

# PODRĘCZNIK TEATR WARTOŚCI

AKTYWNOŚCI  
TEATRALNE  
PROMUJĄCE  
WARTOŚCI  
EUROPEJSKIE



# SPIS TREŚCI

Wprowadzenie.....	3
Założenia i cele.....	4
Metodologia.....	5
Partnerzy projektu.....	6
Przeznaczenie.....	7
Co to są wartości i dlaczego są ważne.....	8
Wartości.....	9
Teatr Wartości.....	10
Elementy kluczowe w prowadzeniu warsztatów teatralnych.....	11
Równość.....	15
• Aktywność 1: Zgadnij Kto?.....	15
• Aktywność 2: Nouvelle Cuisine.....	23
• Aktywność 3: Okulary.....	30
Demokracja.....	35
• Aktywność: Wolność i Sprawiedliwość.....	35
Prawa Człowieka.....	41
• Aktywność: Pantomima "Idź na Lepszą Stronę".....	41
Godność Człowieka.....	47
• Aktywność: Szacunek w Sporcie, Drama i Dialog.....	47
Statystyki.....	51
Galeria zdjęć.....	52
Wnioski końcowe.....	53

# WPROWADZENIE

Witamy w podręczniku dla nauczycieli i edukatorów szkolnych, którego tematem przewodnim jest upowszechnianie wartości europejskich poprzez wykorzystywanie w pracy edukacyjnej form i technik teatru improwizowanego oraz sprawdzonych narzędzi ćwiczeniowych gotowych do wykorzystania w czasie zajęć teatralnych z dziećmi i młodzieżą.

Teatr improwizowany to forma sztuki performatywnej, która koncentruje się na tzw. "tworzeniu w chwili obecnej", pozwalając aktorom na dostosowanie się do każdej sytuacji, generując jednocześnie szeroką gamę możliwości ekspresji. Ten rodzaj teatru jest idealny do wspierania pracy zespołowej, kreatywności, empatii i komunikacji, czyli podstawowych wartości zgodnych z ideami kultywowanymi przez zjednoczoną i spójną Europę.

W tym podręczniku zbadamy, jakie są możliwości wykorzystania teatru improwizacji jako narzędzia edukacyjnego do wdrażania wartości europejskich wśród uczniów w każdym wieku i na każdym poziomie edukacji. Dodatkowo zaprezentujemy zestaw technik i działań teatralnych obejmujący gry improwizowane, ćwiczenia ekspresji ciała, techniki aktorskie oraz zajęcia grupowe, które można dostosować do dowolnego kontekstu edukacyjnego.

Celem tego podręcznika jest zainspirowanie nauczycieli i edukatorów do efektywnego wykorzystywania technik teatru improwizacji jako skutecznego narzędzia do promowania wartości europejskich, a także kreowania bardziej aktywnej, partycypacyjnej i zabawowej edukacji. Mamy nadzieję, że dzięki takiemu podejściu przyczynimy się do rozwoju bardziej spójnej i zjednoczonej Europy, opartej na wspólnych wartościach i wzajemnym zrozumieniu.

# Założenia i cele

Pragniemy promować wartości Unii Europejskiej poprzez edukację szkolną, wyposażając nauczycieli i uczniów w narzędzia, dzięki którym wartości te staną się skuteczne i praktyczne.

Wśród niektórych z naszych kluczowych celów znajdują się:

