

FORMY



POD STAWO

ZESZYT ĆWICZEŃ NR I

WE



ZESZYT ĆWICZEŃ NR I

Co to? Zestaw pomysłów na działania twórcze dla dzieci i młodzieży

Dla kogo? Dla nauczycielek i nauczycieli, edukatorek i edukatorów

Poziom nauczania: szkoła podstawowa, klasy 4-8

Cel: twórczość szkolna oparta na ideach z programu FORMY PODSTAWOWE

SPIS TREŚCI

ZAMIAST PUDEŁKA	4
1. ODKRYWANIE PRZESTRZENI	6
1.1. PODRÓŻOWANIE PO SZKOLE	7
1.2. MAPA SZKOŁY	8
1.3. SZKOLNY DETAL	9
1.4. KLASA NA WYNOS	10
1.5. ŚWIAT JEST WYSTAWĄ	13
2. JĘZYKOWE PRZYGODY	15
2.1. POEZJA I PROPAGANDA	16
2.2. TO, CO WSPÓLNE	20
2.3. OBRAZ SŁOWA	21
2.4. NOWE ŚWIATY	23
2.5. KTO TO POWIEDZIAŁ?	24
2.6. SZKOLNA POCZTA	27
3. RZECZY, OBRAZY I OPOWIEŚCI	28
3.1. JESTEŚ ZMYSŁEM	29
3.2. RYSOWANIE ZE SŁUCHU	31
3.3. ŻYWA RZEźBA	32
3.4. JAKI ZNAK TWÓJ?	33
3.5. ATLAS HYBRYD	34
3.6. WYSTAWA RZECZY ZNALEZIONYCH	35

ZAMIAST PUDEŁKA

Formy podstawowe. Wystawa sztuki w środowisku szkolnym to wspólne przedsięwzięcie Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie i Edukacyjnej Fundacji im. Romana Czerneckiego. Tytułowe formy stały się pretekstem do refleksji: co możemy zrobić ze sztuką? Czym może być wystawa? Czy poprzez kontakt ze sztuką powstaje wiedza? Jak ją rozumieć lub jak czerpać przyjemność z jej nierozumienia? Szukaliśmy formuły, która umożliwi uczniom zajęcie się nią w szkole.

W pierwszej edycji *Form podstawowych* artystki i artyści wypełnili pudełka uśpionymi dziełami sztuki, pracami „do zrobienia”, które – dzięki zaangażowaniu młodych użytkowników i użytkowniczek – materializują się w korytarzu, w klasie czy szkolnym podwórku. Do środka trafiły stemple, szablony, maska, pieczęć, wielkoformatowy wydruk, plakat, szarfy i nasiona. Dołączono do nich instrukcje z propozycją możliwych działań.

W roku szkolnym 2021/2022 po raz pierwszy zawędrowały one do dziesięciu szkół podstawowych w różnych częściach Polski. Uzupełnieniem programu *Formy Podstawowe* jest ta publikacja. Powstała z myślą o tych wszystkich, którzy chcą poćwiczyć sztukę, choć nie mają do dyspozycji oryginalnej zawartości pudełka. Zebrane w Zeszycie pomysły i propozycje działań inspirowane są pracami artystycznymi. Testowane zaś były przez edukatorki i grono nauczycielskie w trakcie warsztatów odbywających się w szkołach.



Nic już nie zatrzyma korowodu twórczości, dlatego zachęcamy, by swobodnie używać tego zestawu, dostosowując działania do potrzeb grupy.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o projekcie, zobaczyć zawartość pudełka i obejrzeć dokumentację fotograficzną działań, koniecznie odwiedź stronę: formy.artmuseum.pl.

1. ODKRYWANIE PRZESTRZENI

Aktywności zebrane w tej części mają związek z otoczeniem. To, co wokół i co najbliższe oraz to, co oswojone staje się przestrzenią przygody, obserwacji i działania. Po tej artystycznej ścieżce ciała idą przed siebie, ale – choć nie oddalają się zbyt daleko – robią to inaczej niż na co dzień. W działania wpisany jest ruch, uważność na otoczenie i kreacja, wzmacniająca poczucie sprawczości.



1.1. PODRÓŻOWANIE PO SZKOLE

Na czym polega podróż?

Dobierzcie się w pary. Jedna osoba zasłania lub zamyka oczy, druga trzyma tę pierwszą pod rękę. To ona jest zarazem autorką lub autorem trasy – wyznacza ścieżkę podróży. Decyduje, gdzie chce zabrać osobę, którą prowadzi i co chce jej pokazać.

Zasady

1. Spacer nie może być dłuższy niż 15 minut.
2. Spacer może odbywać się zarówno po wnętrzu budynku, jak i na terenie wokół szkoły.
3. Osoba idąca po rękę porusza się z zamkniętymi oczami.

Na zakończenie

Usiądźcie całą grupą i porozmawiajcie o swoich wrażeniach.

Pomocne mogą być pytania:

Jak się czuliście? Czy coś was zaskoczyło? Czy ktoś się nudził? Która rola bardziej wam odpowiadała i dlaczego? Czy łatwo było zaufać osobom prowadzącym? Czy zapamiętaliście uchwycone z przestrzeni migawki? Kto widział coś, czego nigdy wcześniej nie zauważył?

Opcjonalnie:

Możecie też usiąść wokół arkusza papieru, na którym wcześniej zapiszecie kilka z powyższych pytań. Każda/każdy z was wybiera jedno, na które chce odpowiedzieć w ramach podsumowania.

