

Autorka: Małgorzata Kacprzykowska

Szkolenie w ZCDN-ie, 25.02.2017: *Kreatywnie myślę, twórczo działam.*

SCENARIUSZ LEKCJI Z WYKORZYSTANIEM TECHNIK STYMULACJI MYŚLENIA TWÓRCZEGO

Temat: W jaskini rzeczy – trening twórczego myślenia.

Cele lekcji:

- użycie technik stymulacji myślenia twórczego w praktyce,
- doskonalenie umiejętności interpretowania tekstów kultury,
- wdrażanie do rozwijania wyobraźni,
- zachęta do współdziałania w grupie.

Normy wymagań

Uczeń:

- zapoznaje się z tekstem kultury (*Państwo* Platon – fr.),
- interpretuje tekst kultury, uwzględniając intencje nadawcy,
- wyszukuje informacje zawarte w różnych tekstach kultury,
- buduje wypowiedzi poprawne pod względem językowym i stylistycznym,
- formułuje, porządkuje i wartościuje argumenty uzasadniające stanowisko własne lub cudze.

Metody: metoda skojarzenia, porównanie, łączenie, krytyka i obrona obiektu, przyjmowanie perspektyw, budowanie metafor, praca w grupach, drama, samodzielna analiza tekstów kultury.

Kluczowe pojęcia: wyobraźnia, jaskinia.

Czas trwania: 90 minut.

Przedmiot: etyka, filozofia, język polski, godzina wychowawcza, wiedza o społeczeństwie.

Przebieg lekcji:

I. SPRECYZOWANIE PROBLEMU WYJŚCIOWEGO

Na początku prowadzący wyjaśnia, że pierwsza część lekcji będzie polegała na stymulacji myślenia dywergencyjnego (rozbieżnego). Przygotuje to uczniów do części drugiej, w której stworzą oni przedstawienie z użyciem wyobraźni.

II. ROZMOWA WYJAŚNIAJĄCA

Nauczyciel informuje, że celem zajęć jest generowanie pomysłów, co oznacza, że każdy pomysł jest wypowiedziany. Liczy się niecodziennosc, niezwykłość, oryginalność rozwiązania.

Ćwiczenie 1 (użycie wyobraźni)

Uczniowie siedzą w kole, ławki są odsunięte na bok. Każdy z nich otrzymuje białą kartkę, z której musi, przy użyciu wyobraźni i rąk, wykonać COŚ niezwykłego, zaskakującego. Po dwóch minutach następuje wymiana z partnerem po prawej stronie. Każdy mówi, co interesującego dostał w interesujący sposób. Chwalimy twórczą interpretację pomysłów.

III. TENING TWÓRCZEGO MYŚLENIA (część I)

Ćwiczenie 2 (porównanie)

Każdy uczestnik kończy zdanie: JASKINIA JEST JAK.....PONIEWAŻ.....
(np. Jaskinia jest jak dom, ponieważ można się w niej schować albo jak płaszcz, ponieważ otula ziemię) Niecodzienne skojarzenia zapisujemy na arkuszu.

Ćwiczenie 3 (łączenie)

Uczniowie odpowiadają na pytanie: CO CIEKAWEGO /INTERESUJĄCEGO JEST W JASKINI? (np. początek przebudzenia niedźwiedzi, początki malarstwa) Niecodzienne skojarzenia zapisujemy na arkuszu.

- podział grupy na 4 zespoły

Ćwiczenie 4 (co byłoby gdyby...?)

Grupa zostaje podzielona na 4 zespoły. Uczestnicy znajdują się w jaskini, ponieważ nastąpił wybuch nuklearny. Jako organizm jednomyślny, muszą zdecydować o oddaleniu 5 z 10 fachowców, ponieważ nie dla wszystkich starczy powietrza. Trzeba zdecydować o przyszłym rozwoju nowej ludzkości.

Lista fachowców

LEKARZ	POLITYK
NAUCZYCIEL	STYLISTA
SPRZEDAWCA	SZEWC
POLICJANT	ARTYSTA- MALARZ
ŻOŁNIERZ	POETA

Na koniec ćwiczenia liderzy podają argumenty, które zdecydowały o oddaleniu fachowców.

Ćwiczenie 5 (krytyka i obrona obiektu)

Każda grupa losuje wyrazy, dla których należy stworzyć KRYTYKĘ I OBRONĘ OBIEKTU (dzieląc się na pół). Oryginalne argumenty zapisywane są na arkuszu.

ZA I PRZECIW POETA	ZA I PRZECIW POLITYK
ZA I PRZECIW JASKINIA	ZA I PRZECIW MUR

Ćwiczenie 6 (przyjmowanie perspektyw)

Uczniowie w grupach ustalają, co ciekawego w jaskini znajdzie:

SPORTOWIEC

MUZYK

PRZYRODNIK

FILOZOF

Wygrywa ten zespół, który wymieni najwięcej ciekawych obiektów.

Ćwiczenie 7 (budowanie metafor)

Uczestnicy losują obiekty. Zadanie polega na zbudowaniu opisu, który pozwoli odgadnąć przedmiot, który można znaleźć w domu/jaskini.