- Stymulowanie nauczycieli do zdobywania wiedzy merytorycznej o wartościach oraz wiedzy o uczeniu się i nauczaniu tych wartości
- Nabycie przez nauczycieli umiejętności związanych z wartościami oraz nauka, jak pomóc uczniom w refleksji, podejmowaniu dialogu z innymi i rozwijaniu umiejętności demokratycznych
- Wspieranie nauczycieli w rozwiązywaniu kontrowersyjnych kwestii, w szczególności poprzez oferowanie koleżeńskiego wsparcia i głębokiej wiedzy na temat omawianych treści
- Zapewnienie nauczycielom możliwości samodzielnego doświadczania wartości Unii Europejskiej, a także procesów nauczania i uczenia się ich w środowisku lokalnym, krajowym i międzynarodowym
- Określenie podstawowych dla uczniów celów edukacyjnych w ujęciu międzyprzedmiotowym
- Wykrywanie szans i zagrożeń dla uczniów w procesie uczenia się wspólnych wartości europejskich
- Uświadomienie uczniom i nauczycielom potrzeby rozwijania i dawania przykładu wspólnych wartości europejskich
- Stworzenie skutecznych narzędzi do wykorzystania przez nauczycieli i wychowawców w celu motywowania i angażowania uczniów do pracy z podstawowymi wartościami
- Tworzenie spektakli teatralnych prowadzonych przez nauczycieli, które będą wystawiane w szkołach przez uczniów dla całej społeczności szkolnej
- Uświadomienie możliwości, jakie wspólne wartości europejskie przyniosą przyszłym pokoleniom
- Opracowanie materiałów w oparciu o Skrzynkę Wartości do realizacji ćwiczeń i zabaw

# Metodologia

Działania projektowe pozwolą osiągnąć cele projektu, poprzez motywację nauczycieli i uczniów do poznania podstawowych wartości europejskich.

Projekt Europa Plus zamierza promować wspólne wartości europejskie poprzez wprowadzanie ich w życie szkoły w sposób międzyprzedmiotowy, poprzez spektakle teatralne tzw. "Teatr Wartości" oraz "Skrzynkę Wartości", czyli narzędzie do wdrażania wartości europejskich w formie gier i ćwiczeń praktycznych skierowanych do uczniów. Dzięki temu nasi uczniowie osiągną kluczowe cele naszego projektu, pomożemy im poczuć się częścią Europy i poznać podstawowe wartości, które Europa promuje.

*Train the Trainer* to metodologia, która została specjalnie zaprojektowana, aby pomóc trenerom, a w tym przypadku nauczycielom, w doskonaleniu ich umiejętności szkolenia innych. Na tym kursie zrozumiesz różne funkcje i techniki, które możesz wykorzystać, aby utrzymać zainteresowanie swoich uczniów i umiejętnie ich motywować.

Dzięki tej metodologii nauczyciele pokazują, że:

- rozwinęli umiejętności niezbędne do projektowania i prowadzenia sesji oraz kursów szkoleniowych dla nauczycieli;
- rozwinęli swoje zrozumienie kluczowych kwestii związanych z planowaniem i prowadzeniem szkoleń;
- rozwinęli zrozumienie dobrych praktyk związanych z obserwacją i informacją zwrotną dla uczestników kursu;
- zidentyfikowali strategie potrzebne do dalszego rozwoju jako trenerzy.

# Partnerzy Projektu


Forum para la Educación y el Desarrollo (Hiszpania) 

Colegio Bilingüe Adharaz (Hiszpania) 

I&F Education and Development (Irlandia) 

De la Salle College (Irlandia) 

Istituto Comprensivo Statale "Sperone-Pertini" (Włochy) 

Prism Impresa Sociale (Włochy) 

Stowarzyszenie SEDA (Polska) 

Zespół Szkół i Placówek Specjalnych (Polska)  Zespół Szkół i Placówek Specjalnych w Krakowie

  
EuropePlus

 Co-funded by  
the European Union

# Przeznaczenie

Celem tego podręcznika jest pomoc nauczycielom w rozwijaniu umiejętności i zdolności pomagających uczniom i rodzicom nabywanie wspólnych i podstawowych wartości europejskich. Celem jest rozwijanie u uczniów krytycznego myślenia, zarówno w trakcie, jak i po zakończeniu zabawy, a także jej znaczenia dla uczniów w przyszłości.

Krytyczne myślenie wiąże się z umiejętnością analizy i oceny spójności rozumowania, zwłaszcza tych stwierdzeń, które społeczeństwo przyjmuje za prawdziwe w kontekście codziennego życia, takich jak "fake news", szczególnie istotne w dzisiejszych czasach ze względu na ich rozpowszechnienie i szybką wirusizację.