1.2. MAPA SZKOŁY

Zróbcie osobiste mapy szkoły. Wypełnijcie je własnymi odczuciami, doświadczeniami i bliskimi wam historiami związanymi ze szkołą. Plany, które stworzycie, to mapy waszych emocji.

Jak zabrać się za mapowanie szkoły?

Przygotujcie się, są dwie możliwości:

- porządnie, czyli dokładnie badając przestrzeń i licząc sale, by sporządzić precyzyjny technicznie plan, a następnie nanieście na niego warstwę waszych emocji i historii,
- spontanicznie, bez wcześniejszego badania przestrzeni, ale bazując na własnej pamięci i wyobrażeniach. Efekty mogą być równie ciekawe, a do tego dowiecie się, co i jak zapamiętujecie. Może się okazać, że niektóre przestrzenie szkolne wcale nie zapisały się w głowach autorek i autorów map – to też jest ważna informacja.

Jak można robić mapę?

- Rysujcie na dużych arkuszach papieru.
- Nazywajcie klasy i pracownie tak, jak według was powinno się je określać.
- Zaznaczajcie ulubione miejsca i te, których nie znosicie.
- Rysujcie swoje ścieżki i drogi, którymi na ogół się poruszacie.
- Oznaczcie miejsca lub pomieszczenia, w których nigdy nie byliście.
- Używajcie kolorów do zamalowywania poszczególnych stref i opisywania tego, co się w nich dzieje.
- Zróbcie legendę lub nie rysujcie jej wcale, jeśli nie chcecie, by znaczenie zostało odszyfrowane.



1.3. SZKOLNY DETAL

Możecie też spacerować po szkole i oglądać budynek oraz jego okolice, używając ramki do kadrowania. To pojęcie z dziedziny fotografii oznacza wybieranie fragmentu, który zostanie utrwalony. Przyda się tu również termin „detal” – mały element, część większej całości.

Uwaga dla nauczycielek i nauczycieli

Warto zostawić dzieciom pole do interpretacji tego, czym jest detal: może to być gaśnica, paprotka w doniczce albo widok z okna. Im bardziej to rozumienie jest przewrotne i różnorodne, tym ciekawsze są wnioski. Ćwiczenie służy temu, aby sprawdzić, co uda się wychwycić z otoczenia, oraz by poddać refleksji samą czynność patrzenia.

Zanim zaczniecie

- Przygotujcie sobie ramki, sklejając ze sobą cztery paski papieru lub wycinając pole o dowolnym kształcie ze środka kartki lub kartonu. Może to być pole prostokątne, kwadratowe, w kształcie koła, a nawet nieregularna dziura. Im sztywniejszy papier, tym ramka będzie łatwiejsza w użytkowaniu.
- Gdy każda/każdy z was ma już własną ramkę, dobierzcie się w niewielkie grupy.

Jak uchwycić szkolny detal?

Poruszajcie się po budynku i kadrujcie przestrzeń, patrząc przez ramkę. Tak, jakbyście chcieli/chcieli wybrać fragment do zrobienia zdjęcia. Ale – zamiast naciskać spust migawki i fotografować detale – narysujcie je na kartce.

Na zakończenie

Zróbcie małą wystawę rysunków, układając je obok siebie. Przyjrzyjcie się im i porozmawiajcie o tym, czy je rozpoznajecie. Czy dostrzegacie wśród rysunków coś, czego nie potraficie odczytać? Czy możecie zlokalizować detale? A może pojawiło się na rysunkach coś, czego nigdy wcześniej nie widzieliście?

1.4. KLASA NA WYNOS

Zróbcie razem klasę na wynos. To będzie prostokątna płachta, mobilny odpowiednik waszej szkolnej sali. Im większa, tym więcej pomieści osób. Możecie zabrać ją ze sobą na spacer – na szkolne boisko, do parku, na wycieczkę.

Jak zrobić klasę na wynos?

1. Poszukajcie starych tkanin w swoich domach albo w sklepach z używaną odzieżą. Najlepsze będą prześcieradła w jasnych kolorach (łatwiej po nich rysować) – jeśli uda się takie wypatrzeć. Może nawet w szkole znajdzie się materiał, który był kiedyś częścią scenografii, a teraz kurzy się w kącie?
2. Płachtoklasa nie może wyglądać jak zwykły kawałek tkaniny, który nie należy do nikogo. Musi całkowicie oddawać wasze uczucia i myśli. Dlatego powinniście włożyć nieco wysiłku w to, aby wspólnie nadać jej charakter.
3. Narysujcie:
 - coś, co według was powinno się znajdować w klasie,
 - coś, co będzie waszym herbem albo flagą,
 - coś, co pokaże, jak bardzo różnorodną jesteście grupą.



4. Ćwiczenie, które może w tym pomóc:

Opcja 1

Wyobraźcie sobie, że każda/każdy z was jest przedmiotem. Zdecydujcie, jakim konkretnie. Następnie narysujcie je wszystkie na płachcie.

Opcja 2

Wyobraźcie sobie, że jesteście zwierzętami. Potem narysujcie je wszystkie na płachcie.

Opcja 3

Jeśli żadna z powyższych nie odpowiada wam, zróbcie burzę mózgów, a potem zagłosujcie na najlepszy pomysł ozdobienia klasy na wynos.

Jak używać klasy na wynos?

