



Temat lekcji: „Na co komu schody?” - lekcja wychowawcza poświęcona rozwijaniu krytycznego myślenia w rzeczywistości konwencji i schematów

Opracowanie: Karolina Giedrys-Majkut

Etap edukacyjny: szkoła podstawowa (klasy VII-VIII), szkoła ponadpodstawowa

Czas: 2 godziny lekcyjne

Cele:

- Kształtowanie umiejętności wyrażania własnego zdania i budowania niezależnych poglądów
- Zachęcanie do poszukiwania kreatywnych i oryginalnych rozwiązań w schematach dnia codziennego
- Zachęcanie do wykształcenia krytycznej postawy wobec konwencji i schematów w celu rozwijania świadomego podejmowania decyzji

Metody pracy:

debata, praca w grupach

Środki dydaktyczne:

- film „Schody” Stefana Schabenbecka, 7' (Filmoteka Szkolna, pakiet nr 6)
- zdjęcia schodów wykorzystanych w różnych nietypowych celach: do stawiania kwiatków, do ćwiczeń deskorolkowych lub parcour, do ćwiczeń fizycznych dla osób, które chcą schudnąć, do upiększenia przestrzeni (np. na Times Square w Nowym Jorku)
- zdjęcia obiektów (w tym najwięcej ubrań), które kiedyś były bardzo modne, a teraz „trącą myszką”
- zdjęcia obiektów albo fragmenty utworów, których wartość i uroda została rozpoznana dopiero po jakimś czasie (obraz impresjonistyczny, Wieża Eiffla, fragment „Łowcy androidów”, etc.)
- sprzęt do wyświetlania zdjęć - rzutnik, laptop

Przebieg pierwszej lekcji:

1. Uczniowie z nauczycielem oglądają film - 10 minut
2. Ćwiczenie nr 1, którego celem jest przyjrzenie się zachowaniom bohatera filmu i znalezienie odpowiedzi na pytanie: co w jego postępowaniu jest konwencjonalne, a co niekonwencjonalne. Najpierw w grupie uczniowie wraz z nauczycielem opisują tytułowe schody (obiekt, a nie to co ma symbolizować) - nauczyciel zbiera wszystkie pomysły uczniów i zapisuje na tablicy. Co to za obiekt? Jak wygląda?, Jakie typy schodów znacie? Po których się najlepiej chodzi? etc. aż do pytania: Do czego służą schody? Należy przyjąć wszystkie, nawet najbardziej oryginalne odpowiedzi uczniów, a wręcz zachęcać takie refleksje. Sesję pytań i odpowiedzi zamyka przegląd zdjęć, na których widnieją schody w różnych nietypowych zastosowaniach. Następnie nauczyciel zadaje pytanie: Do czego schody nie służą? Czego nie da się z nimi zrobić? - 20 minut.
3. Ćwiczenie nr 2, którego celem jest promowanie kreatywności i niezależności. Nauczyciel dzieli klasę na dwie grupy, które siadają w dwóch rzędach naprzeciwko siebie. Wyjaśnia, że czeka ich bitwa, w której zwyciężą najbardziej kreatywne pomysły. Najpierw grupy przygotowują listę 5 przedmiotów i obiektów, które ich zdaniem mają bardzo schematyczne zastosowanie. Mają na to 5 minut. Następnie kolejno grupy "wyzywają się" na pojedynek wymieniając dany przedmiot. Druga grupa musi w przeciągu 1 minuty wymyślić nowe, ciekawe zastosowanie tego przedmiotu (nauczyciel liczy czas). Przed pojedyńkiem, a już po przeczytaniu instrukcji można przygotować kontrakt, w którym ustalone zostaną zasady



pojedynku. Np. nie liczą się puste zastosowania, typu "korkociąg może służyć do leżenia na biurku". Przy nowym zastosowaniu przedmiot musi spełniać jakąś pożyteczną funkcję. nie liczą się zbyt ogólne zastosowania, typu „cegła może służyć do rzucania” - do czego, w jakim celu? nie dokonujemy zamian typu - nóż do chleba zamieniamy na nóż do styropianu nie podajemy przedmiotów, które mogą kogoś obrażać, np. krzyż. można odrzucać propozycje drugiej grupy, jeśli nie spełniają w/w kryteriów, przy czym nauczyciel ma decydujący głos w tej sprawie.

Nauczyciel zlicza punkty i po upływie czasu ogłasza, która drużyna zwyciężyła. - 15 minut

Przebieg drugiej lekcji:

1. Celem drugich zajęć jest edukowanie uczniów w kwestii umownej natury różnych schematów przyjętych w życiu społecznym i zachęcanie ich do samodzielnego podejmowania decyzji w kwestiach, których te konwencje dotyczą. Nauczyciel powraca do filmu, przypominając w skrócie sytuację filmowego bohatera i jego uporczywe wspinanie się do góry po schodach. Proponujemy w tym miejscu projekcję innego ciekawego filmu „Think outside the box” wykorzystującego metaforę schodów, który można odnaleźć pod następującym linkiem: <http://www.youtube.com/watch?v=C1yYB85ArHE> (czas trwania 2:03, film w angielskiej wersji językowej, ale dialogów jest naprawdę niewiele i można łatwo zrozumieć sens wydarzeń).

Dalszą pracę rozpoczyna dyskusja nad dwoma filmami: dlaczego bohaterowie tych filmów postępują w ten sposób? czy mogą postąpić inaczej? Następnie nauczyciel wprowadza temat umowności w kształtowaniu się konwencji społecznych i ich utrwalaniu. Prezentuje na tablicy (lub za pomocą rzutnika i laptopa) definicję pojęcia konwencja - za Słownikiem Wyrazów Obcych - [fac.], umowa (społeczna, międzynarodowa); przyjęty zwyczaj, zespół przyjętych norm (działania, postępowania); także umowność, maniera. Wyjaśnia wątpliwości, upewnia się, że wszyscy rozumieją czym jest umowa społeczna, norma, umowność - można zacytować kilka przykładów, a potem zachęcić uczniów do podania własnych. Następnie nauczyciel proponuje przyjrzenie się jednej z najbardziej rozpowszechnionych konwencji - modzie. Będzie to celem ćwiczenia nr 3, czyli wielkiej debaty na temat mody. Moda jest sferą zasadzającą się na umowności i swoistej presji społecznej. Zapraszając młodzież do debaty na temat mody dotkniemy też innych sfer, gdzie stopień umowności jest mniejszy. Poza tym, debata na temat mody, czyli zjawiska którym młodzież jest żywo zainteresowana, zapewnimy sobie zaangażowanie młodzieży w dyskusję na temat bezrefleksyjnego podążania za głosem tłumu. Klasę dzielimy na dwie grupy. Jedna grupa to przeciwnicy mody, drudzy to jej zwolennicy. Obydwie grupy przygotowują osobno swoje argumenty, a potem ścierają się ze sobą w wymianie poglądów. - 30 minut

2. Dyskusja po debacie wokół następujących pytań: dlaczego ulegamy modzie? kto decyduje o tym, co jest piękne, ciekawe i twórcze? Podsumowuje ją przegląd zdjęć, na których widać kiedyś modne rzeczy, oraz zdjęć z obiektami, których wartość uznano dopiero po jakimś czasie. - 9 minut
3. Podsumowanie zajęć poprzez odwołanie się do filmu: czy jest coś, co chcielibyście przekazać bohaterom filmów po tych zajęciach? - 1 minuta