

Szkoła podstawowa, klasa VIII

Szkoła ponadpodstawowa

ZAJĘCIA BIBLIOTECZNE,

JĘZYK POLSKI

Scenariusz zgodny z podstawą programową

(Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dn. 2 marca 2018 r.)

Scenariusz z wykorzystaniem nowych mediów i pracy w grupach (90 min)

Jestem Twórcą! Design Thinking w pisaniu opowiadań i tworzeniu historii

Opracował dr Maciej Dowgiel



Uznanie autorstwa. Użycie niekomercyjne. Na tych samych warunkach. 4.0 Międzynarodowe

Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją.

creativecommons.org

Scenariusz lekcji powstał w ramach
Społecznej kampanii edukacyjnej Legalna Kultura

Dofinansowano
ze środków
Ministra Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego **Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Cele lekcji:

Celem zajęć jest poznanie metody Design Thinking.

Uczeń/uczennica:

- wie, czym jest metoda Design Thinking i jakie są jej etapy;
- rozumie, że jest to metoda dość uniwersalna, dzięki której można stworzyć np. opowiadanie;
- uczy się charakteryzować bohatera inaczej niż w tradycyjny sposób;
- doskonali umiejętność empatyzacji;
- doskonali umiejętność tworzenia, pisania i opowiadania historii;
- rozwija wyobraźnię.

Metody:

- Plaster miodu
- Elementy Design Thinking
- Kreatywne pisanie

Środki dydaktyczne:

- Wydrukowane Karty pracy (Załącznik nr 1, 2 i 3)

Przygotowanie do lekcji:

W ramach przygotowania do lekcji uczniowie i uczennice mają wymyśleć i krótko (3 zdania) opisać bohatera. Będzie on bohaterem historii, którą wspólnie będziecie tworzyć podczas zajęć.

Podstawa programowa z dn. 2 marca 2018 r.:

Szkoła podstawowa, Klasy VII–VIII

Język polski

III. Tworzenie wypowiedzi.

1. Elementy retoryki. Uczeń:

- 1) funkcjonalnie wykorzystuje środki retoryczne oraz rozumie ich oddziaływanie na odbiorcę;
- 2) gromadzi i porządkuje materiał rzeczowy potrzebny do tworzenia wypowiedzi; redaguje plan kompozycyjny własnej wypowiedzi;
- 3) tworzy wypowiedź, stosując odpowiednią dla danej formy gatunkowej kompozycję oraz zasady spójności językowej między akapitami; rozumie rolę akapitów jako spójnych całości myślowych w tworzeniu wypowiedzi pisemnych oraz stosuje rytm akapitowy (przeplatanie akapitów dłuższych i krótszych);
- 6) przeprowadza wnioskowanie jako element wyводу argumentacyjnego.

IV. Samokształcenie. Uczeń:

- 2) rozwija swoje uzdolnienia i zainteresowania;
- 6) rozwija umiejętności samodzielnej prezentacji wyników swojej pracy;
- 8) rozwija umiejętność krytycznego myślenia i formułowania opinii.

Szkoła ponadpodstawowa

Język polski

III. Tworzenie wypowiedzi

1. Elementy retoryki. Uczeń:

- 1) formułuje tezy i argumenty w wypowiedzi ustnej i pisemnej przy użyciu odpowiednich konstrukcji składniowych;
- 3) rozumie i stosuje w tekstach retorycznych zasadę kompozycyjną (np. teza, argumenty, apel, pointa);
- 6) rozumie, na czym polega logika i konsekwencja toku rozumowania w wypowiedziach argumentacyjnych i stosuje je we własnych tekstach.

