

W TEATRZE LALEK – PROPOZYCJA ZAJĘĆ STEAM-owych W OPARCIU O LEKTURĘ „ZEMSTA” ALEKSANDRA FREDRY

ANNA KRUSIEWICZ



Praca z kanonem lektur jest zazwyczaj wyzwaniem i dla nauczyciela, i dla uczniów. Archaiczność języka, problematyka odległa od świata dzisiejszych nastolatków (zwłaszcza w ich przekonaniu) powodują, że trudno przekonać młodego czytelnika do pochylecia się nad lekturą taką jak „Zemsta” Aleksandra Fredry. Pomysłem na oswojenie uczniów z tym tekstem może być projekt w duchu STEAM, ale jednocześnie mocno osadzony w edukacji polonistycznej. Pozwala to zaciekawić uczniów lekturą, rozwijać kompetencje ponadprzedmiotowe,

a jednocześnie zadbać o treści wynikające z podstawy programowej języka polskiego. W tak zaplanowanym projekcie ważna jest też możliwość realizacji działań STEAM-owych podczas innych zajęć szkolnych. Nieodłącznym elementem projektów STEAM jest uwzględnienie aspektu artystycznego, kreatywnego.

Schemat scenariusza przygotowany został w oparciu o propozycję zawartą w publikacji „STEAM-owe lekcje” autorstwa Marleny Plebańskiej i Katarzyny Trojańskiej (Warszawa 2018). •

1.	Tytuł zajęć
	W teatrze lalek („Zemsta” Aleksandra Fredry)
2.	Poziom edukacyjny/ przedmiot/ grupa przedmiotów.
	kl. VII-VIII, język polski
3.	Cel/ cele realizacji zajęć
	Cele STEAM (zgodnie z propozycją zawartą w „STEAM-owych lekcjach”): <ul style="list-style-type: none"> • rozwijanie kompetencji w zakresie nauk przyrodniczych, matematycznych, humanistycznych, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki poprzez multidyscyplinarny projekt; • rozbudzanie ciekawości poznawczej, kreatywności i wyobraźni uczniów; • rozwijanie logicznego myślenia i zachęcanie do poszukiwania nowych rozwiązań; • kształtowanie umiejętności łączenia wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin dla osiągnięcia celu, znalezienie rozwiązania problemu; • wdrażanie uczniów do wykorzystywania swoich mocnych stron podczas pracy w grupie, wdrażanie do pracy projektowej.

