

Prowadząca: Małgorzata Kacprzykowska

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

Efemeryczne róże – gra edukacyjna na motywach „Małego Księcia”

SCENARIUSZ LEKCJI Z WYKORZYSTANIEM TECHNIK STYMULACJI

MYŚLENIA TWÓRCZEGO

Temat: Efemeryczne róże – gra edukacyjna na motywach *Małego Księcia*.

Cele lekcji:

- użycie technik stymulacji myślenia twórczego w praktyce,
- doskonalenie umiejętności definiowania pojęcia gra,
- stworzenie scenariusza gry edukacyjnej,
- wdrażanie do rozwijania wyobraźni,
- zachęta do współdziałania w grupie.

Normy wymagań

Uczeń:

- zapoznaje się z pojęciem *gra, zabawa*,
- dokonuje przekładu intersemiotycznego,
- tworzy wytwór wyobraźni,
- buduje więzi poprzez współdziałanie,
- formułuje, porządkuje i wartościuje argumenty uzasadniające stanowisko własne lub cudze.

Metody: pracy twórczej, przyjmowanie perspektyw, budowanie metafor, praca w grupach, drama.

Kluczowe pojęcia: gra.

Czas trwania: 90 minut.

Przedmiot: etyka, filozofia, język polski, godzina wychowawcza.

Przebieg lekcji:

I SPRECYZOWANIE PROBLEMU WYJŚCIOWEGO

Na początku prowadzący wyjaśnia, że pierwsza część lekcji będzie polegała na stworzeniu scenariusza gry edukacyjnej na motywach *Małego Księcia*. Nauczyciel informuje, że celem zajęć jest generowanie pomysłów, co oznacza, że każdy pomysł jest wypowiedziany. Liczy się niecodziennosc, niezwykłość, oryginalność rozwiązania.

II ROZMOWA WYJAŚNIAJĄCA

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 TRENING TWÓRCZEGO MYŚLENIA (część I)

➤ BUDOWANIE WIĘZI W GRUPIE

❖ Uczniowie podzieleni na grupy dopisują *przykazania twórczego myślenia*.

Nie będziesz miał myśli sztywnych przed sobą.	
Nie będziesz dawał grupie głupich pomysłów nadaremno.	
Pamiętaj, abyś każdy dobry pomysł wykorzystał.	
Popuść wodze fantazji.	
Miej odwagę nie krytykować!	
Nie gadaj bez sensu.	
Nie będziesz wynosił się swoją mądrością ponad grupę.	
To nie Sejm – można myśleć inaczej!	
Nie będziesz z góry zakładał, że grupa rozumie problem tak samo jak ty.	
Nie pożądam władzy nad grupą swoją!	

Uczestnicy podpisują się pod przykazaniami, które regulują zasady grupowego myślenia. Prowadzący przykleja do arkusza normy grupowe dotyczące nieśmiałości lub zahamowań. Na koniec nauczyciel odczytuje swoje zasady i przykleja do arkusza.

PRZYKAZANIA PROWADZĄCEGO
1. Nie będziesz miał innych celów poza grupowymi.
2. Nie będziesz grupy nadwyręzał nadaremno.
3. Pamiętaj, abyś stosowania ćwiczeń fizycznych przestrzegał.
4. Pamiętaj, abyś czas spotkania grupy święcił.
5. Nie zabijaj pomysłów.
6. Nie będziesz miłował własnych pomysłów ponad wszystkie inne na świecie.
7. Czcij uczestnika swego, bo on godzien tego.
8. Nie będziesz przywiązywał wagi do własnego pomysłu.
9. Bądź uczciwy wobec grupy.
10. Nie pożądam roli eksperta od wszystkiego!

❖ ZABAWA RUCHOWA

➤ POROZUMIEWANIE SIĘ

Grupa zostaje podzielona na 4 zespoły.

Uczestnicy otrzymują pytania, na które odpowiadają w grupie. Wnioski zostają zapisane na arkuszu.

- ❖ Jakie są zasady gier? (mają **cel** – np. specyficzna nagroda; **narzędzia** pozwalające osiągnąć cel – np. kostki, karty, plansze; **system informacji zwrotnej** – np. ilość punktów, miejsce, pasek postępu; gry charakteryzuje **dobrowolność** – gracze świadomie i dobrowolnie akceptują cel, zasady i system informacji zwrotnej, wolność wejścia i wyjścia z gry daje poczucie pewności oraz przyjemność z wykonywanej czynności)
- ❖ Jak odróżnić grę od zabawy? (zabawa jest najprostszą formą aktywności człowieka; towarzyszy jej duże napięcie i radość; świadomie eksponuje odmienności od zwyczajnego życia; płynnie zmienia zasady)
- ❖ W co grają ludzie? (najczęściej w gry planszowe, karciane, RPG, sportowe, losowe)
- ❖ Dlaczego ludzie grają? (gra jest swoistym, podświadomym ćwiczeniem wprowadzającym w życie biologiczne, społeczne i kulturalne, m.in.: rozwija wyobraźnię; kompensuje braki życia człowieka; motywuje do nauki; pobudza ciekawość; oswaja z trudnościami; realizuje dodatkowe treści dydaktyczne)

Uczestnicy zajęć zostają zaproszeni do **magicznego kręgu**, w którym stworzą scenariusz wirtualnej przestrzeni (ZAŁĄCZNIK 1). Będą w niej panować zasady akceptowane przez uczestników. Na koniec liderzy prezentują efekty pracy.