Jak powiedział filozof Francis Bacon, "krytyczne myślenie to chęć poszukiwania, cierpliwość w wątpliwościach, zamknięcie do medytacji, powolność w potwierdzaniu, gotowość do rozważania, troska o porządek i nienawiść do wszelkiego rodzaju oszustw". Krytyczne myślenie pomaga nam widzieć różnice między miernymi a błyskotliwymi argumentami, odróżnić wartościowe informacje od tych, które są zbędne, obalić uprzedzenia, znaleźć dobrze uzasadnione wnioski, stworzyć alternatywę, poprawić komunikację i, krótko mówiąc, być panami naszego myślenia, a zatem działać zgodnie z nim.

Choć jest to czynność poznawcza ściśle związana z rozumem, cel myślenia krytycznego jest zorientowany na działanie i ma zastosowanie w każdym aspekcie naszego codziennego życia, w tym w rozwiązywaniu problemów czy podejmowaniu decyzji, więc jego sfera oddziaływania rozciąga się od osobistej po zawodową.

W tym podręczniku nauczyciel znajdzie narzędzia oparte na technikach teatralnych, które może zastosować w praktyce ze swoimi uczniami, aby osiągnąć cele projektu.

Cztery grupy wartości i ich podwartości zostaną przepracowane poprzez konkretne działania praktyczne. Struktura tych działań będzie następująca:

- Nazwa czynności
- Przypisana podwartość
- Krótkie streszczenie historii/działania
- Założenia i cele
- Grupa docelowa
- Liczba uczestników
- Czas trwania
- Materiały i środki dydaktyczne
- Wsparcie narzędzi cyfrowych
- Proces



# Czym są wartości i dlaczego są ważne

## Co to są wartości

Wartości ludzkie to zbiór uniwersalnych zasad, według których żyje większość ludzi. Prowadzą nas one do wiedzy o tym, jak postępować, aby harmonijnie żyć w społeczności i wspólnie się rozwijać. Wartości te nie są zdeterminowane przez kulturę, religię, czas ani żaden inny czynnik warunkujący. Są one wrodzone człowiekowi, trwałe w czasie i możliwe do przeniesienia w każde miejsce na świecie. Wartości ludzkie obejmują wszystkie te działania, które są uznawane za prawidłowe, dlatego też są również związane z wartościami moralnymi, czyli takimi, które regulują postępowanie jednostek.

Kiedy wartości ludzkie są stosowane w praktyce, generują dobre działania, mają pozytywny wpływ na społeczeństwo, mogą być przekraczane w czasie i zachęcają jednostki do nadania większego znaczenia temu, co jest naprawdę ważne. Wartości ludzkie są uniwersalne, ponieważ przyczyniają się do poprawy sytuacji społeczeństwa i nadają godność jednostce. Niestety, w obecnych czasach, mamy do czynienia z kryzysem i utratą wartości ludzkich, co negatywnie wpływa na kondycję społeczeństw, w których obserwuje się egoistyczny, okrutny i brutalny sposób nawiązywania relacji społecznych, ich deformację i brak umiejętności ich podtrzymywania.

## Dlaczego wartości są ważne

Wartości ludzkie są filarami człowieczeństwa, dlatego tak ważne jest podnoszenie świadomości dzieci w tym zakresie. Dzięki temu nie tylko stają się one lepszymi ludźmi, ale potrafią pozytywnie odnosić się do innych i zawsze zachowywać się właściwie. Edukacja oparta na wartościach ludzkich da młodym ludziom bezpieczeństwo, pewność siebie i siłę, będą oni wiedzieli, co robić i czego oczekiwać od siebie i innych. Będą rozwijać się bez większych konfliktów i staną się dorosłymi ludźmi, którzy uczynią naszą planetę przyjemnym miejscem do życia. Ludzkość potrzebuje ludzi, którzy nie tylko dbają o siebie, ale także chcą zrobić coś dla społeczeństwa. Znaczenie posiadania wartości i stosowania ich w codziennym życiu jest konieczne dla każdego człowieka, wartości są bowiem częścią nas samych - oznaczają, co jest dobre, a co złe dla każdego człowieka.

