

Scenariusz zajęć w oparciu o książkę

Katarzyny Wasilkowskiej, *Już, już!*, Wydawnictwo *Literatura*, Łódź

Autor: Alina Janiszewska

Typ zajęć: godzina wychowawcza, język polski, zajęcia dodatkowe

Wiek uczniów: 10–11 lat

Czas: 2–3 godziny lekcyjne

Temat: Lula w Kryształowym Zamku. Jaka nauka płynie z historii bohaterki „Już, już!”, która zaczęła grać w grę komputerową?

Cele:

Uczeń potrafi:

- określić elementy świata przedstawionego,
- przedstawić główny problem utworu literackiego,
- przedstawić skutki uzależnienia od gier komputerowych,
- zaproponować sposoby rozwiązania problemów bohaterki,
- wypowiadać się na forum grupy.

Metody i formy pracy:

praca indywidualna, praca w grupie, praca z klasą, dyskusja, elementy dramy (poza, stop-klatka, wywiad), gwiazda pytań, dyskusja, praca z tekstem literackim, zabawy dydaktyczne (sieć, zegar).

Materiały

- książka K. Wasilkowskiej, *Już, już!*, Wydawnictwo *Literatura*, Łódź
- kartki,
- arkusze papieru, markery,
- wstążki, skakanki, sznurki,
- kłębek wełny.

Przebieg zajęć

1. Powitanie

Nauczyciel zachęca, aby uczniowie powitali się okrzykiem swojego imienia, a następnie poszukali w klasie osób, które spełniają pewne kryteria i powitali się z uściskiem dłoni, np.:

Osoby, które mają w domu zwierzątko.

Osoby, które lubią lepić różne rzeczy z modeliny / plasteliny.

Osoby, które trenują piłkę nożną / koszykówkę / pływanie.

Osoby, które lubią się uczyć.

(Informacje organizacyjne: przykłady poleceń powinny mieć związek z przeczytaną lekturą).

2. Zabawa dydaktyczna – sieć, skojarzenia

Dzieci, stojąc w kręgu, rzucają do siebie motek wełny, każdy chwytą i zatrzymuje nić. W momencie rzucania kłębka należy powiedzieć skojarzenie związane z przeczytaną książką.

Gdy kłębek trafi już do każdego, kończy się ćwiczenie.

Później wszyscy zastanawiają się, co może symbolizować tak powstała sieć (nawiązując także do treści przeczytanej książki). Po rozmowie dzieci nie wypuszczają wełny, zmieniając tylko położenie wobec siebie, zwijają kłębek wełny. Zabawa dydaktyczna wymaga współpracy.

3. Gwiazda pytań, dyskusja

Uczniowie wypowiadają się swobodnie na temat książki: co najbardziej zapamiętały, na co zwróciły uwagę, co je poruszyło, itp.

Aby uporządkować wiedzę, nauczyciel proponuje uzupełnienie gwiazdy pytań (Załącznik), w tym celu kładzie na ziemi plakat ze schematem. Dzieci, podzielone na zespoły, siadają przy jednym z pytań. W wyniku dyskusji ustalają odpowiedź, którą zapisują formie pisemnej albo graficznej.

Po wyznaczonym czasie kolejne zespoły przenoszą się do innego pytania (można wyznaczyć ruch np. zgodnie z ruchem wskazówek). Grupy zapoznają się z odpowiedziami, a potem dopisują/dorysowują swoje spostrzeżenia.

W dowolnym momencie zespół albo każdy indywidualnie może zapisywać pytania, które zostawia w środku gwiazdy.

W takiej prezentacji efektów pracy uczniowie zwracają uwagę na główny problem książki i zastanawiają się, w jaki sposób ich (albo znanych im osób) dotyczy, mogą też wybrać z gwiazdy pytania, na które odpowiedzą.

4. Praca z tekstem, drama – stop-klatka, dyskusja

Prowadzący dzieli klasę na grupy, które losują jeden z fragmentów z pierwszych rozdziałów książki, dotyczące Luli, pokazując jej zainteresowania, relacje z rodzeństwem, rodzicami, rówieśnikami, stosunek do szkoły.

Przykładowe fragmenty:

Rozdział „Klucze”:

Lula zdejmuje buty i w samych skarpetkach idzie do swojego pokoju. Cieszy się chwilą samotności w ich jasnym domu. Jest bezpiecznie, spokojnie i miło. Można szybko odrobić lekcje i zająć się innymi, fajnymi rzeczami: lepieniem z modeliny, rysowaniem, czytaniem albo tylko leżeniem i myśleniem. Potem, robiąc dużo hałasu, przychodzą Wera i Kaj, a później mama, która szykuje obiad. Jedzą go razem. Czasem odgrzewają sobie wcześniej coś, co zostało z poprzedniego dnia. Przyjemnie też wracać, kiedy w domu jest tata. Wtedy obiad już czeka na stole.