1. Całą klasą wybierzcie się na spacer i połóżcie płachtę w wybranym przez was miejscu. Sprawdźcie, czy można się na niej uczyć. Porozmawiajcie o waszych odczuciach.

Pomocne mogą być pytania:

Co zmieniło wyjście ze szkolnej sali? Co widzicie, siedząc w klasie na wynos? Czy czegoś wam brakuje? Jak różne przestrzenie wpływają na ludzkie postawy i zachowania?

2. Wykorzystajcie to doświadczenie do rozmowy o tym, jak czujecie się w szkolnej klasie.

Wasze refleksje mogą podryfować w różne strony, np. w kierunku wizji przyszłości. Wówczas przydadzą się następujące pytania: co dałoby się zmienić w klasie, żebyście chcieli/chcieli w niej zamieszkać? Jak mogłaby wyglądać klasa w przyszłości? Jak dorośli wyobrażają sobie przyszłość przestrzeni szkolnej?

Zróbcie sondę uliczną lub internetową, żeby dowiedzieć się więcej.

Działania opcjonalne

1. Zróbcie z płachtoklasy scenę teatralną. Odgrywajcie tu scenki, grajcie w kalambury, wykorzystajcie jako miejsce do omawiania ważnych spraw.
2. Użyjcie jej do tworzenia rzeźb w plenerze lub na szkolnym korytarzu.

Można to zrobić na dwa sposoby. W każdej wersji podzielcie się na dwa zespoły.

Sposób 1

W małych grupach, jednocześnie, twórzcie ulotne rzeźby z własnych ciał przykrytych płachtoklasą. Sfotografujcie powstałe formy.

Sposób 2

Jedna grupa pokazuje rzeźbę z własnych ciał przykrytych płachtoklasą drugiej, ta z kolei uważnie patrzy, a potem sama wchodzi pod spód, starając się odtworzyć ten układ.

1.5. ŚWIAT JEST WYSTAWĄ

Większości z nas wystawa kojarzy się z zamkniętą przestrzenią w budynku, gdzie ogląda się starannie wyselekcjonowane dzieła, mające wartość z różnych powodów. Jeśli jednak wykona się jedno proste ćwiczenie, idea wystawy staje się nie tylko twórczym, ale i poręcznym formatem działania.

Gdzie szukać wystawy?

- Wyjdźcie na spacer do parku lub miejsca, które uznajecie za interesujące. Zabierzcie ze sobą tylko kilka rzeczy, np. naturalny sznurek, nożyczki, taśmę papierową, kawałki tkaniny, kartki papieru, flamastry.
- Podzielcie się na zespoły. Ważne, aby każda/każdy z was mógł korzystać z tych samych materiałów.

Jak znaleźć wystawę?

Wyobraźcie sobie, że świat to gigantyczna wystawa, po której nieustannie się poruszamy. Zadaniem grup jest wybranie od jednego do pięciu obiektów, które staną się częścią ekspozycji. W tej aktywności nie ma żadnych ograniczeń. Może to być cokolwiek: drzewo, ławka, kamień lub reklama na przystanku autobusowym. To wy decydujecie, co chcecie uznać za interesujące. Nie skupiajcie się na walorach artystycznych, pomyślcie raczej, że całe miasto to wielki zbiór rzeźb, obrazów i instalacji. Wybierając obiekty na wystawę, możecie używać wszystkiego, co znajdziecie, także własnych ciał czy telefonów.



Nie ma wystawy bez opowieści!

Przygotujcie oprowadzanie po wystawie. Nie musi być długie, ważniejsze jest, by przekazać zwiedzającym, o czym ona opowiada. Wymyślajcie losy swoich eksponatów, udawajcie ekspertów z różnych dziedzin. Możecie też narysować ścieżki, ułatwiające zwiedzanie wystawy.

2. JĘZYKOWE PRZYGODY

Aktywności zebrane w tej części Zeszytu zachęcają, by wcielić się w poetki i poetów, opowiadaczki i opowiadaczy, a nawet badaczki i badaczy znaczeń. W końcu nikt nie zna i nie czuje języka lepiej niż używające go osoby.

Ćwiczenia z językiem to kolejna odsłona nieskończonych możliwości w kreowaniu twórczych gestów. Słowa mogą być materia sztuki taką samą, jak płótna i farby. Wystarczy tylko pozwolić sobie na eksperyment i zabawę.



ja	prawda	tak
ty	każdy	nie
on	nikt	obok
jego	ład	jak
ona	chaos	
jej	konflikt	
ono	pokój	
my	jest	
nasze	było	
wy	będzie	
wasze	chce	
oni	marzy	
ich	pragnie	
kto	żyje	
co	umiera	
nic	kocha	
wszystko	wierzy	
władza	zwycięża	
miłość	traci	
pomoc	wybiera	
natura	ufa	
klimat	za	
równość	przeciw	

Sposób 1 – Tworzenie poezji

Jak eksperymentować ze słowem?