Wartości warunkują także relacje, jakie mamy z osobami z naszego otoczenia. Są źródłem satysfakcji i spełnienia oraz stanowią dla nas wskazówkę do formułowania osobistych lub zbiorowych celów i zadań. Odzwierciedlają nasze najważniejsze zainteresowania, uczucia i przekonania. Znaczenie posiadania wartości jest takie, że gdy jesteśmy z nimi spójni, czujemy się mocni, pewni siebie, silni i zmotywowani. Bycie spójnym z naszymi wartościami daje nam energię, której potrzebujemy, aby zwiualizować nasz cel i podążać za nim. Wtedy widzimy jasno i działamy z pełną koncentracją. Wartości te są również podstawą życia w społeczności i odnoszenia się do innych członków wspólnoty ludzkiej. Pozwalają nam regulować nasze zachowania dla dobra zbiorowego i harmonijnego współżycia. Każdy człowiek, zgodnie ze swoimi doświadczeniami, konstruuje swoje własne poczucie wartości. Chociaż wszyscy jesteśmy uczeni, że np. uczciwość jest czymś pożądanym i choć wszyscy przyjmujemy to za prawdę, to interpretacja, jakiej dokonujemy w odniesieniu do tej wartości, jej znaczenie, jakie odnajdujemy w naszym życiu, będą dla każdego z nas inne.



# WARTOŚCI

## Równość

wskazuje na równe traktowanie osób przez państwo, korporację, stowarzyszenie, grupę lub jednostkę bez względu na rasę, płeć, klasę lub inne wiarygodne okoliczności różnicujące lub, inaczej mówiąc, to brak jakiejkolwiek dyskryminacji.

## Prawa Człowieka

w zasadzie posiadamy od urodzenia, ponieważ istniejemy jako istoty ludzkie; nie są one gwarantowane przez żadne państwo; to uniwersalne prawa przysługujące nam wszystkim, niezależnie od narodowości, płci, pochodzenia etnicznego lub narodowego, koloru skóry, religii, języka czy jakiegokolwiek innego statusu.

## Godność Człowieka

oznacza, że jednostka ma poczucie własnej wartości i szacunku, a jednocześnie jest szanowana i doceniana przez innych; to potrzeba traktowania wszystkich istot ludzkich na równi, dawanie im możliwości korzystania z podstawowych praw, które są dla nich ważne.

## Demokracja

to typ organizacji państwowej, w której zbiorowe decyzje podejmowane są przez ludność za pomocą bezpośrednich lub pośrednich mechanizmów partycypacyjnych, dających legitymizację jej przedstawicielom.

# TEATR WARTOŚCI

Teatr w edukacji pozwala uczniom konfrontować samych siebie z trudnymi sytuacjami, jakie niesie życie społeczne oraz odkrywać swoją emocjonalną wrażliwość w bezpiecznym i wspierającym środowisku. Spektakle mogą pomóc w rozwijaniu empatii wobec emocji i doświadczeń innych osób oraz wspierać odkrywanie różnorodnych perspektyw w postrzeganiu różnych sytuacji życiowych.

Ekspresja poprzez dramę angażuje ludzi jako całość i tworzy aktywne relacje międzyludzkie sprzyjające spotkaniu i komunikacji. Jest to uprzywilejowana okazja do współpracy i promowania podstawowych postaw moralnych, takich jak szacunek, dialog, odpowiedzialne uczestnictwo i współtworzenie rzeczywistości teatralnej. Praca w grupach, a przede wszystkim w zespołach, sprzyja towarzyskości i sprawia, że uczniowie są świadomi swojej pozycji wśród rówieśników. Mają możliwość jej ustalenia lub modyfikacji inicjując zmiany w swoim zachowaniu, a to sprzyja wspólnej efektywnej pracy dramowej. Od najmłodszych lat, realizując wspólny projekt, rozumieją wagę każdego zadania i przydatność przestrzegania zasad. Muszą pozyskać własne miejsce w grupie, uczą się współpracy, rozwijają zbiorową świadomość.

Dobrowolne przejście od "moje" do "nasze" jest z pewnością jednym z jego najbardziej ludzkich, afektywnych, trwałych i konsekwentnie wychowawczych aspektów. Przyjęcie innych ról odgrywa decydującą rolę we wzroście oceny moralnej. Postawienie się w roli innej niż własna jest postawą, która pozwala na konfrontację wymagań innych z własnymi, daje wzbogacającą i żywą możliwość dostrzeżenia innych punktów widzenia.