Rozdział „Okej, gugu”:

Lula „Upewnia się, czy wszystkie prace domowe są odrobione, i dla świętego spokoju pakuje plecak na poniedziałek, a potem wsuwa go głęboko pod biurko. Zza łóżka wyjmuje grubą tekturę, sztywną jak deska. Wydębiła ją od Wery – ona używa do malowania swoich akwarelek dużych szcicowników, które mają takie właśnie solidne okładki. Kiedy układa karton na biurku, czuje w brzuchu musowanie, palce aż swędzą. Wyjmuje z szuflady opakowanie kolorowej modeliny i kartkę z rysunkiem. Projekt bożonarodzeniowej szopki. Lula wymyśliła, że zbuduje zupełnie niezwykłą stajenkę”.

Rozdział „Grzmot”:

Po tygodniu Grzmot śpi na swoim posłaniu, a ze wszystkich nóg najchętniej wybiera nogę Luli i trzyma się blisko niej. Lula nie może nic poradzić na to, że pęka z dumy i szczęścia. Wera jest odrobinę zazdrosna. Mówi, że kiedy będzie dorosła i zamieszka sama, sprawi sobie białego kota z niebieskimi albo czerwonymi oczami.

Uczniowie, podzieleni na zespoły, czytają uważnie tekst i przygotowują techniką dramy, stop-klatkę, pokazując Lulę w różnych sytuacjach. Po wyznaczonym czasie, na znak nauczyciela (np. klaśnięcie w dłoń), uczestnicy zajęć zastygają na kilka sekund. Po chwili dzieci jednej grupy pozostają w rolach, natomiast pozostali analizują przedstawioną scenę, odpowiadając na pytania, np.:

- *Co przedstawia stop-klatka?*
- *Co się wydarzyło?*
- *Kim są postaci?*
- *Jakie emocje wyrażają postaci?, etc.*

Uczniowie mogą także podejść do wybranej przez siebie postaci, zadać jej pytanie, „posłuchać” jej myśli.

Następnie uczniowie dokonują podobnej analizy pozostałych stop-klatek.

(Uwagi organizacyjne: nauczyciel można wybrać dowolne fragmenty z początkowej części książki. Celem ćwiczenia jest pokazanie bohaterki, zanim zaczęła korzystać z komputera – jako wrażliwej dziewczynki mającej artystyczne zainteresowania, lubiącej zwierzęta, sport, itp.).

5. Nauczyciel dzieli tablicę na dwie części i podsumowuje tę część lekcji z uczniami, uzupełniając na tablicy notatkę. Informacje odnoszą się do Luli:

POTRZEBY, EMOCJE, RELACJE Z LUDŹMI.

6. Dyskusja, symbolizacja przestrzeni

Nauczyciel kładzie na podłodze rysunek/zdjęcie komputera i pyta dzieci o ich doświadczenia związane z korzystaniem z tego narzędzia. Następnie zachęca, aby uczniowie przypomnieli sobie historię Luli i wspólnie ustalili kolejne etapy jej fascynacji grą. Można też przeczytać odpowiednie fragmenty książki.

Uczestnicy zajęć, podzieleni na grupy, rysują/opisują w sposób symboliczny jeden wybrany etap. Rysunki/opisy zostają ułożone wokół komputera w różnych odległościach, które mają symbolizować stopień uzależnienia bohaterki od gry komputerowej.

Następnie dzieci oglądają powstałe prace i siadają przy jednej. W ten sposób powstają zespoły, które przez kilka minut rozmawiają o sytuacji Luli, o jej stopniowym uzależnianiu się i zmianach, jakie zachodzą w dziewczynce.

7. Drama, poza

Nauczyciel mówi, że zaraz wcieli się w rolę szkolnego pedagoga, który będzie chciał uzyskać jak najwięcej informacji o Luli, która musiała wyjechać do szpitala. Zachęca, aby każdy indywidualnie wszedł w rolę dowolnej osoby, która znała dziewczynkę, może to być siostra, brat, mama, babcia, sąsiedzi, koleżanki z klasy.

Najpierw uczniowie, będąc w roli, zastygają na kilka sekund w pozie, pokazując swoją reakcję na wieść, że Lula trafiła do szpitala. Następnie prowadzący podchodzi do wybranych osób i zadaje im różne pytania, np.:

Kim jesteś?

Skąd znasz Lulę?

Co czujesz, myśląc o Luli?

Co się wydarzyło?

Czy zauważyłeś/zauważyłaś coś niepokojącego w zachowaniu Luli?

