Scenariusz zajęć „Wyraź siebie ruchem” realizowanych w ramach projektu „Z tabletem w XXI wiek”

Nauczyciel Urszula Marciniak - Bagińska

Temat: Artyści są wśród nas

Cele:

- zwiększanie świadomości własnego ciała,
- integracja grupy,
- kształcenie orientacji ruchowej w przestrzeni,
- rozwijanie postawy badawczej, pobudzanie wyobraźni i kreatywności w działaniu,
-umożliwienie osobistego doświadczenia i przeżywania treści artystycznych, odkrywanie piękna wypływającego z ruchu i tańca ciała ludzkiego,
- kształtowanie poczucia odpowiedzialności i dyscypliny, a także samodzielności, wytrwałości w pracy.

Opis poszczególnych doświadczeń:

Doświadczenie 1:

Fotograficy są wśród nas – Artyści aparatu fotograficznego

Wersja I - Uczestnicy poruszają się swobodnie po sali przy akompaniamencie muzyki: maszerują, biegają podskakują, tak, jakby byli na wycieczce (prowadzący pobudza ich wyobraźnię komendami typu: „Biegasz po gorącym piasku”, „Idziesz przez błoto”, „Skaczesz po kamieniach”). Gdy usłyszą odgłos przypominający pstryknięcie aparatu fotograficznego, zatrzymują się gwałtownie w pozie, w której zastał ich ten odgłos („zdjęcie w ruchu”).

Wersja II – Dzieci poruszają się jw. Gdy usłyszą umówiony odgłos, tworzą szybko pary lub trójki i „pozują” wspólnie do zdjęcia, lub ustawiają się natychmiast do „zdjęcia grupowego”. Prowadzący powinien przerwać na chwilę grę i „obejrzeć” wszystkie „zdjęcia”.

Doświadczenie 2:

Czarodzieje są wśród nas - Artyści iluzjoniści

Uczestnicy ustawiają się w koło. Prowadzący ustawia na środku rekwizyt „czarodziejski kapelusz iluzjonisty”. Wszyscy uczą się zaklęcia: „Abrakadabra (wypowiadane z ruchem rąk rozchodzących się od góry szerokim łukiem do dołu), Bimsalabim!” (obrót wokół własnej osi). Prowadzący jako pierwszy czaruje wyimaginowany przedmiot, który wyjmuje z użyciem gestykulacji z kapelusza. Następnie podaje osobie stojącej najbliżej niewidzialny, wyczarowany przedmiot, który w dłoniach każdego uczestnika po kolei przyjmuje inną postać. Może być np. owocem, częścią garderoby, lusterkiem, przyborem do uprawiania sportu (piłką, wiosłem, hula-hop) lub czymś zupełnie innym. Każdy uczestnik przez moment prezentuje walory wymyślonego przez siebie rekwizytu, po czym podaje go sąsiadowi. Zamiast rekwizytu osoba czarująca może się zamienić w zwierzę lub postać. Jest to zabawa - doświadczenie pobudzajace wyobraźnię, pozwalające na odkrywanie szerokich możliwości ruchowych od prostego gestu aż do złożonej sekwencji

ruchowej. Może być wykorzystywane jako wstęp do bardziej rozbudowanych improwizacji ruchowych.
Doświadczenie 3:
Malarze są wśród nas – Artyści malarze
Malarze-uczestnicy zabawy stoją na obrzeżu koła twarzami zwróceni do jego środka. Prowadzący poleca by zamknęli oczy i wyobrazili sobie konkretny obiekt (serce, gwiazdę, kwiat, węża, to co sam chciałbyś teraz namalować), a następnie nakreślili go w powietrzu, najpierw mały stopniowo coraz większy obraz jedną ręką, obiema, później nosem, łokciem, kolanem, palcami stopy. W wersji w parach można kreślić kontury postaci partnera.
Doświadczenie 4:
Rzeźbiarze są wśród nas – Artyści rzeźbiarze
Rzeźbiarze- ćwiczenie do wykonania w parach. Jedna osoba jest rzeźbiarzem, druga materiałem rzeźbiarskim- gliną. Najpierw rzeźbiarz ugniata glinę czyli masuje ugniatając po kolei całe ciało partnera. Gdy glina jest gotowa wówczas nadaje rozluźnionemu, nieco bezwładnemu ciału partnera dowolny, wymyślony przez siebie kształt. Rzeźbi w ten sposób całe ciało, poszczególne jego partie. Powstałe w ten sposób rzeźby stoją nieruchomo, natomiast rzeźbiarze spacerują po „Ogrodzie rzeźb" podziwiając wzajemnie swoje prace. Następnie zachodzi zmiana ról.
Doświadczenie 5:
Tancerze są wśród nas – Artyści tancerze
Taniec rzeźb- ćwiczenie to przeprowadzamy w parach. Jedna osoba staje nieruchomo w określonej pozycji, zadaniem drugiej osoby jest dopasowanie się do figury już istniejącej. Następnie rzeźba próbuje znaleźć wspólny sposób na poruszanie się w przestrzeni, tak aby partnerowi nie stała się krzywda.
Następnie zachodzi zmiana , osoba pierwsza zmienia figurę i druga znów dopasowuje się do pierwszej. Ćwiczenie to wpływa na rozwój kreatywności, przełamanie barier dotykowych i zaufanie.
Doświadczenie 6:
Naukowcy są wśród nas – Kreatywni konstruktorzy
Każdy uczestnik doświadczenia dopasowuje się do pierwszego ochotnika, który inicjuje element ruchomy maszyny. Celem doświadczenia jest zbudowanie ruchomej figury przestrzennej, która zintegruje całą grupę. Ćwiczenie to ma na celu wskazanie na fakt, że nauka (konstruowanie) ma w sobie znamiona artyzmu.
Krótkie uzasadnienie, w jaki sposób realizują cele doświadczenia:
Doświadczenie malowania różnymi częściami wspomaga zwiększanie świadomości ruchowych własnego ciała. Wspólne działania (pary, grupy – maszyna) w poszczególnych doświadczeniach pełnią funkcję integracyjną. Doświadczenie 4 – Rzeźbiarze sprzyja doświadczeniu własnego ciała w ruchu i bezruchu oraz daje możliwości twórczego działania. Wszystkie doświadczenia mają na celu rozbudzenie wyobraźni i inspirowanie do ruchowych poszukiwań twórczych.
Refleksja nad możliwymi trudnościami:
Trudność może sprawić doświadczenie „Artyści iluzjoniści" , w którym uczestnicy mogą mieć kłopot z wymyśleniem rekwizytu – obiektu. Należy zatem przygotować woreczek z karteczkami do losowania, na których będą napisane gotowe sugestie do przedstawienia gestem lub z użyciem pantomimy.

Osób nieśmiałych nie zmuszamy do uczestnictwa w improwizacjach indywidualnych.