Moralny aspekt praktyk dramowych można również umiejscowić w tym, że oferują one możliwość odczuwania, myślenia i istnienia na nieskończenie więcej sposobów - innych niż te, które zostały nam przypisane i których powszechnie używamy. Pomaga nam lepiej poznać siebie, być bardziej przenikliwym i być może bardziej skłonny do solidarności.

# Elementy kluczowe w prowadzeniu warsztatów teatralnych

## Jak korzystać z podręcznika

W niniejszym podręczniku nauczyciele znajdą przykłady dobrze zbadanych i starannie przygotowanych działań teatralnych opartych na wartościach Unii Europejskiej przeznaczone dla młodszych pokoleń.

Pojawią się tu również ćwiczenia przygotowawcze, które spróbują włączyć modele nauczania dramy do stałych ram szkolnych. Europejski wymiar tego podręcznika, dzięki zebraniu praktyk z czterech zaangażowanych krajów (Polska, Hiszpania, Włochy i Irlandia), zapewnia właściwe podejście do aktywności szkolnej w formie dramy. Dodatkowo zaangażuje i zmotywuje szerokie grono uczniów oraz przekona i zachęci je do wdrażania tych wartości w życiu poprzez wcześniejsze świadome doświadczanie ich w środowisku szkolnym.

Każde z wybranych działań ma na celu udzielenie nauczycielom i prowadzącym warsztaty bardzo szczegółowych wskazówek, krok po kroku, ułatwiających pracę metodą dramy. Pragniemy jednak podkreślić, że zadania i instrukcje nie mają charakteru nakazowego. Mamy nadzieję, że nauczyciele i facylitatorzy uczynią proponowane działania własnymi, dostosowując pracę do potrzeb i stylów uczenia się swoich uczniów - a to może oznaczać wędrowkę "poza tekstem"! Jednocześnie jednostki warsztatowe zostały zaprojektowane tak, by wzbogacić, a nie zastąpić, istniejący program nauczania szkolnego.

## Budowanie relacji z uczestnikami

Budowanie relacji z uczniami zaczyna się od tego, że wychodzimy z miejsca, w którym panuje empatia. Ponieważ wszyscy zaczynaliśmy w życiu nowe kursy (akademickie, sztuki performatywne, językowe, szkolenia techniczne itp.), możemy odnieść się do frustracji, jaką często odczuwają uczniowie ucząc się nowego tematu lub rozpoczynając nowe przedsięwzięcie. Staraj się nigdy nie zapominać, jak wiele dają oni od siebie i jak bardzo się starają. Zachęta i uznanie idą w parze. W razie potrzeby możesz zadawać osobiste pytania, pytać o ich punkt widzenia, stworzyć przyjazne środowisko, w którym będą mogli podzielić się swoimi upodobaniami i preferencjami, a Ty możesz spróbować włączyć niektóre z ich wyborów do lekcji. Pamiętaj też, że zdecydowanie potrzebna jest dobra zabawa, uśmiechnięta pomoc i spora dawka energii. Kiedy ją pokażesz, jesteś w stanie przenieść ją na swoich uczestników, którzy będą czuli się bardziej swobodnie ze sobą podczas zajęć. Analiza potrzeb uczniów i ciągłe konsultacje z nimi są również kluczowymi elementami budowania relacji oraz przyspieszania tempa nauki. Należy również pamiętać o tym, że to, ile informacji może uczeń opanować, nie zależy tylko od jego wieku i poziomu intelektualnego, ale też od wielu innych czynników.