Jak wtedy zareagowałeś/zareagowałaś?

Nauczyciel podsumowuje tę część lekcji z uczniami, a później zapisuje w drugiej połowie na tablicy notatkę na temat Luli:

POTRZEBY EMOCJE RELACJE Z LUDŹMI

Prowadzący zaprasza wszystkich na wspólną naradę. Uczniowie siadają w kręgu i, odnosząc się do informacji zapisanych na tablicy, rozmawiają o sytuacji Luli, m.in. porównując obie tabele, np.:

Co wydarzyło się w jej życiu?

Dlaczego gra tak pochłonęła Lulę?

Jak gra wpłynęła na jej życie, emocje, relacje z innym?

Jak jej uzależnienie wpłynęło na innych ludzi?

Czy wszyscy wiedzieli, jak się zachować w tej sytuacji?

Nauczycielka dodaje i systematyzuje wiedzę (dostosowując informacje do poziomu klasy), że uzależnienie od gier komputerowych zostało uznane za chorobę pod nazwą OCD-10 – to numer na międzynarodowej liście chorób, i jak wiele uzależnień, może wywoływać: agresję, depresję, pewne dolegliwości fizyczne, wpływa też na życie najbliższych osób. To, że ktoś jest uzależniony od gier komputerowych, można rozpoznać po wielu oznakach, np.: spędzanie wielu godzin przed

komputerem, zaniedbywanie obowiązków, nauki, utrata innych zainteresowań, obsesyjne myślenie o grach, izolowanie się od ludzi, bezsenność, wydawanie nadmierne pieniędzy, a w skrajnych sytuacjach różne choroby.

8. Praca z tekstem literackim

Uczniowie zastanawiają się, jakie wnioski można wyciągnąć z historii Luli? Najtrafniejsze zapisywane są w zeszytach. Notatkę można połączyć z pracą plastyczną.

Następnie nauczyciel czyta głośno słowa autorki, które rozpoczynają książkę, a uczniowie dzielą się refleksjami, jak je rozumieją.

9. W roli ekspertów

Nauczyciel podkreśla, że najważniejsze jest zapobieganie uzależnieniom i prosi o wymyślenie, w jaki sposób to robić. Dzieci tworzą na podłodze, wokół symbolicznego komputera, zespoły ekspertów, które opracowują, np.:

- zasady pracy z komputerem w domu,
- osoby, do których warto zwrócić o pomoc w przypadku problemów,
- pomysły – działania „na odciążenie” od komputera.

Po prezentacji efektów pracy wspólne wnioski zostają zapisane na tablicy, zwracając uwagę na osoby i instytucje, do których warto zwrócić się po pomoc, a także na relacje z bliskimi ludźmi.

8. Mój dzień – koło czasu i wartości

Ponieważ temat podjęty podczas zajęć był trudny, nauczyciel prosi, aby dzieci stanęły w kręgu i wzięły głęboko oddech, który wypełni całe ciało, a potem wypuściły powietrze. Następnie zaprasza do wykonania wspólnego ćwiczenia – przygotowania zegara, który pokaże, jak spędzać czas, aby wykorzystać dobrze swoje możliwości i być szczęśliwym człowiekiem.

Uczniowie tworzą na podłodze dwa koła wewnętrzne i zewnętrzne (w tym celu można wykorzystać, np. wstążki, skakanki, sznurki), gdzie wewnętrzny oznacza zegar, a potem wyznaczają, jak mogłoby/powinno wyglądać życie w dobowym rytmie: ile czasu przeznaczyć np. na odpoczynek, zabawy ruchowe, naukę w szkole, jedzenie, grę na komputerze. Natomiast w zewnętrznym kole zostawiają kartki z symbolami tego, co dla dzieci jest ważne (np. przyjaźń, książki, nauka, sport). Następnie w parach lub grupach rozmawiają o swoich spostrzeżeniach.

(Informacje organizacyjne: można zapisać na tablicy pomocnicze pytania do dyskusji, np.: *Ile czasu przeznaczacie na obowiązki, odpoczynek, nudę? Czego jest waszym zdaniem za dużo, a czego zbyt mało w Waszym zegarze? Co jeszcze powinniśmy zmienić? Co/kto decyduje o Waszym czasie? O czym nie można zapominać, planując dzień?*)

Na koniec dzieci dzielą się spostrzeżeniami po wykonaniu ćwiczenia i mówią, co dzisiaj „wezmą z lekcji do swojego plecaka” (sposstrzeżenia, emocje, wiedza, relacje w grupie, itp.).

Załącznik

GWIAZDA PYTAŃ

GDZIE?

KTO?

CO?

pytania

KIEDY? JAK?