ANNA KRUSIEWICZ

	<p>Cele z podstawy programowej j. polskiego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (kl. IV-VI) I.1.8) odróżnia dialog od monologu, rozumie ich funkcje w utworze; • I.2.9) wyodrębnia elementy składające się na spektakl teatralny (gra aktorska, reżyseria, dekoracja, charakteryzacja, kostiumy, rekwizyty, muzyka); • (kl. VII-VIII) III.2.4) dokonuje interpretacji głosowej czytanych i wygłaszanych tekstów; • III.2.2) wykonuje przekształcenia na tekście cudzym, w tym skraca, streszcza; rozbudowuje i parafrazuje; • II.3.2) rozróżnia normę językową wzorcową oraz użytkową i stosuje się do nich; • IV.2) rozwija swoje uzdolnienia i zainteresowania; • IV.4) uczestniczy w projektach edukacyjnych (np. tworzy różnorodne prezentacje, projekty wystaw, realizuje krótkie filmy z wykorzystaniem technologii multimedialnych); • I.1.5) zna pojęcie komizmu, rozpoznaje jego rodzaje w tekstach oraz określa ich funkcje; • I.1.6) zna pojęcie ironii, rozpoznaje ją w tekstach oraz określa jej funkcje; • I.1.3) wskazuje elementy dramatu (rodzaj): akt, scena, tekst główny, didaskalia, monolog, dialog. 	
4.	Ramowa koncepcja STEAM	
	<p>Celem projektu jest odczytanie tekstu lektury w sposób współczesny, zrozumiały dla uczniów. Uczniowie przygotowują krótkie scenki na podstawie tekstu Fredry. Wybór fragmentów – samodzielnie, w grupie lub wspólnie z nauczycielem. Wybrany fragment (scenę) uczniowie opracowują pod kątem językowym. Przygotowują scenariusz uwzględniając didaskalia. Korzystają z przypisów, słowników przy pracy nad uwspółcześnieniem języka. Dzielą się rolami i opracowują przygotowany tekst pod kątem interpretacji głosowej. Poznają terminy takie jak komizm, ironia i wykorzystują je w praktyce. Wykorzystują technologię w celu rejestracji dźwięku, przygotowania tekstu do odczytywania podczas prezentacji. Przygotowują ścieżkę dźwiękową. Przygotowują teatrzyk kukietkowy. Projektują kukietki z dostępnych materiałów. Prezentują swój projekt.</p>	
5.	Wymagania technologiczne, jakie musi spełnić szkoła/sala/przestrzeń dydaktyczna, w której odbywają się zajęcia	
	<p>Sala dydaktyczna lub inna przestrzeń zapewniająca uczniom swobodę podczas pracy w grupach. Dostęp do Internetu.</p>	
6.	Wybrane cyfrowe zasoby edukacyjne wykorzystywane w toku realizowanych zajęć	
	<ul style="list-style-type: none"> • Cyfrowa wersja lektury, np. z portalu wolnelektury.pl, dostępna w wersji PDF lub innej, https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/zemsta/ • „Zemsta” w reżyserii Jana Świderskiego z 1972 r. (Teatr Telewizji), ninateka.pl/vod/teatr/zemsta-jan-swiderski • aplikacja Pages (lub inna z trybem prezentera) 	
7.	Wybrane narzędzia w toku realizowanych zajęć (technologiczne oraz analogowe)	
	<ul style="list-style-type: none"> • urządzenie typu tablet, iPad, projektor lub telewizor • papier, karton, stare ilustracje, materiały plastyczne, drewno, nożyczki itp. • poradniki dotyczące przygotowania teatrzyku, np. „Teatrzyk kukietkowy. To nie takie trudne!” Exley Helen; „Teatr” Ricardo Henriques (ilustracje André Letria, przekład Jakub Jankowski) 	
8.	Realizacja modelu STEAM	
	S	<p>W toku realizacji projektu uczniowie pracują z tekstem literackim. Poszerzają wiedzę na temat słownictwa. Szukają synonimów. Zdobywają wiedzę na temat teatru kukietkowego. Znają cechy zaproszenia jako formy wypowiedzi.</p>
	T	<p>Podczas pracy uczniowie korzystają z cyfrowej wersji lektury. Odgrywają przygotowane scenki (opatrzone didaskaliami), wykorzystując aplikację typu Pages lub inną z trybem prezentera. Podczas prób nagrywają i odtwarzają scenki. Wykorzystują narzędzia i aplikacje związane z dźwiękiem.</p>

W TEATRZE LALEK – PROPOZYCJA ZAJĘĆ STEAM-owych W OPARCIU O LEKTURĘ „ZEMSTA” ALEKSANDRA FREDRY

E	Uczniowie projektują i wykonują z materiałów plastycznych, tekstylnych i in. dostępnych projekt kukietek i teatrzyku. Opracowują projekt zaproszenia na prezentację finałową.
A	Powstałe podczas projektu kukietki będą wyrazem twórczej ekspresji artystycznej uczniów przy jednoczesnym nawiązaniu do treści lektury / charakterystycznych cech bohaterów. Uczniowie mogą również uwspółcześić postać, ale z uwzględnieniem cech nadanych jej przez autora komedii. Przygotowanie zaproszenia.
M	Podczas pracy nad teatrzykiem, projektem zaproszenia uczniowie dokonują niezbędnych pomiarów. Przygotowują odpowiedniej wielkości kukietki, elementy teatrzyku, kartę z zaproszeniem. Pojęcia matematyczne: symetria, pomiar, proporcje.