Podsumowując, kluczowymi elementami dla Facylitatora są:

- Prezentuj swoją osobowość
- Poznaj swoich uczniów
- Uśmiechaj się i bądź przyjazny
- Personalizuj lekcje/zajęcia/warsztaty
- Zachęcaj i chwal
- Rozmawiaj z uczniami przed/po zajęciach
- Zachęcaj uczniów do poznania się
- Zachęcaj uczniów do dzielenia się swoimi pomysłami
- Ułatwiaj uczniom rozmowy na temat sensu ich działań

## Słowo o neurodydaktyce

Do uczenia się niezbędne są dwa elementy: mózg (dokładniej kora mózgowa) i neurony. Z perspektywy neurobiologicznej uczenie się wiąże się z tworzeniem sieci neuronowych w korze mózgowej poprzez tworzenie połączeń między neuronami (por. Moravcová & Maďarová 2016: 636). Neurodydaktyka, gałąź neuroedukacji, która zajmuje się zastosowaniem nowej wiedzy o mózgu i poznaniu do procesu nauczania-uczenia się, potwierdza, że każdy człowiek uczy się w inny sposób i że edukacja może być naprawdę udana, jeśli do uczenia podejź się w sposób przyjazny dla mózgu. Proces uczenia się warunkuje wiele czynników, zarówno wrodzonych, jak i nabytych:

- czynniki afektywne, określane przez różnorodne emocje wyrażane w relacji do nauczyciela, tematu, wcześniejszej motywacji, osobowości członków grupy, własnych zainteresowań;
- czynniki społeczne, czyli doświadczenia, których uczący się doznali w swoim otoczeniu socjokulturowym;
- czynniki poznawcze, na przykład ciekawość poznawcza, style uczenia się i tradycje uczenia się.

Jeśli chodzi o skuteczny i trwały sposób uczenia się, wykorzystanie wiedzy w różnych warunkach jest ważniejsze niż sama koncepcja" zdobywania wiedzy". Tempo uczenia się może być różne w zależności od czynników, których uczący się doświadcza w danym momencie. W wyniku doświadczeń mózg zmienia bowiem swoje właściwości.

Wśród czynników promujących jest **'NOWOŚĆ'**, jako środek do stosowania zróżnicowanego podejścia do nauczania, które angażuje większą aktywność uczniów. Zatem, aby włączyć 'nowość' do swoich lekcji/działań, należy przyjąć poniższe elementy:

• **Humor i śmiech:** Śmiech daje organizmowi więcej tlenu do wykorzystania. Kiedy się śmiejemy, więcej tlenu dostaje się do krwioobiegu lepiej zaopatrując mózg w paliwo. Dodatkowo śmiech wyzwala uwalnianie endorfin do krwi, co powoduje przyłyty tych endorfin. Ciało w sposób naturalny je produkuje, aby złagodzić ból i abyśmy czuli się dobrze, aby chwila była żywa, zarówno fizycznie, jak i psychicznie. Płaty czołowe mózgu są również stymulowane przez endorfiny, co poprawia rozpiętość uwagi i stopień koncentracji. Kolejną zaletą jest fakt, że śmiech reguluje funkcje organizmu. Humor obniża stres, moduluje ból, obniża ciśnienie krwi, łagodzi napięcie mięśniowe i wzmacnia obronę immunologiczną. Wszystkie te rezultaty są pożądane i mają pozytywne skutki psychologiczne, socjologiczne i edukacyjne. Ponieważ ludzki mózg jest zaprojektowany tak, by cieszyć się śmiechem, zawsze warto rozpocząć od humorystycznego fragmentu (jak żart, kalambur czy opowieść). Innym pożądanym efektem jest to, że humor tworzy pozytywny klimat, w końcu uczniowie spędzają wiele swojego codziennego czasu razem jako grupa. Trzeba więc znaleźć sposoby, aby pomóc tym, coraz bardziej zróżnicowanym klasom czy grupom dzieci, dogadać się. Ludzie łączą się, kiedy się razem śmieją, a wtedy rozwija się poczucie wspólnoty – to wręcz oczywiste! Wszystkie te czynniki zatem tworzą środowisko sprzyjające nauce. Dodatkowo, śmiech poprawia pamięć i przypominanie sobie. Wiemy, że śmiech wywołuje pozytywne uczucia, co zwiększa prawdopodobieństwo, że uczniowie zapamiętają to, czego się nauczyli i będą w stanie przypomnieć to sobie w przyszłości (por. Saraa-Zawyah et al.: 2013).