Podsumowanie zadania: należy jeszcze raz pochwalić trafność, niezwykłość, oryginalność pomysłów. Ma to uświadomić uczniom, że każdy posiada wrodzone zdolności do twórczego myślenia – trzeba je tylko odkryć.

❖ ZABAWA RUCHOWA

➤ WSPÓLDZIAŁANIE

IV PROBLEM PRAKTYCZNY (część II)

❖ W grupach 4 osobowych uczniowie zapisują 12 pytań na kartach indeksowych dotyczących treści *Małego Księcia*. Efekty pracy zostają zebrane przez prowadzącego. Następnie nauczyciel przeprowadza teleturniej *Jeden z dziesięciu*. Trzy pierwsze miejsca powinny być nagrodzone.

❖ Prowadzący rozdaje grupom zadanie (ZAŁĄCZNIK 2).

Wyłonieni Eksperti będą oceniać efekty współpracy zespołowej. 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: Gdybym był królem/gdybym była królową...
2. Gdybym spotkała/spotkał Małego Księcia.....
3. Na koniec, jeśli drużyny dobrze ze sobą współpracują, można zaproponować zadanie, które stanowi podsumowanie warsztatu (ZAŁĄCZNIK 3a, 3b).

BIBLIOGRAFIA:

Nęcka E. *Trening twórczości*, Gdańsk 2008.

Caillois R. *Gry i ludzie*, Kraków 2013.

ZAŁĄCZNIK 1

Kreatywnie myślę, twórczo działam.

Elementy gier, zwane jej mechanikami, można zobrazować jako cegiełki budujące ostateczny wygląd (system) gry. Do podstawowych z nich możemy zaliczyć:

NAGRODY	STRATEGIA
PUNKTY	WALUTA
MISJE	KARTY
POZIOMY	PLANSZE
TABELE WYNIKÓW	ŻYCIA
PODARUNKI	UMIEJĘTNOŚCI
ODZNAKI	NIESPODZIANKI
WSPÓŁPRACA	PIONKI
DRUŻYNY	KOSTKI DO GRY
SPOŁECZNOŚĆ	POSTACIE/AWATARY
NARRACJA	SUPERMOCE
HANDEL	PASKI POSTĘPU

Lista ta jest ograniczona wyłącznie wyobraźnią projektanta i rozszerza się wraz ze wzrostem jego doświadczenia i wiedzy z zakresu konstrukcji gier. Stwórzcie scenariusz gry edukacyjnej na motywach *Małego Księcia*. Wykorzystajcie co najmniej **10 elementów gry**.

Kroki pomocne przy konstruowaniu gry edukacyjnej:

- Określ problem edukacyjny, który chcesz rozwiązać/ usprawnić przy wykorzystaniu gry, np. nauka tabliczki mnożenia, czytania, brak chęci uczniów do nauki dat wydarzeń historycznych.
- Określ grupę docelową projektu oraz potrzeby (potencjalne) grających.
- Podaj główny cel gry.
- Zapisz podstawowe zasady gry.
- Określ, jak będzie wyglądał system informacji zwrotnej w stworzonej grze.
- Wykorzystaj elementy gier, które wspomogą realizację wyznaczonego celu.

KRYTERIUM OCENY SCENARIUSZA GRY EDUKACYJNEJ

KRYTERIA	GRUPA I	GRUPA II	GRUPA III	GRUPA IV
za każde kryterium przyznawane jest 10 punktów				
1. Elementy gry (co najmniej 10)				
2. Elementy edukacyjne (związek narracji scenariusza z utworem)				
3. Praktyczne zastosowanie pomysłu				
4. Kreatywność scenariusza (zaskakujący, oryginalny pomysł)				
5. Prezentacja scenariusza				
SUMA PUNKTÓW (MAX. 50 PKT.)				

ZAŁĄCZNIK 2

Kreatywnie myślę, twórczo działam.

PLANETY SZALEJĄ

ZADANIE: Wasza drużyna stworzy **3 nowe planety**, a następnie zaprezentuje PRZEDSTAWIENIE, w której niespodziewane rzeczy przytrafiają się tym, którzy są na planecie.

CZAS: Będziecie mieli do 5 minut, aby przy użyciu Waszej WYOBRAŹNI i umiejętności rozwiązywania problemów stworzyć **3 nowe planety** oraz zaplanować i przeciwiczyć Wasze PRZEDSTAWIENIE, a następnie do 2 minut na zaprezentowanie go.