Gdy słowa są wycięte, układajcie z nich wiersze. Dowolnie przesuwajcie je i zestawiajcie ze sobą, twórcie rozmaite konstelacje. Działajcie, wykorzystując najróżniejsze sposoby. Poniżej kilka możliwych poleceń:

- stwórzcie jak najkrótszy wiersz,
- ułóżcie słowa w kolejności od najbardziej do najmniej lubianego,
- ułóżcie „wierszorozmowy” w parach: jedna osoba układa wers, druga odpowiada kolejnym dotąd, aż skończą się możliwości,
- jedna osoba wybiera 3-5 karteczek ze słowami i układa je tak, by powstał dowolny tytuł. Zapisuje go na pasku papieru i wymienia się z kimś innym. Zadanie polega na tym, aby stworzyć rysunek pasujący do tytułu.
- sprawdzajcie zmiany znaczeń: każda/każdy wybiera jedno słowo, zapisuje je, a następnie dopasowuje kolejne, które sprawia, że gdy położy je obok poprzedniego, zmieni się jego sens; można powtórzyć akcję i dopisać trzecie – własne – słowo.

Rozmowy o poezji

Oto kilka pomocnych pytań:

czy można napisać wiersz składający się z jednego słowa?

Co to jest poezja? Kiedy i jak słowo zmienia znaczenie? Co to jest propaganda? Do czego może służyć? Czy może wspierać dobre cele? Czy poezja i propaganda mają ze sobą coś wspólnego? Jakie słowa są dla was ważne? Jakich wyrazów nie lubicie? Które chcielibyście usunąć z języka?

Co zrobić z wierszami?

Dajcie sobie czas na swobodną zabawę ze słowami, a kiedy będziecie gotowi, pomyślcie o prezentacji prac w formie wystawy.

- Każdy z was powinien mieć chwilę, aby zdecydować, co chce utrwalić i pokazać pozostałym.
- Przygotujcie podkłady, na które przykleicie swoje wiersze. Mogą to być stare fotografie, pocztówki, zrecyklingowany papier albo stare prace plastyczne. Użyjcie tego, co znajdziecie w szkole lub pomalujcie farbami sztywniejsze kartki, a po wyschnięciu przyklejcie swoje wiersze.
- Porozmawiajcie o tym, gdzie warto eksponować obiekty artystyczne. Czy wszystkie powinny wisieć obok siebie? A może jednak w różnych utworach budynku?

Zaprezentujcie je tam, gdzie według was najbardziej pasują.

Sposób 2 – Słowa jako dźwięki

Ta wersja zabawy polega na testowaniu dźwiękowych właściwości słów. Możecie bazować na tym samym zbiorze lub dorzucić własne wyrazy. Sprawdźcie ich brzmienie za pomocą poniższych działań:

- chór słów – każda/każdy wyśpiewuje wybrane przez siebie słowo, a jedna osoba (dyrygentka lub dyrygent) decyduje o tym, jak to robić, wydając polecenia: głośno, cicho, szybko, powoli itp.,
- nastrojenie słów – spróbujcie wypowiadać je, nadając im cech określonych emocji, np. nieśmiało, z obrzydzeniem, z radością, ze strachem itp.,
- wybór miejsca – pomyślcie o tym, gdzie wasze słowo czułoby się najlepiej. W którym miejscu pasuje najbardziej? Przy ścianie, na krawędzi, na środku ściany, a może za drzwiami, na ławce, pod ławką? Ustawcie się tam i niech każdy z was, po kolei, wypowiada swoje słowo tak, jak chce,
- dialogi słów – poruszajcie się po ustalonej wcześniej przestrzeni i rozmawiajcie, używając jednego wybranego słowa. Chodząc po sali czy korytarzu, spróbujcie przekonać napotkane osoby do swojego wyrazu. Jeśli spotkają się dwie z tym samym słowem, mogą poruszać się razem.

2.2. TO, CO WSPÓLNE

Zanim zaczniecie

Przygotujcie proste karty – możecie je zrobić na małych karteczkach biurowych. Na każdej z nich zapiszcie jedno słowo lub wykonajcie czytelny rysunek. Rozłóżcie je obok siebie tak, jak rozkłada się elementy gry memory (napisy czy rysunki mają być niewidoczne). Na karteczki mogą trafiać jedynie rzeczowniki.

Zasady

1. Podzielcie się na niewielkie grupy.
2. Nauczycielka lub nauczyciel losuje dwie karty. W ten sposób tworzy się para słów, np. „rower” i „książka”.
3. Każda z grup notuje na kartce te dwa wyrazy, a następnie wypisuje jak najwięcej słów, które jednocześnie mogą logicznie łączyć się z każdym z nich (wszystkie części mowy są tu dozwolone). Przykładowe rozwiązanie dla słów „rower” i „książka”:

przyjemność
podróż
sklep
pożyczanie
liczba
czerwony
napis
siedzenie

Przeczytajcie efekty burzy mózgów i sprawdźcie, komu udało się wyszukać ciekawe połączenia lub pobić rekord w liczbie słów. Jeśli chcecie bawić się dalej, sami wymyślajcie pary wyrazów, stawiając wyzwanie innym grupom.