• **Motoryka:** Ruch jest ważny, jeśli chodzi o nasze ciała i naukę. Ponad 20 minut długotrwałego siedzenia powoduje, że nasza krew zaczyna zbierać się w dolnych partiach ciała. Kiedy wstajemy i ruszamy się, krew znów krąży. W ciągu minuty w naszym mózgu znajduje się około 15% więcej krwi. Zatem postawa stojąca, zamiast siedzenia w ławkach, pomaga nam myśleć wyraźniej. Ogólnie rzecz biorąc, zwłaszcza w szkołach, uczniowie spędzają zbyt wiele czasu w pozycji siedzącej. Znajdź więc strategie, które sprawią, że uczniowie będą się ruszać, zwłaszcza, gdy będą werbalnie ćwiczyć to, czego się nauczyli.

• **Klimat warsztatu:** Aby móc skupić się na zajęciach i płynących z nich korzyściach uczniowie muszą czuć się bezpiecznie, zarówno w fizycznym, jak i emocjonalnym wymiarze. Nauczyciele mogą zatem promować bezpieczeństwo emocjonalne podczas warsztatów (co później może być przeniesione na całą klasę) poprzez stworzenie pozytywnego klimatu, który zachęci uczniów do podejmowania odpowiedniego ryzyka w bezpieczny sposób. Ponieważ amygdala obszaru limbicznego jest silnie zaangażowana w przetwarzanie emocjonalnego uczenia się i pamięci, kiedy uczniowie czują się pozytywnie w środowisku uczenia się, w mózgu uwalniane są endorfiny. Wywołują one uczucie euforii i stymulują płaty czołowe, dzięki czemu uczenie się staje się przyjemniejsze oraz bardziej efektywne. I odwrotnie, jeśli uczniowie są zestresowani i mają negatywne odczucia co do środowiska uczenia się, uwalnia się kortyzol, aktywując w ten sposób zachowania obronne, takie jak ucieczka (nieobecność), walka (kłótnia), zamrożenie lub strach.

Aby zapewnić pozytywny klimat w klasie należy:

1. promować pozytywne relacje wśród uczniów, aby byli dla siebie mili, słuchali się nawzajem i szanowali różne punkty widzenia;
2. kultywować pozytywne relacje ze wszystkimi uczniami, aby czuli, że nie tylko dbasz o ich sukcesy w nauce, ale także troszczysz się o nich jako o jednostki;
3. opracować i wzmocnić normy i zasady obowiązujące w pracowni/klasie, które są proste, jasne i zapewniają bezpieczne, fizycznie i emocjonalnie, środowisko uczenia się.

