

Kiedy widzę dobro, kiedy widzę zło

Pomysł na lekcję

W przekazach medialnych, tak jak w życiu, pojawiają się dobrzy i źli bohaterowie. Zajęcia zachęcają do zastanowienia się nad ich wspólnymi cechami, a także konsekwencjami dobrego i złego zachowania różnych postaci. Zwracają też uwagę na to, że pozory mogą mylić i straszny potwór skrywa czasem wrażliwość i wielkie serce.

Cele operacyjne

Dzieci:

- znają pojęcia dobra i zła, potrafią ocenić dane zachowanie jako dobre lub złe;
- wiedzą, że dobre i złe zachowania mają swoje konsekwencje;
- potrafią wskazać przykłady dobrych i złych zachowań bohaterów w przekazach medialnych.

Pomoce zalecane do przeprowadzenia zajęć:

- kartki z napisem „dobro” i „zło”,
- Materiał pomocniczy "Scenka dramowa" lub "Dobro czy zło?",
- tablica,
- kreda,
- losy do podziału na grupy - małe karteczki w dwóch kolorach,
- woreczek do losowania

Przebieg zajęć

Krok 1.

Zapowiedz, że porozmawiamy o dwóch bardzo ważnych pojęciach: dobro i zło. Zapytaj czy uczniowie wiedzą, co one oznaczają i jakie znają przykłady dobrych i złych zachowań. Kolejnym etapem zajęć będzie odegranie scenek dramatycznych. W Materiale pomocniczym "Scenka dramatyczna" znajdziesz przykładowy opis sytuacji oraz wskazówki, jak przygotować ćwiczenie. Podziel dzieci na dwie drużyny i odczytaj krótką historię. Upewnij się, czy wszyscy zrozumieli jej przebieg. Możesz użyć pytań pomocniczych do scenek (Materiał pomocniczy "Scenka dramatyczna"). Następnie poproś, aby jedna z drużyn wymyśliła szczęśliwe zakończenie historii, a druga złe. Zaprosz grupy do odegrania scenek. Następnie porozmawiajcie, jak dzieci czuły się w swoich rolach. Jakie były konsekwencje dla bohaterów scenki dobrego i złego zachowania?

Jako alternatywa: Przygotuj duże kartki z hasłami "dobro" i "zło" i połóż je na podłodze. Następnie odczytaj opisy różnych sytuacji z Materiału pomocniczego "Dobro czy zło?". Poproś, aby dzieci oceniły, czy dane zachowanie można określić jako dobre czy złe i stanęły na wybranej kartce. Jeśli zauważysz rozbieżności w ocenie, poproś o uzasadnienie wyboru.

Czas: 25 minut

Metoda: drama, praca w grupach

Pomoce:

- kartki z napisem „dobro” i „zło”,
- Materiał pomocniczy "Scenka dramatyczna" lub "Dobro czy zło?"

Krok 2.

Ponownie podziel uczniów na dwie drużyny. Dobrze, aby skład drużyn był inny niż w ćwiczeniu 1. Możesz do tego użyć wcześniej przygotowanych losów w dwóch kolorach. Podziel tablicę na dwie części. Powiedz, że po jednej stronie będziemy zapisywać dobrych bohaterów z bajek i filmów, które dzieci znają z telewizji lub internetu, a po drugiej złych. Daj chwilę drużynom na naradę i zaprosz do naprzemiennego zgłaszania propozycji (np. dobrzy bohaterowie: krasnoludki, pies Clifford, żółw Franklin, Shrek, osioł, Domisie, smerfy, źli bohaterowie: zły wilk, Gargamel, czarownica, mag, czarownik Voldemort, Stachowyj). Zadaj pytanie: jacy są ci bohaterowie? Poszukajcie wspólnych cech dla dobrych bohaterów i dla złych. Zapisz je na tablicy, będą potrzebne w kolejnym ćwiczeniu.

Czas: 10 minut

Metoda: burza mózgów, praca w grupach

Pomoce:

- tablica,
- kreda,
- losy do podziału na grupy - małe karteczki w dwóch kolorach,
- woreczek do losowania

Krok 3.

Przypomnij, że wybraliśmy wspólne cechy dla naszych bohaterów. Zapytaj, czy podczas oglądania ich przygód dzieci zauważyły, co się dzieje gdy pojawia się postać, która zamierza zrobić coś złego, np. może się zmienić wtedy muzyka. Zapytaj, czy dzieci znają jakieś przykładowe odgłosy, które mogłyby towarzyszyć pojawieniu się złego lub dobrego bohatera (np. "bum, ta da dam" lub "la la la"). Zapytaj także o wygląd postaci i kolory - jak mogą służyć do podkreślenia charakteru postaci? Zwróć uwagę, że czasem mimo, że postać występuje z pozoru jako zły bohater (okropnie wygląda, nikt go nie lubi, straszy innych), to gdy poznamy go lepiej, okazuje się, że ma dobre cechy i nawet moglibyśmy się z nim zaprzyjaźnić (np. Shrek).