2.3. OBRAZ SŁOWA

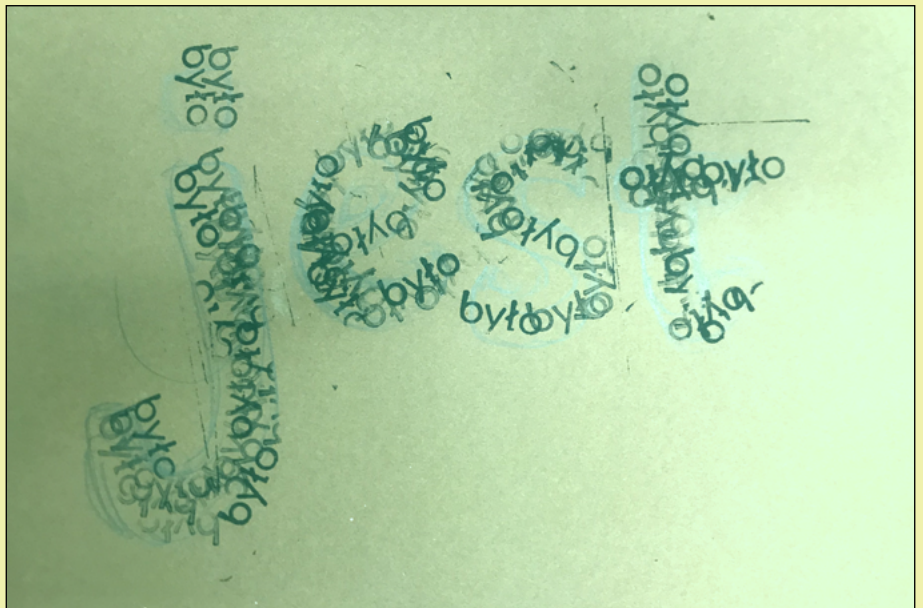
Czy da się namalować słowo? Jak zrobić z niego obraz? Porozmawiajcie o tym, z czego ono się składa. Czy posiada kolor, zapach, a może ciężar? Zróbcie osobiste transparenty.

Zanim zaczniecie

- Przygotujcie farby i możliwie duże kartki.
- Wyobraźcie sobie, że tworzycie transparenty. Może uda się przymocować do nich coś do trzymania – kij lub duży patyk.

Jak stworzyć obraz słowa?

1. Niech każda/każdy z was pomyśli o słowie, które – z jakiegoś powodu – jest dla niego ważne. Możecie też zastosować inną strategię i wyszukać je w papierowej gazecie. Ważne, by każdy transparent był osobisty i zawierał tylko jeden wyraz.
- 1.2. Namalujcie wybrane słowo na kartce. Zastanówcie się jak to zrobić.
 - Jakie ono jest? Delikatne? Głośne? Mocne?
 - Jak można podkreślić jego cechy? Kolorem? Rozmiarem? Stylem liter?



Na zakończenie

- Popatrzcie na transparenty innych. Zastanówcie się, czy są wśród nich takie, które pasują do waszych? Jeśli tak, zawrzyjcie sojusze i ułóżcie prace obok siebie, by odtąd wasze słowa były zawsze blisko.
- Pomyślcie, czy da się z nich ułożyć jakieś hasło? Jeśli tak, ustawcie się ze słowami w odpowiedni sposób i zróbcie sobie zdjęcie.
- Można też fotografować się indywidualnie: jedna osoba i jej słowo w wybranym miejscu w szkole. Z tych fotografii ma szansę powstać ciekawa wystawa o waszych wyborach językowych i przestrzennych.

2.4. NOWE ŚWIATY

Zanim zaczniecie

- Każda/każdy z was zapisuje na małej kartce dowolnie wybraną emocję albo uczucie. Złóżcie je i wrzucicie do woreczka lub pudełka.
- Przygotujcie karton, papier, flamastry i wszystko, co może przydać się do budowy wyspy.
- Podzielcie się na czteroosobowe zespoły. Każdy z nich losuje jedną karteczkę z emocją.

Jak zbudować nowy świat?

1. Wyobraźcie sobie, że jesteście wyspą. Zbudujcie swój własny świat w oparciu o słowo, które wylosowaliście. Nie wypowiadajcie go głośno, zachowajcie w najpilniej strzeżonej tajemnicy. Wytnijcie kształt wyspy z kartonu i wybierzcie dla niej odpowiedni kolor.
 - Narysujcie lub zbudujcie z papieru charakterystyczne elementy wyspy. Sami zdecydujcie, co się na niej pojawi. Jak wygląda jej flaga?
 - Wyobraźcie sobie jej mieszkańców. Jak wyglądają? Co lubią robić? W co wierzą? Czego się boją? Wymyślcie postaci, które wcale nie muszą być ludźmi.
2. Stwórzcie archipelag wysp i przedstawcie pozostałym swoje własne makiety. Macie teraz możliwość, by opowiedzieć o ich wyjątkowej tożsamości. Podczas prezentacji obowiązuje jedna zasada: nadal nie wolno wypowiadać wylosowanych słów. Trzeba więc mówić o wyspie tak, by udało się przybliżyć słuchającym wykreślić stan, emocję, uczucie.

Na zakończenie

Po zaprezentowaniu każdej z wysp, grupy zgadują, na jakich słowach czy emocjach zbudowano wyspiarskie światy. Porozmawiajcie o tym, co je ze sobą łączy i o swoich wrażeniach.

2.5. KTO TO POWIEDZIAŁ?

Czy książkę zawsze trzeba czytać od początku do końca? Co się wydarzy, jeśli słowa opuszczą ją i rozpoczną zupełnie nowe życie? W tym działaniu chodzi o to, by zabawić się treścią wyjętą z kontekstu.

Uwaga dla nauczycielki lub nauczyciela

Zabawa może mieć różne odsłony w zależności od wieku uczennic i uczniów.

Książkowe poszukiwania

Każda/każdy z was sięga po dowolnie wybraną książkę. Można to zrobić na dwa sposoby:

- skorzystać z własnej, domowej biblioteczki,
- lub – jeśli to możliwe – wspólnie, całą klasą, zrobić „szturm” na szkolną bibliotekę.

