3 słowa z mapy myśli,

które odnoszą się bezpośrednio do problemów poruszanych w przedstawieniu. Każdy wybór uczeń musi uzasadnić, odnosząc się do spektaklu.

3. Bank emotikonów, praca indywidualna

Nauczyciel na biurku rozkłada kartki z emotikonami. Prosi uczniów, aby wybrali po dwa emotikony: jeden, który obrazuje uczucia mamy, a drugi – Olbrzymka, kiedy poznał prawdę o ojcu. Następnie chętni uczniowie nazywają uczucia, które przedstawiają wybrane przez nich emotikony i uzasadniają swój wybór, odnosząc się do zdarzeń ze spektaklu.

Uwaga organizacyjna: Emotikony mogą się powtarzać i przedstawiać różne emocje. Ważne, żeby było ich więcej niż uczestników zajęć. Warto zwrócić uwagę na to, by uczniowie unikali powtórzeń i w sposób synonimiczny nazywali uczucia towarzyszące bohaterom.

4. Drzewko decyzyjne¹, praca w grupach

Uczniowie pracują w grupach. Otrzymują arkusze papieru wraz z narysowanym schematem drzewka decyzyjnego (załącznik nr 1). Zadaniem dzieci jest określenie pozytywnych i negatywnych skutków ukrywania bolesnej prawdy przed najbliższymi. Następnie należy w grupie podjąć decyzję, czy mama Szymka powinna była wyjawić mu prawdę o ojcu. Uczniowie muszą uzasadnić swoją decyzję. Po wykonaniu zadania liderzy prezentują efekty pracy i porównują je z notatkami pozostałych zespołów.

Podsumowanie zajęć

1. Wybór cytatu

Nauczyciel w widocznym miejscu umieszcza cytaty (złote myśli, sentencje itp.). Uczniowie, pracując w tych samych zespołach, wybierają ten cytat, który mógłby stanowić przesłanie sztuki. Wybór należy uzasadnić, wykazując związek między cytatem a spektaklem.

Przykładowe cytaty:

- „A tajemnice są największe wtedy, kiedy milczą” Elżbieta Isakiewicz;

¹ To metoda graficznej analizy problemu, która służy podjęciu odpowiedniej decyzji.

- „Wszyscy skrywamy w najgłębszych zakamarkach duszy jakiś sekret” Carlos Ruiz Zafón;
- „Kłamstwo nie staje się prawdą tylko dlatego, że wierzy w nie więcej osób” Oscar Wilde;
- „Każdy człowiek prędzej czy później wymyśla sobie historię, którą uważa za swoje życie” Max Frisch;
- „Człowiek jest jedynym stworzeniem, które nie zgadza się być tym, czym jest” Albert Camus;
- „Przeciwności losu powodują, że jedni się załamują, a inni biją rekordy” William Arthur Ward.

Uwaga organizacyjna: Powyższe cytaty są tylko propozycją, nauczyciel może wybrać własne, dostosowane do wieku i możliwości dzieci.

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

Załącznik nr 1

Schemat drzewka decyzyjnego

