



SCENARIUSZ ZAJĘĆ KOŁA NAUKOWEGO HUMANISTYCZNEGO

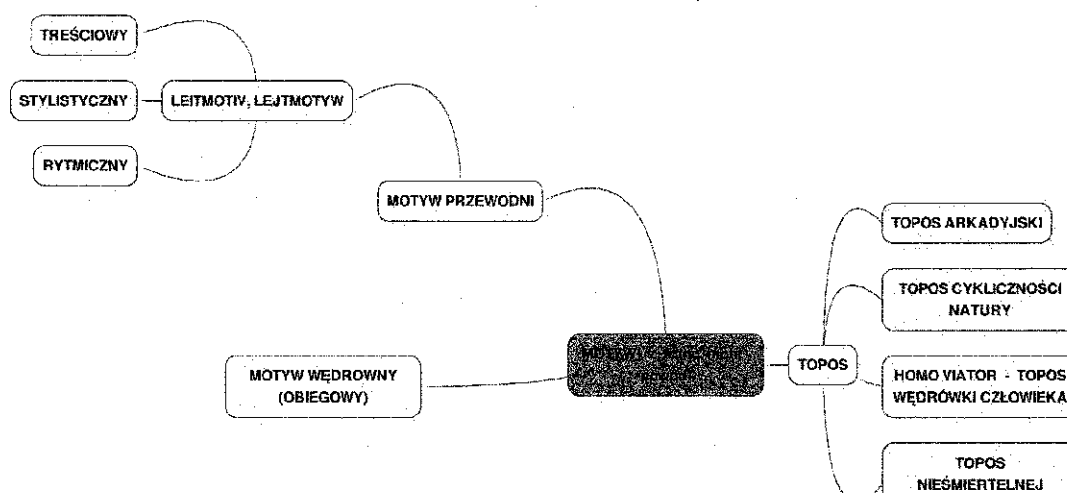
prowadzonego w ramach projektu *Uczeń online*

1. Autor: Dominik Burchard
2. Grupa docelowa: uczestnicy koła humanistycznego
3. Liczba godzin: 2
4. Temat zajęć: **Motywy w sztuce**
5. Cele zajęć:
Uczeń:
 - rozumie znaczenie terminów: *motyw*, *motyw przewodni*, *motyw wędrowny*, *leitmotyw*, *topos*;
 - potrafi wskazać główne motywy w literaturze i sztuce;
 - rozumie znaczenie frazeologizmów związanych z wybranym motywem;
 - potrafi wyszukać sentencje i przysłowia związane z konkretnym motywem;
 - wyszukuje w słowniku i internecie potrzebne informacje;
 - potrafi posługiwać się narzędziami dostępnymi na platformie Supermemo.net.
6. Metody i techniki pracy: pogadanka, „burza mózgów”, praca w grupach, praca na komputerze (wyszukiwanie informacji w internecie); praca ze słownikiem.
7. Materiały dydaktyczne: *Szkolny słownik motywów literackich* pod red. T. Szretter, *Słownik symboli* W. Kopański, internet, karteczki z hasłami - motywami.
8. Przebieg zajęć:

I. *Motyw i jego odmiany - wprowadzenie do zajęć (pogadanka)*

Zajęcia rozpoczynamy od zdefiniowania pojęcia „motywu”. Uczniowie próbują sami wyjaśnić znaczenie terminu, podać jego odmiany poznane w szkole. Prowadzący uzupełnia wiedzę podaną przez uczniów i wspólnie z nimi tworzy mapę mentalną.

Przykładowa mapa mentalna do wstępnej części zajęć





II. Wybrane motywy w literaturze i sztuce

W kolejnej części zajęć uczniowie losują motywy do opracowania. Nauczyciel powinien mieć przygotowane karteczki z hasłami – motywami. Grupy składają się z 3-4 uczniów. Po przydzieleniu hasła uczniowie pracują według przygotowanej karty pracy zawierającej następujące zagadnienia do opracowania:

1. **Nasza definicja** (samodzielnie definiują przydzielone hasło).
2. **Skojarzenia** z danym hasłem.
3. **Symbolika** (jakie symbole kojarzone są z tym motywem? Co symbolizuje ten motyw? Jak można go rozumieć w znaczeniu metaforycznym?).
4. **Sentencje, przysłowia, związki frazeologiczne** z wybranym motywem.
5. **Przykłady dzieł sztuki** (uczniowie wyszukują przykłady literackie, filmowe, dzieła muzyczne lub dzieła z innych dziedzin sztuki w których występuje dany motyw; przygotowują krótką charakterystykę dzieła).

Na przygotowanie prezentacji uczniowie mają ok. 30 minut. W tym czasie gromadzą również pliki multimedialne, które nagrywają na pendrive, aby wykorzystać je później podczas omawiania.

III. Prezentacja wybranych motywów

Po opracowaniu kart uczniowie prezentują efekty swojej pracy – omawiają poszczególne zagadnienia, charakteryzując dzieła sztuki. Powinni mieć możliwość wykorzystania projektora multimedialnego, aby zaprezentować dzieła malarskie, filmowe.

IV. Przygotowanie kursów na platformie Supermemo.net

Po prezentacji każdy uczeń wybiera najbardziej interesujący go motyw i przygotowuje projekt kursu na platformie Supermemo.net. Wyszukuje informacje, gromadzi materiały multimedialne.

9. Spostrzeżenia po realizacji

Uczniowie pracowali dość aktywnie, ale wybór motywów należy dostosować do ich możliwości. Z niektórymi hasłami mieli spore problemy. Chętniej niż z przygotowanych słowników, korzystali z internetu, gdzie niektóre hasła były opracowane dość szczegółowo, co wpłynęło na brak samodzielności w przygotowaniu części zagadnień. Najbardziej interesującą częścią prezentacji było omówienie dzieł sztuki z wybranym motywem. Uczniowie zaskakiwali oryginalnością w wyborze przykładów.

Oświadczam, że scenariusz zajęć nie narusza praw autorskich osób trzecich.

Rominik Burdakov
SuperMemo World sp. z o.o.

ul. Romana Maya 1
61-371 Poznań

SuperMemo

World