9. Zakres zajęć

Lp.	Działanie	Szacowany czas	STEAM	Wskazówki
I.	Zapoznanie uczniów z tematyką projektu i planowanym przebiegiem, ustalenie celów projektu. Planowanie pracy, przydział zadań.	30 min.	S, T, E, A, M	Projekt przeznaczony do realizacji w grupach.
II.	Zapoznanie z działaniem i możliwościami wykorzystanych w projekcie narzędzi technologicznych.	15 min.	T	Możliwość zintegrowania działań z zajęciami informatycznymi.
III.	Wybór fragmentów do realizacji w projekcie. Opracowanie ich pod kątem językowym. Opracowanie scenariusza.	1 godz.	S, T,	
IV.	Przygotowanie scenki. Podział ról, interpretacja głosowa. Próbnego nagrania.	1-2 godz.	A, T, S	
V.	Projektowanie i przygotowanie kukietek i teatrzyku.	1-2 godz.	E, A, M, T, S	Możliwość zintegrowania z zajęciami artystycznymi (w przypadku kl. VII – plastyka, muzyka).
VI.	Prezentacja przygotowanych projektów. Przygotowanie zaproszenia.	1 godz.	S, T, E, A, M	Czas uzależniony jest od liczby grup projektowych, długości scenek.
VII.	Ewaluacja			

ANNA KRUSIEWICZ

10. Przebieg zajęć – z uwzględnieniem celu oraz sposobu wykorzystania nowych technologii edukacyjnych na każdym etapie**Ad. 1**

Uczniowie zostają zapoznani przez koordynatora z tematyką projektu i planowanym przebiegiem oraz dostępnymi w toku realizacji narzędziami technologicznymi i analogowymi. Następnie grupa projektowa określa cele, jakie stawia sobie do osiągnięcia w ramach uczestnictwa w projekcie, czego uczniowie chcieliby się nauczyć i jakie kompetencje zdobyć. Grupa projektowa dzieli się na grupy zadaniowe zgodnie z własnymi kompetencjami lub decyduje o wspólnym wykonywaniu części lub całości projektu. Opracowuje również plan kolejno podejmowanych działań.

Ad. 2

Zapoznanie uczniów z możliwościami narzędzi technologicznych wykorzystywanych w projekcie. Uczniowie sprawdzają działanie proponowanych narzędzi, mogą też zaproponować własne.

Ad. 3

Uczniowie w grupie lub pod kierunkiem nauczyciela wybierają fragmenty (sceny) do realizacji w projekcie. Zaznaczają fragmenty tekstu w dostępnej wersji cyfrowej. Kopiują i wklejają potrzebne fragmenty. Zespoły, korzystając z przypisów, słowników (także internetowych) oraz bazując na własnym doświadczeniu, opracowują tekst pod kątem językowym, uwspółcześniając go. Opracowują scenariusz, uwzględniając didaskalia.

Ad. 4

Grupy pracują nad przygotowaniem scenki. Przydzielają role i ćwiczą interpretację głosową. Mogą zapoznać się z wybranym spektaklem, np. Teatru Telewizji. Ustalają podkład muzyczny lub efekty dźwiękowe. Korzystając z aplikacji z funkcją prezentera, odczytują tekst i przygotowują próbne nagrania (z wykorzystaniem np. telefonu, iPada lub innego urządzenia). Zwracają uwagę na różne rodzaje komizmu wykorzystane w utworze i starają się uwzględnić je we własnych interpretacjach.

Ad. 5

Grupy przygotowują projekt teatryku kukietkowego zgodnie z wybraną i opracowaną sceną. Korzystają z dostępnych przewodników dotyczących tej formy teatralnej. Nawiązując do tekstu Fredry, projektują stroje dla kukietek. Uwzględniają komizm postaci. Dokonują niezbędnych pomiarów, aby przygotować teatryk. Korzystają z dostępnych materiałów plastycznych, papierniczych itp. Mogą wykorzystać materiały recyklingowe.

Ad. 6

Grupy przygotowują zaproszenie na prezentację przygotowanych projektów. W zależności od długości scenek i liczby grup prezentacja może odbywać się na jednej, kilku lekcjach lub poza zajęciami, np. na forum szkoły (lub dla klas równoległych).

11. Ewaluacja efektów zajęć

Przed rozpoczęciem zajęć warto określić dla każdego ucznia poziom wyjściowy poszczególnych kompetencji, które stanowią cel projektu, oraz poziom oczekiwań. Po zakończeniu projektu zbadany zostanie przyrost wiadomości i umiejętności uczniów w zakresie poszczególnych składowych STEAM oraz atrakcyjność projektu.

ANNA KRUSIEWICZ – nauczyciel konsultant ds. języka polskiego, historii i WOS w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku. Koordynatorka wielu projektów. Autorka publikacji związanych z innowacjami. Prywatnie i zawodowo pasjonatka gier planszowych, zwłaszcza takich, które można wykorzystać w edukacji.