2. Mówienie i pisanie. Uczeń:

- 2) buduje wypowiedź w sposób świadomy, ze znajomością jej funkcji językowej, z uwzględnieniem celu i adresata, z zachowaniem zasad retoryki;
- 4) zgodnie z normami formułuje pytania, odpowiedzi, oceny, redaguje informacje, uzasadnienia, komentarze, głos w dyskusji;

- 8) tworzy plan kompozycyjny i dekompozycyjny tekstów o charakterze argumentacyjnym;
- 10) w interpretacji przedstawia propozycję odczytania tekstu, formułuje argumenty na podstawie tekstu oraz znanych kontekstów, w tym własnego doświadczenia, przeprowadza logiczny wywód służący uprawomocnieniu formułowanych sądów.

Przebieg lekcji:

Zajęcia rozpoczynają się od rozmowy na temat tego, czy uczniowie i uczennice mieli trudność z wymyśleniem swojego bohatera i jego opisem. Warto, aby uświadomili sobie, jakie to były trudności. Z czego wynikały? Następnie nauczyciel zwraca uwagę, że na podobne trudności może mieć pisarz lub poeta, który rozpoczyna pracę nad swoim dziełem. W związku z tym, za jego ciężką pracę powinien zostać należycie wynagrodzony, gdyż pisanie jest jego sposobem zarobkowania na życie. Część jego gaży pochodzi ze sprzedaży książek. Jeżeli nie zapłacimy za legalnie dostępne dzieło, a ukradniemy je np. z sieci, autor nie otrzyma należnej mu zapłaty. W kontekście nielegalnego korzystania z utworów podlegających autorskoprawnej ochronie, źródłem odpowiedzialności karnej są zasadniczo przepisy karne zawarte w Ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych, a nie Kodeksu karnego, w tym art. 278 k.k. Ponadto, korzystanie z nielegalnych źródeł, ale niepołączone z dalszym rozpowszechnianiem dzieła, wprost nie jest zakazane przez Ustawę. Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w rozdziale 14, zawiera przepisy karne, które m.in. penalizują rozpowszechnianie cudzych utworów bez zezwolenia albo też przywłaszczanie autorstwa cudzego utworu (tzw. plagiat).

Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi i każdej uczennicy kartę pracy (Załącznik nr 1). Prosi, aby w centralnej części plastra miodu wpisać imię lub pseudonim wymyślonego w domu bohatera. Następnie w pola okalające środkowy sześciobok uczniowie i uczennice powinni wpisać sześć cech charakterystycznych, które opisują wymyśloną przez nich postać. Może to przybrać formę jednozdaniowych opisów bądź jedynie epitetów określających bohatera. Na tym etapie pracy szare pola pozostają niewypełnione.

Uczniowie i uczennice stworzyli właśnie szkic swego pierwszego bohatera literackiego. W dalszej części zajęć będą mieli rozwinąć jego postać i zastanowić się nad zbudowaniem wokół niego fabuły. Nauczyciel powinien wyjaśnić w tym miejscu, że uczniowie i uczennice będą teraz

pracować metodą Design Thinking, popularną wśród największych projektantów nowoczesnych rozwiązań na całym świecie, m.in. Google'a i Facebooka.

Pierwszym etapem myślenia projektowego jest empatyzacja. W toku tych zajęć polega ona na jak najlepszym zrozumieniu swojego bohatera. Skoro uczniowie i uczennice stworzyli już szkic bohatera swojego tekstu, pora rozpocząć pracę nad jego rozbudową. Najlepiej można tego dokonać przez dobre zrozumienie bohatera. Dlatego właśnie uczniowie i uczennice mają za zadanie wykazać się empatią i spróbować zrozumieć, kim i jaki jest ich bohater, czego potrzebuje, jakie są jego życiowe priorytety, czego pragnie, jakie ma pasje, kim jest lub kim chce być w życiu itd. Uczestnicy i uczestniczki lekcji wracają do wypełnionych już w części kart pracy. Ich zadaniem jest wczucie się w postać i zrozumienie jej jak najlepiej to możliwe. Wnioski z empatyzacji, czyli dodatkowe informacje, wpisują w szare pola karty pracy.

