ISSN 2083-8972

Marcin Wróbel

Czy sztuka zwodzi?[1]

Czas trwania: 30 minut
Poziom edukacyjny: przedszkolna grupa starszaków / grupa „0" w szkole podstawowej (5–6 lat)
Cele edukacyjne: Uczestnik potrafi wypowiedzieć się na temat funkcji sztuki i wskazać ulubioną dziedzinę sztuki. Potrafi porównywać dzieła naśladujące rzeczywistość oraz całkowicie fikcyjne. Umie wypowiedzieć się na temat sensowności poznanych dzieł i ich możliwej funkcji.

Do zajęć tych, których głównym narzędziem pracy jest komputer wyświetlający slajdy i filmy, dobrze jest specjalnie zaadaptować sobie salę i rozsadzić dzieci tak, żeby każde dobrze widziało. Jeśli grupa jest mała lub wyjątkowo przedsiębiorcza, zapewne zostanie jeszcze czas na zadanie rysunkowe na koniec. Przy grupach większych lub gorzej zorganizowanych może go niestety zabraknąć.

1. **Wprowadzenie** (5 minut)

Rozpoczynamy zajęcia od zaaranżowania dyskusji na temat tego, jakie formy aktywności artystycznej dzieci lubią najbardziej. Czemu tak chętnie rysują, śpiewają, wycinają, wyklejają, lepią z plasteliny? Pytamy wszystkich uczestników po kolei, by móc potem zastanawiać się wspólnie, co nam właściwie daje działalność artystyczna [spodziewane odpowiedzi to np.: pozwala wyrażać emocje, dawać coś od siebie, pochwalić się umiejętnościami, zdobyć uznanie].

W dalszej kolejności pytamy, jaką dziedzinę sztuki dzieci uważają za najtrudniejszą, a którą za najbardziej wartościową? Dlaczego akurat te? Wykorzystując te odpowiedzi, przechodzimy dalej do pytania, po co są, ich zdaniem, potrzebni tacy dorośli artyści jak aktorzy, malarze, rysownicy, rzeźbiarze, fotograficy, muzycy. Co właściwie dają ludziom? Czy zastanawiały się kiedyś, jak to możliwe, że ludzie kupują ich prace mimo tego, że nie da się ich zjeść ani nie pomagają w codziennych obowiązkach?

2. **Fotografia** (6 minut)

Następnie prezentujemy dzieciom slajdy. Wybieramy kilkanaście zdjęć wykonanych w okolicznościach i w sposób, który jest niemożliwy do zrealizowania bez bardzo specjalistycznego sprzętu. Moim ulubionym motywem są silnie powiększone fragmenty zwierząt, roślin, ciała ludzkiego, żywych komórek, mikrobów i zdjęcia gwiazdozbiorów wykonane przez teleskop Hubble'a. Bawimy się wspólnie

[1] Konspekt powstał w ramach projektu „Jestem z Wrocławia, więc myślę" (https://filozowroclaw.wordpress.com/) i był konsultowany z grupą nauczycieli pracujących przy projekcie.

z dziećmi w zgadywanie, co właściwie oglądamy na obrazkach. W trakcie tego ćwiczenia ujawniamy właściwe odpowiedzi i komentujemy wspólnie.

Potem zastanawiamy się z grupą, czy podobało im się oglądanie czegoś, czego w normalnym życiu nie da się zobaczyć. Jaki mamy pożytek z oglądania takich obrazków?

3. **Film** (7 minut)

Proponuję wykorzystać teledysk do piosenki Madonny *Dear Jessie*
https://www.youtube.com/watch?v=EGYmN-1UQzI

Sama projekcja trwa 4:35 min. Przed rozpoczęciem prosimy dzieci o zapamiętanie podczas oglądania jak największej liczby bohaterów z bajek oraz zwrócenie uwagi na to, co robią, gdzie i z kim. Dzieci zazwyczaj dobrze reagują na te polecenia i próbują zapamiętać jak najwięcej.

