

Autorka: Małgorzata Kacprzykowska

Warsztat: *Kreatywnie myślę, twórczo działam* (część III)

Hygge - harmonia współdziałania

SCENARIUSZ LEKCJI WYCHOWAWCZEJ Z WYKORZYSTANIEM TECHNIK STYMULACJI MYŚLENIA TWÓRCZEGO

Temat: Hygge - harmonia współdziałania.

Cele lekcji:

- użycie technik stymulacji myślenia twórczego w praktyce,
- doskonalenie umiejętności definiowania szczęścia jako sztuki życia,
- wdrażanie do rozwijania wyobraźni,
- zachęta do współdziałania w grupie.

Normy wymagań

Uczeń:

- zapoznaje się z pojęciem *hygge*,
- interpretuje definicje szczęścia,
- tworzy wytwór wyobraźni,
- buduje więzi poprzez współdziałanie,
- formułuje, porządkuje i wartościuje argumenty uzasadniające stanowisko własne lub cudze.

Metody: metoda skojarzenia, porównanie, łączenie, „koło myśli niedokończonych”, przyjmowanie perspektyw, budowanie metafor, plakat, praca w grupach, drama.

Kluczowe pojęcia: szczęście.

Czas trwania: 90 minut.

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

Przebieg lekcji:

I SPRECYZOWANIE PROBLEMU WYJŚCIOWEGO

Na początku uczniowie prezentują przygotowane wcześniej definicje pojęcia *hygge* jako duńskiej sztuki szczęścia. Prowadzący na koniec, podsumowując wielość znaczeń hasła,

wskazuje, że na zajęciach doświadczać będziemy harmonii współdziałania, która zdaniem Duńczyków jest drogą do *hygge*.

Pierwsza część lekcji będzie polegała na stymulacji myślenia dywergencyjnego (rozbieżnego). Przygotuje to uczniów do części drugiej, w której stworzą oni harmonię współdziałania z użyciem wyobraźni.

II ROZMOWA WYJAŚNIAJĄCA

Nauczyciel informuje, że celem zajęć jest doskonalenie umiejętności interpersonalnych, które są podstawą budowania *hygge*. W wspólnym działaniu liczy się generowanie pomysłów, co oznacza, że każdy pomysł jest wypowiedziany. Liczy się niecodziennosc, niezwykłość, oryginalność rozwiązania.

III TRENING TWÓRCZEGO MYŚLENIA (część I)

➤ BUDOWANIE WIĘZI W GRUPIE

- ❖ Uczniowie siedzą w kole, ławki są odsunięte na bok. Każdy z nich wymienia 3 cechy na pierwszą literę swojego imienia (np. Małgorzata: miła, myśląca, miłująca dzieci).
- ❖ Każdy uczestnik mówi o swoich mocnych stronach, używając metafory zwierzęcia (np. jestem pewna siebie jak jaguar).
- ❖ Jaką jedną rzecz zabrałabym/zabrałbym ze sobą w Kosmos, wiedząc, że nigdy nie wrócę na Ziemię?
- ❖ Dokończ bajkę: ***Dziś odwiedził mnie Barack Obama...*** Uczestnicy dopowiadają kolejną część historii. Ostatni z nich kończy morałem.

➤ POROZUMIEWANIE SIĘ

❖ Grupa zostaje podzielona na 4 zespoły. Uczniowie wypisują na kartkach jak najwięcej rzeczy, które mogą być jednocześnie:

- białe i puszyste,
- długie i śliskie,
- włochate i kwadratowe,
- płaskie i kolorowe.

Wygrywa ta drużyna, która wymyśli najwięcej niebanalnych obiektów.

❖ NA TROPIE SZCZĘŚCIA: uczniowie wykonują plakat ilustrujący **szczęśliwą chwilę** (materiały: arkusz papieru, gazety, markery, klej, nożyczki, kolorowe taśmy).

Następnie liderzy przedstawiają wizję szczęścia, argumentując swój wybór.

Zespoły zamieniają się plakatami. Po czym wypełniają arkusz.

Szczęście to.....	
Jak to osiągnąć?	
Jakie są plusy?	
Jakie są minusy?	
Kto i co pomoże w osiągnięciu szczęścia?	