Drugi etap metody Design Thinking to próba zdefiniowania problemów, jakie może mieć kreowany bohater. Na podstawie określonych cech i opisu, którego uczniowie i uczennice dokonali w ramach pracy domowej, mają teraz za zadanie zastanowić się, jakie problemy może mieć ich postać. Etap ten może być przeprowadzony zarówno w formie samodzielnej refleksji, jak i może zostać wspomagany kartą pracy (Załącznik nr 2).

Kiedy mamy już bohatera postawionego w sytuacji konfrontacji z określonym na poprzednim etapie problemem, możemy przejść do tworzenia historii. Oczywiście na razie będzie to jedynie jej zarys. Zakładamy, że będzie to historia dotycząca możliwości i sposobu uporania się z wybranym problemem. Zanim jednak uczniowie i uczennice przejdą do pracy, warto to rozwiązanie problemu najpierw znaleźć. Posłużyć się tu można ponownie metodą plastra miodu (Załącznik nr 3). W środkowe pole uczestniczki i uczestnicy zajęć wpisują wybrany przez siebie problem. Następnie w sześć pól okalających wpisują możliwe ich zdaniem rozwiązania. Kiedy już to zrobią, warto wrócić do skróconych charakterystyk stworzonych w początkowej części zajęć (Załącznik nr 1) i zastanowić się, które rozwiązanie, biorąc pod uwagę cechy postaci, wybrałby stworzony przez uczennice i uczniów bohater.

Następnym krokiem jest przejście do spisania owego pomysłu w formie ciekawej historii. Biorąc pod uwagę charakterystykę bohatera, uczniowie i uczennice piszą opowiadanie o tym,

jak ich bohater poradził sobie z określonym przez nich problemem. Danych mają bardzo wiele. Wiedzą już, kim jest, jaki ma problem i jakie rozwiązanie wybrał. Opisują zatem historię, którą sami ułożyli na przygotowanych wcześniej schematach. Powinni także skupić się na wnioskach, jakie z zaistniałej sytuacji wyciągnął bohater i jak wpłynęło to na jego życie. A może uporanie się z problemem zmieniło jakoś bohatera?

Na zakończenie zajęć sprawdź wiedzę uczniów i uczennic korzystając z testu Kahoot!
[tiny.pl/tbtv7](https://www.kahoot.it/join/tiny.pl/tbtv7)



Jeżeli uczestnicy i uczestniczki zajęć nie uporają się z napisaniem historii w wyznaczonym przez nauczyciela czasie, można zaproponować im, aby swą pracę dokończyli w domu. Ważne jest to, aby każde z nich mogło zaprezentować swą historię na forum klasy (np. na kolejnych zajęciach). Oczywiście jeżeli ktoś nie ma ochoty i potrafi to uzasadnić, nie można zmuszać go do prezentacji.

Proponowana bibliografia:

- Tom Kelley, David Kelley, *Twórcza odwaga. Otwórz się na Design Thinking*, wyd. MT Biznes, 2019.
- Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, wyd. Zakład Wydawniczy Nomos, 2013.
- Joseph Campbell, *Potęga mitu*, wyd. Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, 2019.

Załączniki:

Załącznik nr 1



Załącznik nr 2

Jakie problemy mogą dotyczyć Twojego bohatera? Mogą to być problemy osobiste bądź zawodowe/szkolne? Weź pod uwagę różne aspekty jego życia. Zastanów się nad następującymi zagadnieniami. Uwaga, możesz wybrać także inne, jakie przychodzą Ci do głowy.

- ZDROWIE
- RODZINA
- PIENIĄDZE
- MIŁOŚĆ
- SZKOŁA/PRACA
- PRZYJAŹŃ
- CZAS
- PRAGNIENIA
- PASJA
- AGRESJA
- PŁEĆ
- MEDIA
- ZAUFANIE
- WYBÓR
- WIARA

Wypisz przynajmniej pięć, które wydają Ci się z jakiegoś powodu ważne.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Teraz wybierz jeden, bezwzględnie Twoim zdaniem najważniejszy, którym zajmiesz się w tworzonej przez Ciebie historii.

.....

.....

.....



