

Świat w sieci i poza nią

WIEDZA W PIGUŁCE

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Jacy są nasi bohaterowie z bajek, gier czy filmów, a jacy jesteśmy my? Czy potrafimy robić te same rzeczy i mamy podobne umiejętności? Uczestnicy i uczestniczki porównają świat fikcji ze światem rzeczywistym, odpowiadając m.in. na powyższe pytania, opisując siebie i swoich ulubionych bohaterów oraz tworząc nowe, nietuzinkowe postaci.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- potrafią rozróżniać zjawiska pochodzące ze świata fikcji i świata doświadczanego bezpośrednio;
- rozumieją, że świat fikcji kreowany jest przez ludzi dzięki ich wyobraźni i kreatywności.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 10 min

Forma: rozmowa

Pomoce: tablica, kreda lub marker,
magnesy do tablicy, wydrukowane
napisy „Świat fikcji” i „Świat realny”

Zapytaj o postaci z gier, bajek czy książek, które uczestnicy i uczestniczki lubią najbardziej, oraz o osoby z najbliższego otoczenia, które podziwiają lub darzą sympatią (nauczyciel, babcia, przyjaciel/przyjaciółka). Spisz na tablicy dwie listy wymienionych osób i bohaterów oraz przypisanych im przez uczestników i uczestniczek cech, uzasadniających dokonany wybór. Pokaż wydrukowane wcześniej napisy „Świat fikcji” oraz „Świat realny”. Porozmawiaj z uczestnikami i uczestniczkami o tym, co to jest świat fikcji i czym różni się od świata doświadczanego bezpośrednio. Poproś o przykłady. Zapytaj, nad którą z wcześniej wypisanych list powinien widnieć każdy z napisów.

2.

Czas: 25 min

Forma: praca indywidualna, prezentacja

Pomoce: kartki A5 (po dwie na uczestnika/uczestniczkę), kredki,
magnesy lub taśma klejąca

Rozdaj kredki oraz kartki i poproś, by uczestnicy i uczestniczki narysowali na jednej z nich wymyśloną przez siebie postać i zastanowili się, jakie trzy wyjątkowe cechy może ona posiadać (np. umiejętność latania, czytania w myślach, podróżowania w czasie). Na drugiej kartce niech przedstawia samych siebie oraz podobnie jak w przypadku wykreowanej postaci wymienią trzy umiejętności, jakie sami posiadają (mogą je również narysować w postaci symbolicznych obrazków). Zaprosz chętnie osoby do zaprezentowania rysunków i opowiedzenia o umiejętnościach swoich i swojego bohatera. Zapytaj, czy w rzeczywistości byłaby możliwa zamiana cech pomiędzy fikcyjnymi postaciami a uczestnikami lub uczestniczkami. Pod którym napisem na tablicy przywiesiliby oni rysunki przedstawiające ich samych i rysunki przedstawiające wymyślonych przez nich bohaterów? Zachęć do zawieszenia wszystkich prac.

3.

Czas: 10 min

Forma: rozmowa, burza mózgów

Pomoce: tablica, kreda lub marker

Podkreśl, że wszyscy uczestnicy i uczestniczki są dzięki swoim cechom i umiejętnościom wyjątkowi. Nie ma drugiej takiej samej osoby. Właśnie dzięki tej wyjątkowości każdy z nas może tworzyć rzeczy niepowtarzalne – postaci, światy, historie. Zapytaj, czego musimy użyć, by móc wymyślić coś nowego. Oczywiście mowa o wyobraźni. Podsumuj, mówiąc, że wyobraźnia i świat fikcji mogą bardzo wzbogacić nasze zabawy, dostarczać rozrywkę i uczyć, jak marzyć. W świecie rzeczywistym natomiast możemy te marzenia realizować, rozwijać talenty, nabywać wiedzę i umiejętności oraz tworzyć. Na koniec poproś uczestników i uczestniczek, by zastanowili się, jaki tytuł nadaliby stworzonej przez siebie wystawie rysunków. Zapisz na tablicy podane propozycje. Przeprowadź głosowanie i zakreśl zwycięski tytuł.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- potrafią odróżnić świat fikcji i świat rzeczywisty?
- wiedzą, że świat fikcji jest wytworem ludzkiej wyobraźni i kreatywności?

Opcje dodatkowe

Jeśli masz więcej czasu, zaproś uczestników i uczestniczek do ustawienia się w kole i zagrania w grę „Fikcja czy rzeczywistość?”. Podczas gry rzucaj piłeczkę po kolei do każdego uczestnika, podając czynność, jaką z całą pewnością można wykonać w świecie rzeczywistym, lub taką, którą można wykonać tylko w świecie fikcyjnym (**Instrukcja dla osoby prowadzącej Grę „Fikcja czy rzeczywistość?”**). Uczestnik, do którego rzucasz piłkę, powinien złapać ją, jeśli czynność jest fikcyjna, lub puścić, gdy nie jest. Możecie za każdą dobrą reakcję liczyć jeden punkt dla całej drużyny. Zachęć, by uczestnicy i uczestniczki wymyślili po jednej czynności realistycznej i nierealistycznej, a następnie przejęli rolę prowadzącego grę, rzucając piłeczkę do siebie nawzajem. Ustal, do jakiej sumy punktów będą kontynuować grę.

MATERIAŁY

- Instrukcja dla osoby prowadzącej Grę „Fikcja czy rzeczywistość?”

ZADANIE DLA UCZNIA

Połącz czarno-białe ilustracje z kolorami, które w rzeczywistości najbardziej by do nich pasowały. Wyobraź sobie, jakie barwy mogłyby one posiadać w świecie fantazji. Pokoloruj je zgodnie ze swoją wizją.

śnieg – biały, słońce – żółte, czekolada – brązowa, śliwka – fioletowa, trawa – zielona, niebo – niebieskie, serce – czerwone

CZYTELNIA

- Szmidt Maria, Między fikcją a rzeczywistością, „Edukacja i dialog”, [online], Portal Edukacja Internet Dialog [23.05.2014], dostępny w Internecie: http://www.eid.edu.pl/archiwum/2006,104/grudzien,224/miedzy_fikcja_a_rzeczywistoscia,2052.html

Tekst: , scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: . Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/swiat-w-sieci-i-pozania/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Katalog Kompetencji, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Podstawa programowa:

2014/1/edukacja-polonistyczna/t3

2014/1/edukacja-plastyczna/t2

2014/1/etyka/t1

Podstawa programowa 2017:

Edukacja polonistyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.

Uczeń wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Uczeń wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu.

Uczeń wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym.

Edukacja plastyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem.

Etyka, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń ma świadomość, że jako człowiek posiada swoją niezbywalną godność oraz że wszystkie inne osoby posiadają taką godność;