Następnie znajdujecie w książce cytaty – jedno zdanie – będące wypowiedzią któregoś z jej bohaterów lub bohaterki. Zapisujecie słowa na kartce i przynosicie na zajęcia. Możecie też wszyscy razem szukać ich w bibliotece, wertując strony tomów, które wpadają wam w ręce.

Pamiętajcie, żeby działać dyskretnie: nie wolno zdradzić, z jakiej książki pochodzi wybrana przez was wypowiedź, ani też kto mówi te słowa.

Zasady

1. Zrzućcie kartki z zapisanymi słowami na jeden stosik i losujcie albo po prostu powymieniajcie się między sobą spontanicznie.

Wersja podstawowa zabawy (dla dzieci)

Narysujcie bohatera lub bohaterkę, która wypowiada te słowa. Wyobraźcie sobie jej osobowość i tożsamość, ale nie przywiązujcie się za bardzo do postaci ludzkich – może to być przecież gadający grzyb, nieszczęśliwe drzewo czy głowa mysiej rodziny.

Wersja zaawansowana (dla młodzieży)

Narysujcie postać wraz z całą sceną, w ramach której pada ta wypowiedź, a także osoby, do których słowa są kierowane.

Wersja jeszcze bardziej zaawansowana

Jeśli lubicie pisać, możecie kontynuować dialog (lub monolog), dopisać kolejną wypowiedź, wymienić się z kimś kartką, a potem kontynuować inny tekst. Aby uniknąć chaosu, usiądźcie w kole i podawajcie sobie kartki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Za każdym razem możecie dopisać tylko jedno zdanie.

Na zakończenie

Trudno przerwać tę zabawę, bo wydaje się, że mogłaby trwać bez końca.

Oto kilka podpowiedzi na kontynuację:

- zbudujcie makietę świata, w której spotkają się narysowane przez was postaci,
- napiszcie opowiadanie o tym, co przytrafia się im w życiu,
- jeśli jesteście ciekawi „jak było naprawdę” i „kto to powie dzieła”, czyli z jakich książek pochodzą cytaty, urządźcie sobie wspólne czytanie fragmentów. Zanurzcie się w fikcyjne światy, z których wybraлиście wypowiedzi.



2.6. SZKOLNA POCZTA

Zróbcie anonimową pocztówkę z miłą wiadomością dla kolegi lub koleżanki i prześlijcie ją szkolną pocztą.

Zanim zaczniecie

- Zróbcie karteczki z imionami wszystkich osób z grupy. Każdy z was losuje jedną. Zachowajcie je w tajemnicy.
- Przygotujcie sztywniejszy papier o formacie zbliżonym do A5 lub A6, papier kolorowy i klej.

Zasady

1. Wyklejcie na pocztówce dowolny obrazek inspirowany szkołą. Może to być cały budynek, wybrana przestrzeń albo jakiś detal.
2. Na odwrocie opiszcie miłe wspomnienie, które wiąże się z wylosowaną osobą. Ale uwaga: nie podpisujcie się!
3. Włóżcie pocztówkę do koperty i zaadresujcie ją imieniem tej/tego, do którego ma trafić. Umówcie się, kto zbiera pocztówki i rozdaje adresatkom lub adresatom.
4. Osoby uczestniczące otwierają pocztówki dopiero w domu.
5. Następnego dnia ujawniają, kto i dla kogo przygotowywał przesyłkę.



3. RZECZY, OBRAZY I OPOWIEŚCI

Szkoła to miejsce wypełnione pomocami dydaktycznymi: modelami, planszami i grafikami. W tej części Zeszytu zachęcamy do tego, by bez ograniczeń myśleć o tym, co może być szkolną pomocą. Przedmioty napotkane lub znalezione, wyobrażone czy odgrzebane z pamięci są w stanie pobudzać codzienną twórczość.

Zebrane tu ćwiczenia orbitują wokół tematu opowiadania i doświadczenia. Zanurzcie się w rzeczy i obrazy, aby samodzielnie snuć usunąć historie i tworzyć własne znaki.

3.1. JESTEŚ ZMYŚLEM

Wyobraźcie sobie, że jesteście którymś z pięciu zmysłów. Jak zmieni się wasz odbiór otoczenia i rzeczy w zależności od tego, jaki zmysł wybieriecie? Sprawdźcie, co wyniknie z przyjęcia takiej perspektywy.

Zasady

1. Usiądźcie w kole tak, żebyście widzieli się nawzajem.
2. Każda/każdy z was decyduje, jakim jest zmysłem: wzrokiem, słuchem, smakiem, dotykiem czy węchem.
3. Opowiedzcie o dowolnie wybranym przedmiocie z perspektywy zmysłu, jaki wybraliście. Oznacza to, że np. dotyk może opowiadać, jaki jest makaron spaghetti, a słuch wyjaśniać, co to jest miasto.

Uwaga dla nauczycielki lub nauczyciela

Powyższe to tylko przykłady. W zależności od wieku dzieci możecie różnie kreować to ćwiczenie.

Wersja dla młodszych dzieci

Każda/każdy z uczestników wybiera sobie zmysł, a przedmioty zapisuje na karteczkach (nie więcej niż 5). Dzieci biorące udział w zabawie same decydują, o czym opowiedzą. Szczególnie ciekawa będzie runda, w której przedstawią ten sam przedmiot z perspektywy różnych zmysłów.