Po zakończonej projekcji wspólnie ustalamy, jak przebiegała fabuła, jakie postacie rozpoznały i co owe postacie robiły. Potem przechodzimy do krótkiej dyskusji, czy to, co tam się działo, jest możliwe. Przecież zabawki i postacie z teledysku nie żyją naprawdę i cała ta historyjka tylko się dziewczynce z teledysku przyśniła…

Zadajemy ważne w kontekście zajęć pytanie: czy fakt, że nic z tego nie może się wydarzyć, tak naprawdę komukolwiek przeszkadza w oglądaniu i zainteresowaniu się teledyskiem?

4. **Malarstwo** (7 minut)

W tej części wspólnie oglądamy pokaz slajdów z wybraną serią o malarstwie. Zestaw można zebrać bardzo różnie, sam pokazuję różne style w malarstwie: od realistycznego, przez coraz mniej realistyczne, na abstrakcji kończąc (np. Dürer, Bosch, Dali, Degas, Picasso, aż do fowizmu i kubizmu). Za temat wybieram postać ludzką, ale pomysł można oprzeć na dowolnym wyraźnym wspólnym mianowniku. W ten sposób dzieci na własne oczy będą mogły zobaczyć uderzające różnice w technice, stylu i sile wyrazu przy tym samym temacie.

Razem z dziećmi komentujemy oglądane slajdy, pytamy je o opinie, o to, co jest na obrazku, czy im się podoba itp.

Po zakończeniu wspólnie zastanawiamy się, po co robić takie obrazki, zwłaszcza te niepodobne do tego, co się widzi na co dzień. Pytamy dzieci komu podobają się najbardziej abstrakcyjne style, a komu te bardziej realistyczne.

5. **Zadanie rysunkowe**

Nie zostaje na nie za wiele czasu, ale jeśli grupa jest na tyle sprawna, że zostało parę minut na wspólną zabawę, to dobrym podsumowaniem jest rysunek ulubionego bajkowego bohatera, który znalazł się w jakiejś sytuacji, „jak gdyby" był żywy. W zeszłym roku było to najchętniej rysowane przez dzieci zadanie.

ISSN 2083-8972

Marcin Wróbel

Ładny – dobry, zły – brzydki?[1]

Czas trwania zajęć: 30 minut
Poziom edukacyjny: grupa przedszkolna starszaków / „zerówka" szkolna (5–6-latki)
Cele edukacyjne: Uczestnik po zakończeniu zajęć potrafi świadomie odróżnić to, co dla niego jest ładne i brzydkie, oraz wyjaśnić swoje preferencje w oparciu o przykłady. Rozumie, że ludzie mogą mieć zarówno podobne, jak i różne preferencje. Ponadto umie odseparować walor estetyczny (piękno) od wartości moralnej dzieła (bycia dobrym, dobrego działania). Rozumie, że to, co ładne, ma charakter czasowy (zmienia się i może zbrzydnąć, ale wcale nie musi przestać być dla nas bardzo ważne).

1. **Wprowadzenie** (6 minut)

Zajęcia rozpoczynamy od krótkiej dyskusji z dziećmi o tym, co im się podoba. Punkty wyjścia mogą być oczywiście różne, proponuję odwoływać się do wyposażenia sali przedszkolnej (zabawki, umeblowanie, tapety, wystawione prace dzieci). Następnie pytamy dzieci, dlaczego podoba im się to, co wymieniają, i czy wszystkie zgadzają się z tym, że owo coś jest ładne.

[Tym, co chcemy uzyskać w toku dyskusji, jest kilka kryteriów preferencji atrakcyjności dla dzieci oraz wyraźne wskazanie na to, że różnym dzieciom mogą się podobać różne rzeczy].

2. **Ulubione zabawki** (8 minut)

Dzieci zawsze chętnie rozmawiają o swoich ulubionych zabawkach, co bardziej przedsiębiorcze mają je ze sobą w przedszkolu. Pytamy dzieci, czym najbardziej lubią się bawić. Staramy się przywołać lalki, misie i przytulanki, samochody, dinozaury itp. Prosimy kilku ochotników, aby opowiedzieli, jak dokładnie wyglądają ich ulubieńcy (z czego są zrobieni, jakie ubranka noszą). Po zakończeniu prezentacji pytamy słuchaczy, która z prezentowanych zabawek podobała im się najbardziej i dlaczego.