SCENARIUSZ: Nowe planety powstają cały czas, a na nich dzieją się niespodziewane rzeczy...

PRZEBIEG ZADANIA:

- część I (5 minut)
 - Stwórzcie 3 nowe planety.
 - Zaplanujcie i przeciwiczyć skecz, w którym dzieją się **niespodziewane rzeczy** tym, którzy odwiedzają **nowe planety**.
 - Wasz skecz powinien mieć początek, rozwinięcie i zakończenie.
- część II (2 minuty)
 - Zaprezentujcie skecz.

MATERIAŁY: kartka, ołówek do zaplanowania i zaprezentowania PRZEDSTAWIENIA

PUNKTACJA (do 45 punktów)

Otrzymacie:

1. Do 10 punktów, jeśli Wasz skecz miał początek, rozwinięcie i zakończenie.
2. Do 15 punktów, jeśli stworzycie **3 nowe planety** .
3. Do 10 punktów za kreatywność Waszego PRZEDSTAWIENIA, innowacyjne, niecodzienne rozwiązanie.
4. Do 10 punktów za to, jak dobrze ze sobą współpracujecie.

ZAŁĄCZNIK 3 a

Kreatywnie myślę, twórczo działam.

PRZEMIANA

ZADANIE: Zadaniem Waszej drużyny jest zaprezentowanie PRZEDSTAWIENIA, w którym jedna postać zamienia się w drugą.

CZAS: Będziecie mieli do 6 minut, aby przy użyciu Waszej WYOBRAŹNI i umiejętności rozwiązywania problemów stworzyć **rekwizyty (w skeczu wykorzystajcie wszystkie materiały)** oraz zaplanować i przećwiczyć Wasze PRZEDSTAWIENIE, a następnie do 2 minut na zaprezentowanie go.

SCENARIUSZ: Jedna postać zmienia się w drugą. Za tym musi się kryć jakaś historia!

PRZEBIEG ZADANIA:

- część I (6 minut)
 - Wybierzcie po **trzy postacie** z listy A, B.
 - Wybrane postacie z listy **A** muszą zamienić się w wybraną postać z listy **B**.
 - Przygotujcie **rekwizyty (w skeczu wykorzystajcie wszystkie materiały)**.
 - Wasz skecz powinien mieć początek, rozwinięcie i zakończenie.
- część II (2 minuty)
 - Zaprezentujcie skecz.

MATERIAŁY: róża, 1 drucik kreatywny, 1 taśma klejąca, 1 kawałek folii aluminiowej, 1 karton, 2 patyczki do lodów, 1 słomka, 2 papierowe kubeczki, nożyczki.

Nożyczki **NIE MOGĄ** zostać zniszczone i **NIE MOGĄ** być użyte w przedstawieniu.

PUNKTACJA (do 50 punktów)

Otrzymacie:

1. Do 10 punktów, jeśli Wasz skecz miał początek, rozwinięcie i zakończenie.
2. Do 20 punktów, jeśli wykorzystacie wszystkie materiały (po 2 punkty za każdą wykorzystaną rzecz).
3. Do 10 punktów za kreatywność Waszego PRZEDSTAWIENIA, innowacyjne, niecodzienne rozwiązanie.
4. Do 10 punktów za to, jak dobrze ze sobą współpracujecie.

ZAŁĄCZNIK 3 b

Kreatywnie myślę, twórczo działam.

PRZEMIANA

LISTA POSTACI

A (przed zmianą)	B (po zmianie)
KRÓL	OGRODNIK, który pomieszał wszystkie kwiaty
PRÓŻNY	KLAUN, który cały czas płacze
PIJAK	POLICJANTKA, która zamiast mandatów rozdaje losy na loterię
BANKIER	KUCHARKA, która nie wie, jak zrobić pizzę
LATARNIK	REPORTER TELEWIZYJNY, który zapomniał, jakie wiadomości ma przekazać
NAUKOWIEC/BADACZ	STYLISTKA, która pogubiła ubrania

Imię, nazwisko oceniającego.....

ARKUSZ OCENY PRZEDSTAWIENIA

KRYTERIA	ILOŚĆ PUNKTÓW (MAX 50)
SKECZ MA WSTĘP, ROZWINIĘCIE, ZAKOŃCZENIE	10/.....
KREATYWNE WYKORZYSTANIE MATERIAŁÓW (po 2 punkty za każdą wykorzystaną rzecz).	20/.....
KREATYWNOŚĆ , INNOWACYJNOŚĆ, NIECODZIENNOŚĆ PRZEDSTAWIENIA	10/.....
WSPÓŁPRACA ZESPOŁU	10/..... SUMA.....

ARKUSZ OCENY WSPÓŁPRACY

ROLA W GRUPIE	KOMU PRZYPISANA (i dlaczego)
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, zrędzi, 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.....