Dywan	Fotel
Pudło na kapelusze	Łóżko
Nożyczki	Spódnica
Komoda	Poduszka
Spinacz	Książka
Koszula	Regał
Kurz	Łyżeczka
Lampa	Biurko
Talerz	Czapka
Szafa	Garnek
Stół	Długopis
Walizka	Miska
Gąbka	Sofa
Sweter	Zapałki
Kubek	Świeca
Słoik	Lustro

Podsumowanie ćwiczeń: na koniec należy jeszcze raz pochwalić trafność, niezwykłość, oryginalność pomysłów. Można odczytać ciekawe skojarzenia zapisywane na arkuszu podczas treningu. Ma to uświadomić uczniom, że każdy posiada wrodzone zdolności do twórczego myślenia – trzeba je tylko odkryć.

IV. PROBLEM PRAKTYCZNY (część II)

Prowadzący rozdaje zadanie grupie (ZAŁĄCZNIK 1).

Wyłonieni Eksperti będą oceniać efekty współpracy zespołowej (ZAŁĄCZNIK 2). W sprawach wątpliwych „głos” należy do nauczyciela. Wszystkim uczestnikom zajęć należą się pochwała i dobra ocena za aktywność, współpracę, oryginalność rozwiązań.

V. POWTÓRKA MATERIAŁU

1. Uczniowie kończą zdanie: Dzisiaj na lekcji podobało mi się...
2. Przeczytaj fr. *Państwa* Platon dotyczący „jaskini platońskiej” i odpowiedz na pytanie:
W jaki sposób uwięzieni „kajdaniarze” mogą wyzwolić się z jaskini?

GENERATOR MYŚLI HUMANISTYCZNEJ

ZAŁĄCZNIK 1

Kreatywnie myślę, twórczo działam.

W JASKINI RZECZY

ZADANIE: Waszym zadaniem jest zaprezentowanie PRZEDSTAWIENIA: W JASKINI RZECZY, w którym opowiecie historię, **używając 8 słów** i pantomimy (ruchy ciała).

CZAS: Będziecie mieli do 5 minut na wybranie 8 kart zawierających słowa i użycie WYOBRAŻNI do zaplanowania i przećwiczenia skeczu, a następnie do 2 minut na zaprezentowanie go.

SCENARIUSZ: Czasami ważne jest, aby ograniczyć to, co mówisz. W tym zadaniu opowiedzcie historię przy użyciu jedynie 8 słów i pantomimy.

PRZEBIEG ZADANIA:

- część I (5 minut)
 - Wybierzcie **8** kart.
 - Każda karta zawiera 1 słowo. Te słowa są jedynymi, których możecie użyć w Waszym przedstawieniu.
 - Zaplanujcie i przećwiczcie skecz.
 - Wasz skecz powinien mieć początek, rozwinięcie i zakończenie.
 - Upewnijcie się, że przynajmniej 1 członek drużyny wypowie podczas Waszego przedstawienia 8 słów, które wybraliście.
- część II (2 minuty)
 - Zaprezentujcie skecz.

MATERIAŁY: kartka, ołówek do zaplanowania i zaprezentowania PRZEDSTAWIENIA oraz lista 16 kart.

PUNKTACJA (do 40 punktów)

Otrzymacie:

1. Do 10 punktów, jeśli Wasz skecz miał początek, rozwinięcie i zakończenie.
2. Do 8 punktów, jeśli użyjecie 8 kart.
3. Do 12 punktów za kreatywność Waszego PRZEDSTAWIENIA, innowacyjne, niecodzienne rozwiązanie.
4. Do 10 punktów za to, jak dobrze ze sobą współpracujecie.

KARTY SŁÓW

CIEŃ	DOLAR
JASKINIA	WYSOKO
MUR	PRAWO
CZŁOWIEK	SIEDZIEĆ
OGNISKO	JASNY
ŚWIECA	BLISKO
ŚCIANA	ŁZA
KSIĄŻKA	WYJŚCIE

Imię, nazwisko oceniającego.....

ARKUSZ OCENY PRZEDSTAWIENIA

KRYTERIA	ILOŚĆ PUNKTÓW (MAX 40)
PRZEDSTAWIENIE MA WSTĘP, ROZWINIĘCIE, ZAKOŃCZENIE	10/.....
KREATYWNE PRZEDSTAWIENIE PROBLEMU	12/.....
UŻYCIE 8 KART W PRZEDSTAWIENIU	8/.....
WSPÓLPRACA ZESPOŁU	10/.....
	SUMA.....

ARKUSZ OCENY WSPÓLPRACY

ROLA W GRUPIE	KOMU PRZYPISANA
SZEF (proponuje pomysły, czuwa nad przebiegiem pracy grupowej, pilnuje planu)	
MEDIATOR (pomaga innym dogadać się ze sobą, wykonuje pracę zgodnie z planem)	
PODWYKONAWCA (nie wymyśla rozwiązania, chętnie wykonuje plan)	
KRYTYKANT (krytykuje, zrzędzi, szuka słabych punktów a nie rozwiązania)	
BŁAZEN (wygłupia się, rozśmiesza, blokuje działania grupy)	
ŚPIOCH (nie chce nic robić, gra zmęczonego, chorego, blokuje pracę grupy)	

Moim zdaniem grupa pracowała.....

Pozwoliło to na stworzenie.....

Oceniam pracę grupy.....