Następnie pytamy prezentujących, co robią, jak ich ulubieniec się pobrudzi, ubranka się niszczą, a sama zabawka się psuje. Chcą od rodziców coś nowego czy raczej proszą o naprawienie? Czy taki zepsuty ulubieniec jest mniej ulubiony? [Próbujemy naprowadzić dzieci na prosty fakt, iż lubienie zabawek wiąże się z ich używaniem, co prowadzi do ich zużycia. Co wtedy?]

---

[1] Konspekt powstał w ramach projektu „Jestem z Wrocławia, więc myślę" (https://filozowroclaw.wordpress.com/) i był konsultowany z grupą nauczycieli pracujących przy projekcie.

W kolejnym minizadaniu pytamy dzieci o ich ulubione przytulanki z przeszłości, kiedy były małe (ewentualnie można zapytać o młodsze rodzeństwo i o to, w jakim stanie są przytulanki brata czy siostry). Chcemy, by dzieci przywołały w pamięci jednego ulubionego misia, być może dziś całego wytarmoszonego, obślinionego, bez uszka czy noska, który był najulubieńszą i najważniejszą zabawką, bez której nie mogły spać.

Pokazujemy specjalnie spreparowany obrazek (powinien zawierać pokój dziecięcy, a w nim mnóstwo nowych drogich zabawek jakiegoś dziecka, a wśród nich taki właśnie zabiedzony miś) i pytamy dzieci, czym, ich zdaniem, najchętniej bawi się właściciel pokoju z obrazka.

3. **Ulubieni bohaterowie kreskówek** (8 minut)

W kolejnym punkcie przechodzimy do bohaterów filmów animowanych. Dobrze będzie przygotować sobie zestaw obrazków albo animacji filmowych. Docelowo powinny tam się znajdować pozytywne i negatywne postacie z filmów (najlepiej i najłatwiej chyba będzie przywołać Disneya). Pokazujemy po jednym bohaterze i prosimy dzieci o ocenienie, czy dana postać jest miła i przyjemna, czy niemiła i zła [W bajkach Disneya da się znaleźć prosty klucz, np.: Cruella, Desdemona, kpt. Hook to bohaterowie negatywni; Arielka, Mickey czy Flint to bohaterowie pozytywni. Użytecznie byłoby umieścić kilka niejednoznacznych postaci, które mają albo mylącą aparycję, albo są celowo nieco skrzywione – jak Goofy, Aligator z *Piotrusia Pana*, Hefalump z *Kubusia Puchatka* czy Bestia z *Pięknej i bestii*, oraz ładne a niekoniecznie dobre, jak ostatnio popularna Elsa z *Krainy Lodu* czy Mała Mi z *Muminków*].

Na podsumowanie pytamy dzieci o to, czy rzeczywiście tak jest, że to, co brzydkie, musi być od razu złe, i czy wszystko, co ładne, jest zawsze dobre. W trakcie dyskusji posiłkujemy się w zamyśle wykreowanym przez siebie zestawem bohaterów z bajek i filmów animowanych. Staramy się pokazywać kontrowersyjne postacie, które nie są jednoznaczne.

4. **Zadanie rysunkowe** (8 minut)

W ramach podsumowania wszystkiego, co się wydarzyło na zajęciach, prosimy dzieci o narysowanie obrazka, który problematyzuje temat zajęć. Na przykład prosimy o narysowanie ulubionego bohatera filmowego/zabawki w sytuacji, która powoduje, że jest brudny, ale godny naśladowania. Niech robi coś, przy czym trzeba się ubrudzić, ale daje się rozpoznać jako postać dobra i wartościowa (przykładowe sytuacje: wyciąganie z pożaru, sprzątanie u siebie lub pomaganie w tej czynności komuś innemu, pomaganie komuś na spacerze). W trakcie rysowania krążymy i pomagamy, pytając poszczególne dzieci o to, jaki mają pomysł, jak ich bohater się ubrudził lub ubrudzi (większość dzieci narysuje najpierw „ładnego" bohatera, a dopiero potem go „pobrudzi", niektórym będzie trzeba o tym przypomnieć).