Podsumuj zajęcia mówiąc, że dobrych i złych bohaterów oraz sytuacje możemy spotkać, także w Internecie, telewizji, filmach, grach komputerowych. Widzieliśmy, że nasze dobre i złe zachowania mają różne konsekwencje dla innych i dla nas samych: możemy komuś sprawić radość, pomóc albo sprawić przykrość, ból. Ważne, aby pamiętać także, że to czy jesteśmy dobrzy czy źli nie zależy od naszego wyglądu, liczy się to jak postępujemy.

Czas: 10 minut

Metoda: rozmowa

Pomoce:

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć dzieci:

- potrafią ocenić dane zachowanie jako dobre lub złe?
- wiedzą, że dobre i złe zachowania mają konsekwencje dla innych?
- potrafią wskazać przykłady dobrych i złych zachowań w przekazie medialnym?

Opcje dodatkowe

1. Jeśli masz więcej czasu, zanim grupa przystąpi do odgrywania scenek, może zrobić „wprawki dramowe”. Poproś, aby wszyscy chodzili swobodnie po sali, następnie wcielili się w różne role i sytuacje np. chodzenie po rozżarzonych węglach, balet, poruszanie się w kosmosie, przygotowanie do startu w biegach, poruszanie się we mgle, w zwolnionym tempie, wspinanie się itd.
2. Jeśli masz więcej czasu po drugiej aktywności odczytaj ponownie wszystkich bohaterów i poproś, aby każdy wybrał sobie jednego z nich, przez chwilę się w niego wcielił oraz wymyślił przywitanie. Dzieci, będąc w roli, chodzą po sali, witają się z innymi osobami i zgadują jakimi są postaciami. Następnie rozdaj każdemu po dwie naklejki – kropki. Odczytaj jeszcze raz wszystkich bohaterów ze wspólnie stworzonej listy i poproś, aby każdy wybrał swoje dwie ulubione postaci i przykleił przy nich kropkę. Podsumuj głosowanie, być może wyłonią się 1-2 postaci, które cieszą się największą popularnością. Możesz zapytać, co dzieci lubią najbardziej w tych, które wygrały głosowanie.

Informacje

Scenariusz: Monika Prus-Głaszczka

Konsultacja merytoryczna: Dorota Górecka

Konsultacja metodyczna: Joanna Góral-Wojtalik

Licencja: [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#)

Materiały

Scenka dramowa | Materiał pomocniczy

Poniżej znajdziesz wskazówki dotyczące stosowania metody scenek dramowych oraz propozycję sytuacji problemowej. Do scenki zostały przygotowane także pytania, które pomogą w podsumowaniu ćwiczenia.

Wskazówki do przeprowadzenia scenek:

1. W dramie nie istnieje gotowy scenariusz, to dzieci dzięki improwizacji decydują o treści.
2. Prowadzący przygotowuje problem i role do scenek. Po przeczytaniu opisu scenki, możesz rozdać dzieciom karteczki ze wszystkimi rolami.
3. Dobrze gdy w improwizacji bierze udział cała grupa zaangażowana w przygotowanie scenki.
4. Zaakcentuj moment rozpoczęcia (wejście w rolę) i zakończenia (jesteśmy już sobą).
5. Drama powinna zawsze kończyć się omówieniem.
6. Podczas omówienia scenki odnosimy się do roli, nie do osoby, która ją odgrywała.

Przykład scenki:

Opowiem wam teraz przygodę grupki przyjaciół. Słuchajcie uważnie, ponieważ to od was zależy, jak potoczy się ta historia.

Julek, Franek Hania i Basia chodzą do pierwszej klasy. Bardzo się lubią, mieszkają blisko siebie, razem wracają do domu, spotykają się po szkole. W klasie są też inne dzieci... (Tutaj użyj kolejnych wymyślonych imion, w zależności od tego, jak liczna jest grupa. Pamiętaj o podziale na dwie grupy – liczbę ról podziel na dwa). Pewnego dnia Julek przyniósł do szkoły swoją kolekcję figurek dinozaurów. Julek uwielbia dinozaury, wie na ich temat bardzo dużo, zna ich nazwy, z zapałem zbiera figurki, są dla niego ważne. Julek wyjął na przerwie swoją kolekcję i pokazał swoim kolegom i koleżankom. Wszyscy oglądali je z podziwem. Dinozaury były różnej wielkości, można wśród nich było znaleźć te latające i te największe, z wielkimi zębami.

- Łał, ale super - powiedział Franek - chciałbym mieć takie.

Wszyscy obścąpili Julka i zdawali dużo pytań:

- A jak ten się nazywa? Skąd go masz? Wymienisz się na karty?

Julek czuł się wspaniale. Nie dość, że mógł się pochwalić swoim hobby, to jeszcze wszyscy tego dnia zwracali na niego uwagę, pytali, podziwiali. Po prostu super dzień. Dinozaurami najbardziej

zainteresował się Franek. Ciągłe pytał, czy może się teraz pobawić lub pożyczyć do następnej przerwy.