Wersja dla starszych dzieci i młodzieży

Zacznijcie od czegoś prostego, by się rozruszać i oswoić z formatem. W pierwszej rundzie wykorzystajcie rzecz zadaną z góry przez wybraną osobą, np. telefon. Zmysły opowiadają, co czują, słyszą i widzą w kontakcie z nim. W kolejnych rundach możecie sięgać po bardziej abstrakcyjne stany czy zjawiska.

Przykład:

Niech zmysły spróbują opowiedzieć o doświadczeniu bycia uczennicą lub uczniem.

Jestem uczennicą: co słyszę?

Jestem uczennicą: co widzę?

Jestem uczniem: co czuję?

ltd.

3.2. RYSOWANIE ZE SŁUCHU

Ta zabawa przypomina głuchy telefon, ale odbywa się na linii mowa – ucho – ręka.

Zanim zaczniecie

- Nauczyciel przygotowuje wydruk lub plik, który może wyświetlić na dowolnym ekranie: reprodukcję dzieła sztuki, fotografię, rysunek czy grafikę.
- Wybieracie spośród was jedną osobę, która zostaje narratorem lub narratorką.
- Otrzymuje ona wydruk obrazu lub zajmuje takie miejsce, by jako jedyna z całej grupy mogła go widzieć na ekranie.
- Reszta przygotowuje kartki i flamastry w takim samym kolorze, po jednym dla każdego.

Zasady

1. Narratorka lub narrator opowiada o tym, co widzi na obrazie, a reszta grupy rysuje, inspirując się tym, co słyszy.
2. Rysujący nie mogą zadawać żadnych pytań osobie opowiadającej. Muszą działać tak, jak im się wydaje i jak rozumieją, nie mając możliwości rozwiania swoich wątpliwości.
3. Kolory nie mają znaczenia. Opowiadający nie określają ich, bo wszystkie osoby rysujące używają tylko jednego, tego samego koloru pisaka.
4. Gdy narrator uznaje, że zakończył opis, odkłada obraz.
5. Niech wszyscy mają chwilę na dokończenie rysunków.
6. Gotowe prace układacie obok siebie, oglądacie też pierwowzór.
7. Robicie trzy rundy zabawy.

Na zakończenie

Jak czuliście się podczas ćwiczenia? Wyciągnijcie wnioski i podsumujcie je.

Ta zabawa może wzbudzać różne emocje, np. rysujący – przekonani, że sami opowiedzieliby lepiej to, co widzą na obrazie – oburzają się, dopóki... sami nie znajdą się w roli narratorów.

3.3. ŻYWA RZEŻBA

Zróbcie rzeźbę z własnych ciał. Zabawa składa się z dwóch rund.

Runda 1

1. Ochotnik lub ochotniczka ustawia się na środku sali lub korytarza.
2. Stopniowo dołączają kolejne osoby, a każda z nich decyduje, w jaki sposób rozbuduje rzeźbę – wybiera miejsce, w którym chce stanąć oraz pozycję, jaką chce przybrać.
3. Rzeźba cały czas pozostaje nieruchoma.
4. Gdy jest już skończona, co znaczy, że wszystkie osoby z grupy przyłączyły się, możecie rozpocząć drugą rundę.

Runda 2

1. Każda z osób po kolei odkleja się od rzeźby.
2. Zaczyna ta, która ustawiła się jako pierwsza. Odchodzi na bok i wchodzi w rolę obserwarki lub obserwatora, po czym wraca na swoje miejsce w rzeźbie lub szuka dla siebie nowej lokalizacji.
3. Pora na kolejną osobę. W ten sposób każda/każdy staje się obserwatorem.

Zadanie specjalne

Pod koniec wprowadźcie rzeźbę w powolny ruch. Czy biorąc pod uwagę liczbę rąk i nóg, uda się jej choć nieznacznie przemieścić bez uszkodzenia konstrukcji? A może rzeźba mogłaby też wydać z siebie jakiś dźwięk? Sprawdźcie!



3.4. JAKI ZNAK TWÓJ

Znaczki pocztowe to nic innego jak obrazy. Małe i niepozorne, ale zawsze związane z tym, co w danym kraju i w konkretnym czasie uznawane jest za ważne oraz reprezentatywne. Widzimy więc na nich wybitne jednostki, krajobrazy, budynki, gatunki roślin i zwierząt, słynne wydarzenia i przedmioty. Skoro nie ma tu żadnych ograniczeń, dlaczego nie zrobić własnych znaczków? Możecie zaprojektować je w trzech wariantach: osobistym, klasowym i szkolnym.

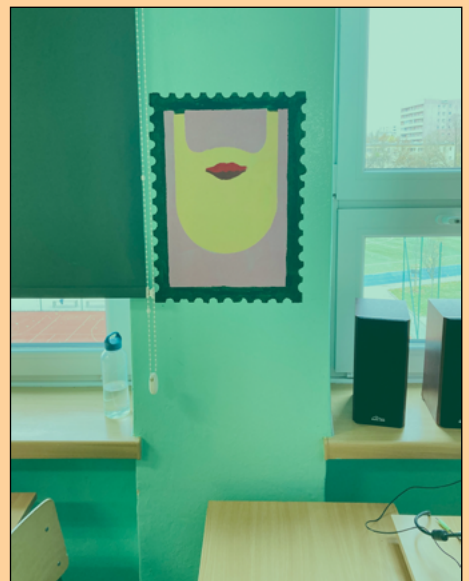
Jak stworzyć znak?

