

Scenariusz lekcji plastyki dla klasy VIII

*Uwaga! Przedstawiony scenariusz w części dotyczącej realizacji zawiera jedynie jej etap związany z użyciem gry planszowej. Pozostała część lekcji przebiegać powinna zgodnie z wytycznymi programowymi danego przedmiotu.



Temat: „Tworzenie ilustracji wybraną techniką malarską.”

Cele ogólne: Uczeń tworzy ilustracje do gry planszowej.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- › rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych,
- › wyraża w pracach plastycznych uczucia i emocje wobec rzeczywistości,
- › stosuje różnorodne techniki plastyczne,
- › w zadaniach plastycznych interpretuje obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska,
- › poznaje pojęcie grafiki użytkowej, w tym ilustracji,
- › poznaje zasady gry „Dixit”,
- › rozwija wyobraźnię tworząc skojarzenia.

Metody i techniki kształcenia:

- › łańcuch skojarzeń,
- › pogadanka,
- › gra w grę planszową;
- › praca plastyczna.

Materiały:

- › gra planszowa „Dixit Odyseja”,
- › blok do malowania,
- › farby,
- › ołówki.

Czas trwania: 45 minut.

Przebieg lekcji:

Część wstępna

Nauczyciel wita uczniów i sprawdza obecność. Zapoznaje uczniów z tematem lekcji. Prosi o przygotowanie materiałów potrzebnych do zajęć.

Wybrany etap realizacji uwzględniający użycie gry planszowej „Dixit Odyseja”

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i rozdaje im egzemplarze gry „Dixit Odyseja”. Każdy gracz otrzymuje na rękę 6 kart. W każdej rundzie 1 z graczy zostaje narratorem. Wybiera 1 spośród swoich 6 kart z obrazkami (nie pokazuje karty pozostałym graczom) i wymyśla do ilustracji oparte na skojarzeniu hasło związane ze sztuką. Następnie głośno je wypowiada, kładąc kartę zakrytą na stole. Hasło może być pojedynczym słowem, dźwiękiem, cytatem - nie ma ograniczeń, można nawet coś zaśpiewać.

Przykładowe hasła: portret, krajobraz, paleta, dzieło sztuki, kicz, prawo autorskie, martwa natura, Picasso, impresjonizm, muzeum, konkurs plastyczny.

Każdy z pozostałych graczy wybiera teraz w sekrecie 1 kartę ze swoich 6 kart, która jego zdaniem najlepiej ilustruje skojarzenie wypowiedziane przez narratora. Gracze, nie pokazując wybranych kart innym graczom, przekazują je narratorowi. Narrator zbiera wszystkie zaproponowane karty i je tasuje, łącznie z kartą, którą sam wybrał, a następnie rozkłada odkryte karty.

Celem wszystkich pozostałych graczy jest odnalezienie wśród wyłożonych kart tej, której właścicielem jest narrator. Każdy z graczy w tajemnicy głosuje na 1 z kart, którą typuje na należącą do narratora (sam narrator nie bierze udziału w głosowaniu). Głosowanie polega na ustawieniu pokrętła na tarczy do głosowania na wartości odpowiadającej numerowi karty, na którą gracz chce zagłosować. Gracze nie mogą głosować na swoją kartę. Gdy wszyscy zagłosują, gracze odkrywają swoje tarcze i kładą je obok typowanych kart.

Teraz zaczyna się punktowanie, które należy przeprowadzić w sposób opisany w instrukcji dołączonej do gry. Warto jednak wspomnieć, że wymyślone skojarzenie musi być subtelne, bo jeśli wszyscy odgadną kartę, narrator nie dostanie żadnych punktów!

Po zakończonej rozgrywce nauczyciel zaprasza uczniów do stworzenia własnych kart do gry „Dixit” z użyciem farb w tematyce dowolnej.

Część końcowa

Uczniowie prezentują stworzone karty i tworzą z nich wspólną talię. Nauczyciel zachęca do wypróbowania kart w rozgrywce podczas przerw.