Pod koniec dnia Julek znowu wyjął dinozaury z plecaka. Chciał zobaczyć, jak ma się jego kolekcja. Wyjął kolejno figurki. Nagle, zobaczył, że nie ma.... Nie wierzył własnym oczom. Brakowało jednej, najważniejszej – Tyranozaura.

- Gdzie mógł się podziać? – Zaczął pytać sam siebie – nie ma go, nie ma.

Basia, koleżanka Julka, podeszła do niego. Zobaczyła, że coś się dzieje.

- Julek, co się stało? – zapytała.

- Nie ma mojego dinozaura! Ktoś go zabrał, ukradł...

- A może gdzieś go położyłeś? – próbowała uspokoić kolegę Basia.

- Nie, na pewno nie, cały czas ich pilnowałem.

Wtedy podeszła też Hania.

- Co się stało, dlaczego Julek płacze?

Basia odparła – Julek zgubił dinozaura Tyrazusa.

- Ty..ra..no..za..ura – poprawił przez łzy Julek.

- Julek, nie martw się, pomożemy ci go odnaleźć – odparła stanowczo Hania.

Stop! Zatrzymujemy naszą opowieść. Jak się skończy? To zależy od waszej wyobraźni. Przypomnijmy sobie, co się wydarzyło po kolei.

Waszym zadaniem będzie przygotować zakończenie tej opowieści. Jedna grupa pokaże nam dobre zakończenie, a druga przedstawi złe. Macie kilka minut na przygotowanie. Ustalcie, kto jakie role gra i jak byście chcieli, aby zakończyła się ta historia.

Pytania pomocnicze do przygotowania scenek:

Co się stało z figurką? Jak zareagowała klasa? Co zrobił Julek? Jak zachowali się jego przyjaciele?

Pytania pomocnicze do omówienia scenek:

Jak czuliście się rolach? Jak czuły się osoby, które odgrywały złe, a jak te, które przedstawiały dobre zakończenie? Jakie były konsekwencje (skutek, efekt) dla bohaterów w obu scenkach?

Dobro czy zło? | Materiał pomocniczy

Poniżej znajdziesz sytuacji, które spotykają czwórkę przyjaciół z jednej klasy: Franka, Julka, Hanię i Basię. Odczytaj je w dowolnej kolejności, możesz też wykorzystać własne propozycje. Poproś dzieci o ocenę, czy w danej sytuacji mamy do czynienia z zachowaniem dobrym czy złym. W razie rozbieżności, poproś o uzasadnienie wyboru.

1. Franek zabiera Julkowi jego ulubioną figurkę, gdy ten nie patrzy chowa ją do plecaka.
2. Hania ma kłopot z zadaniem na lekcji, Basia mówi, że po szkole na świetlicy może jej pomóc z pracą domową.
3. Julek jest chory, jego przyjaciele Basia, Hania i Franek odwiedzają go po szkole i opowiadają co działo się na lekcjach.
4. Basia pokłóciła się z Hanią, była bardzo zdenerwowana, podarła jej rysunek.
5. Franek zauważył, że pani idącej przed nim wypadł portfel na chodnik, szybko go podniósł i podbiegł, aby go oddać.
6. Basia zobaczyła jak na ulicy, ktoś mocno szarpie psa na smyczy, zauważyła że pies się przestraszył.
7. Hania podzieliła się drugim śniadaniem z Julkiem, zauważyła że Julek zapomniał zabrać kanapek do szkoły.
8. Julek nie przyznał się mamie, że zgubił książkę wypożyczoną z biblioteki.
9. Franek i Julek zdecydowali, że nie będą grać w grę komputerową z kolegami. Na okładce gry było napisane, że jest dozwolona od 16 lat.
10. Hania i Franek, poszli po szkole bawić się na podwórku. Było już ciemno i rodzice kazali wracać im zaraz po lekcjach do domu.

Słowniczek

Czytelnia

- Żyliński Jarek, O trudnych emocjach w bajkach i baśniach [online], Psychoblog Jarka Żylińskiego [dostęp: 09.01.2016], Dostępny w Internecie: <http://jarekzyliński.blox.pl/2012/02/O-trudnych-emocjach-w-bajkach-i-basniach.html>
- Żyliński Jarek, Bajka oglądana a bajka słuchana [online], Psychoblog Jarka Żylińskiego [dostęp: 09.01.2016], Dostępny w Internecie: <http://jarekzyliński.blox.pl/2015/07/Bajka-ogladana-a-bajka-sluchana.html>
- Żyliński Jarek, Zrozumieć bajkę [online], DobraRelacja.pl [dostęp: 09.01.2016], Dostępny w Internecie: <http://dobrarelacja.pl/wpis-gosciny-zrozumiec-bajke-jarek-zyliński/>