Porozmawiajcie o tym, czym jest symbol. Zastanówcie się, w jaki sposób na co dzień wyrażamy swoją tożsamość i przynależność do różnych grup społecznych. To, co może definiować jedną osobę, a co reprezentuje społeczność całej szkoły, to dwa zupełnie różne aspekty tego zagadnienia.

- Podyskutujcie o rzeczach związanych z waszą szkołą – charakterystycznych, wyjątkowych albo zabawnych. Notujcie skojarzenia i pomysły, a potem wybierzcie te, które można wykorzystać przy tworzeniu znaku.

Zabawa skalą

1. Nie musicie projektować znaczków w rozmiarze rzeczywistym.
2. Narysujcie je na ogromnych kartkach i sprawdźcie, czy to, co powstało, nadal można nazwać znaczkiem. Być może niespostrzeżenie zamieniło się w godło?
3. Jeśli macie dużo pomysłów, od razu pomyślcie o swojej własnej fladze – dla klasy lub szkoły.



3.5. ATLAS HYBRYD

Hybrydy to jeden ze stałych motywów w kulturze wizualnej i literaturze. W tym ćwiczeniu możecie zbadać je, bazując na burzy mózgów i poszukiwaniach internetowych. Możecie zacząć od hybrydycznych postaci z mitologii greckiej, które wciąż zamieszkują dzisiejsze światy gier, komiksów, seriali i filmów fantasy czy przygodowych opowieści.

Na czym polega zadanie?

- Podzielcie się na grupy.
- Przypomnijcie sobie różne postaci hybryd i spróbujcie stworzyć plakat, który będzie ich atlasem. Nie ograniczajcie się w myśleniu: sprawdźcie, czy da się je znaleźć także w świecie rzeczy martwych.
- Plakat może mieć dowolną formę, rysowaną lub wyklejaną. Ważne, by prezentował wasze znaleziska i wybory. Przygotujcie krótkie prezentacje prac.

Na zakończenie

Porozmawiajcie o hybrydach.

Pomocne mogą być następujące pytania: dlaczego ludzie potrzebują hybryd? Jaką funkcję pełnią one w kulturze? Czy zaskoczyło was coś w prezentacjach innych grup? Jeśli tak, to co?

3.6. WYSTAWA RZECZY ZNALEZIONYCH

Zróbcie wystawę z rzeczy, które znajdziecie w drodze ze szkoły, na spacerze w parku, na podwórku lub w domu.

Jak się przygotować?

Każdy z was zaopatruje się w jeden nieduży przedmiot.

- Musi to być rzecz, która nie jest nikomu potrzebna, np. stary klucz, kamień, moneta, patyk, kasztan, zabawkowa figurka itp.
- Następnego dnia w szkole wrzucicie wszystkie zgromadzone rzeczy do jednego worka i niech każda/każdy wylosuje coś dla siebie.
- Przyjrzyjcie się swoim znaleziskom i zastanówcie, w jaki sposób można je wyeksponować.
- Oprócz znalezionych rzeczy potrzebne będą: papier szary lub zwykłe kartki, sznurek, drucik, taśma dwustronna oraz duża tektura, na której zaaranżujecie przestrzeń wystawy.



Jak użyć zgromadzonych rzeczy?

1. Zbudujcie wystawę udając, że wasze skarby to dzieła sztuki: rzeźby i instalacje artystyczne.
2. Wystawę możecie umieścić w pudełkach. Wykorzystajcie niewielkie kartony, a jeśli ich nie macie, zróbcie je sami (instrukcja: złożcie wszystkie krawędzie sztywnej kartki A3 tak, by wyglądała jak wieko od prostokątnego pudełka).
3. Jeśli jesteście dużą grupą, podzielcie się na mniejsze zespoły i zbudujcie kilka mniejszych wystaw.
4. Eksperymentujcie z ekspozycją prac, zastanawiając się, jak najlepiej pokazać wasze obiekty. Mogą leżeć lub wisieć, nisko, wysoko, na środku, przy ścianie, mogą zostać oddzielone od innych lub celowo zestawione z nimi. Wspólnie testujcie jak najlepszy układ.

Działania opcjonalne

1. Pomyślcie o zaproszeniu zwiedzających. Dodajcie podpisy do dzieł i zróbcie plan ekspozycji. Wymyślcie tytuł dla wystawy.

Publikacja powstała w ramach pierwszej edycji programu *Formy Podstawowe*, organizowanego przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej we współpracy z Edukacyjną Fundacją im. Romana Czerneckiego.

autorki ćwiczeń: Alicja Czyczel, Aleksandra Górecka, Magdalena Kreis, Marta Maliszewska, Barbara Mołas, Marta Przybył, Zofia Świąder, Marta Węglińska (Kobalt Migrating Platform), Katarzyna Witt, Hanna Zwierzchowska

opracowanie: Katarzyna Witt

zespół programu *Formy Podstawowe*: Sebastian Cichocki, Helena Czernecka, Marta Przybył, Anna Grajewska, Marta Wójcicka

redakcja: Kinga Gałuszka

projekt graficzny i skład: Zofka Kofta

zdjęcia:

s. 4, 6, 10, 13, 26, 28, 31, 34 Wojtek Radwański

s. 8, 25 Barbara Mołas,

s. 15 Marta Węglińska

s. 16, 20 Hanna Zwierzchowska

s. 32 Katarzyna Witt



Fundacja
EFC