Po prezentacji wyników analizy, chwalimy twórczą interpretację pomysłów. Wniosek powinien prowadzić do wielości definicji słowa *szczęście* i możliwości jego osiągnięcia.

- ❖ ZAREKLAMUJ SZCZĘŚCIE: zespoły tworzą reklamę produktu, który będzie uszczęśliwiał nauczycieli (materiały: arkusz papieru, markery). Następnie go reklamują.

Chwalimy niecodziennosc, niezwyklosc, oryginalnosc rozwiązani. Na koniec przeprowadzamy rozmowę na temat tego, co uszczęśliwia uczniów w szkole.

- ❖ JAK USZCZĘŚLIWIĆ?

Uczestnicy losują obiekty. Zadanie polega na zbudowaniu opisu, który pozwoli uszczęśliwić przedmioty.

Dywan	Fotel
Pudło na kapelusze	Łóżko
Nożyczki	Spódnica
Komoda	Poduszka
Spinacz	Książka
Koszula	Regał
Czajnik	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 arkuszach podczas treningu. Ma to uświadomić uczniom, że każdy posiada wrodzone zdolności do twórczego myślenia – trzeba je tylko odkryć.

➤ WSPÓLDZIAŁANIE

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. Gdybym spotkała/spotkał Czarnoksiężnika poprosiłabym go o.....

BIBLIOGRAFIA

1. Nęcka Edward *Psychologia twórczości*, Sopot 2016.
2. Nęcka Edward *Trening twórczości*, Gdańsk 2008.
3. Soderberg Marie Tourell *Hygge. Duńska sztuka szczęścia*, Kraków 2016.

ZAŁĄCZNIK 1 i 2

Kreatywnie myślę, twórczo działam.

ZNAKI SZCZĘŚCIA

ZADANIE: Waszym zadaniem jest zaprezentowanie PANTOMIMY (ruchy ciała): ZNAKI SZCZĘŚCIA, w którym stworzycie 5 znaków, **bez użycia w nich słów**, a następnie przedstawić skecz, w którym użyjecie tych znaków.

CZAS: Będziecie mieli do 5 minut, aby przy użyciu Waszej WYOBRAŹNI i umiejętności rozwiązywania problemów stworzyć znaki, zaplanować i przećwiczyć Wasze PRZEDSTAWIENIE, 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 5 znaków i pantomimy.

PRZEBIEG ZADANIA:

- część I (5 minut)
 - Stwórzcie 5 znaków, w których nie użyjecie żadnych słów.
 - Zaplanujcie i przećwiczyć skecz.
 - Wasz skecz powinien mieć początek, rozwinięcie i zakończenie.
 - Upewnijcie się, że użyjecie podczas Waszego przedstawienia wszystkich znaków.
- część II (2 minuty)
 - Zaprezentujcie skecz.

MATERIAŁY: kartka, ołówek do zaplanowania i zaprezentowania PRZEDSTAWIENIA; markety; 5 kartek A3.

PUNKTACJA (do 35 punktów)

Otrzymacie:

1. Do 10 punktów, jeśli Wasz skecz miał początek, rozwinięcie i zakończenie.
2. Do 5 punktów, jeśli użyjecie 5 kart.
3. Do 10 punktów za kreatywność Waszego PRZEDSTAWIENIA, innowacyjne, niecodzienne rozwiązanie.
4. Do 10 punktów za to, jak dobrze ze sobą współpracujecie.

Imię, nazwisko oceniającego.....

ARKUSZ OCENY PRZEDSTAWIENIA

KRYTERIA	ILOŚĆ PUNKTÓW (MAX 35)
PRZEDSTAWIENIE MA WSTĘP, ROZWINIĘCIE, ZAKOŃCZENIE	10/.....
KREATYWNE PRZEDSTAWIENIE PROBLEMU	10/.....
UŻYCIE 5 KART W PRZEDSTAWIENIU	5/.....
WSPÓLPRACA ZESPOŁU	10/.....
	SUMA.....

ARKUSZ OCENY WSPÓŁPRACY

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.....