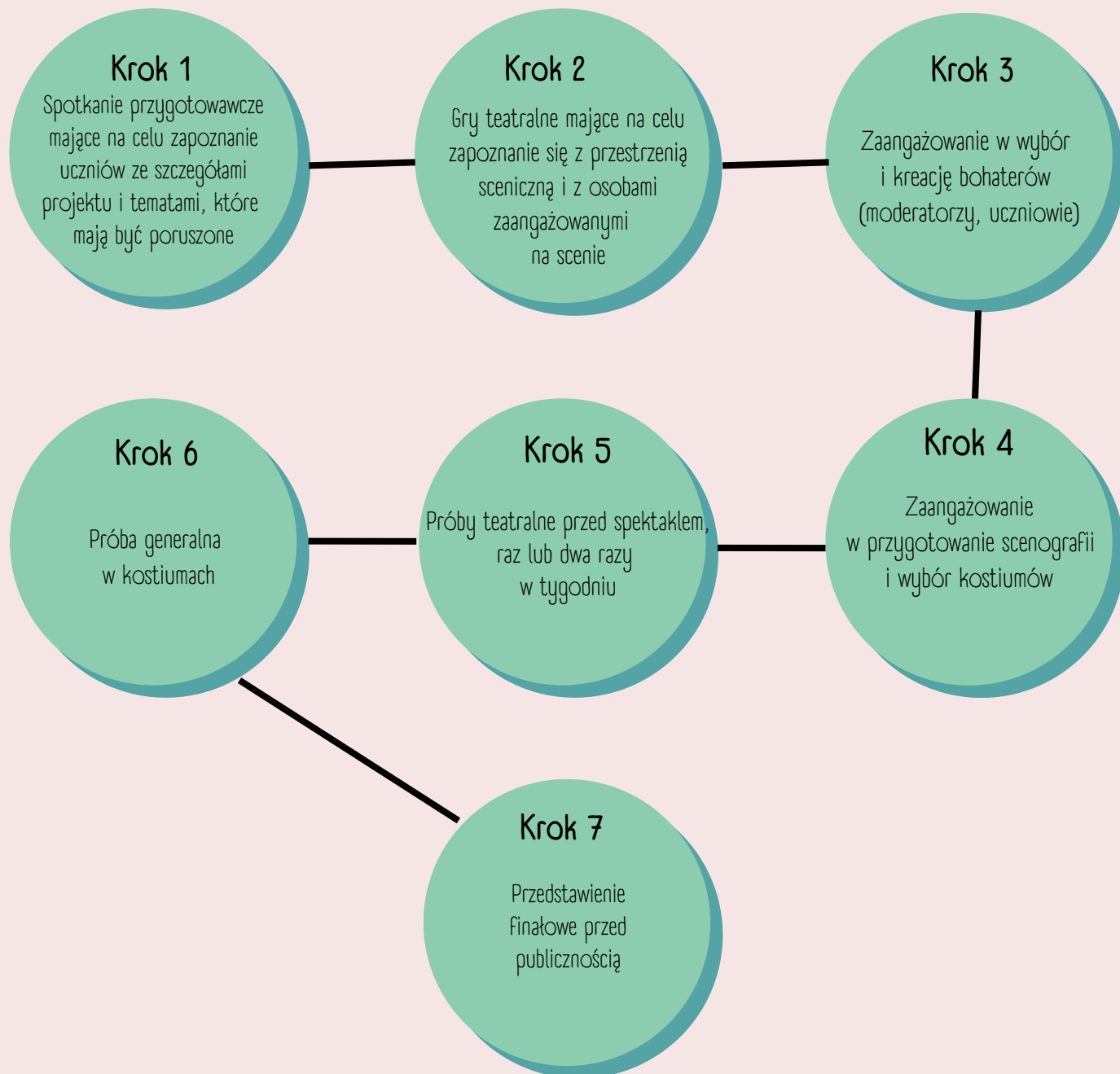
# RÓWNOŚĆ

## Aktywność 1: Zgadnij Kto?

<b>Krótki opis aktywności</b>	<p>Za wielkim białym prześcieradłem pojawiają się cienie sylwetek ludzi. Przedstawione są tak, że trudno ustalić ich płeć. Wykonują czynności z użyciem różnych przedmiotów. Publiczność będzie zgadywać, kim są i co robią. Odpowiedzi pokażą, jak często ulegamy wpływom uprzedzeń.</p>
<b>Cele</b>	<p>Skłonienie uczniów do refleksji nad różnorodnością płci. Zapobieganie nieświadomym uprzedzeniom, które są częścią codziennego życia.</p>
<b>Grupa docelowa</b>	10-12 lat
<b>Liczba uczestników</b>	10
<b>Czas trwania</b>	15 minut
<b>Materiały</b>	<p>prześcieradło (wymiary zależą od szerokości sceny), 3 reflektory, 8 znaków, na których będą wypisane czynności wykonywane przez uczniów - po jednej czynności na każdy znak, taśma dwustronna do zawieszenia znaków na tkaninie/prześcieradle, mikrofon, komputer, lalka, mundur wojskowy, czapka kucharska, piłka nożna, patelnia, zestaw pędzli do makijażu, welon panny młodej, bukiet kwiatów</p>



# Proces



# Działania

**Etap 1:** Nauczyciele przedstawiają się krótko i informują uczniów o temacie i formach realizacji projektu. Przed rozpoczęciem konkretnych działań, prowadzący prosi każdego ucznia o przedstawienie się w dynamiczny sposób wypowiadając swoje imię i wykonując gest, który w jakiś sposób go reprezentuje (tancerz może wykonać krok taneczny, piłkarz symulację dryblingu, pływak imitację pociągnięcia, siatkarz naśladowanie wsadu lub mogą wybrać inny dowolny ruch ze swojego hobby).

**Etap 2. Gry:** Istnieją 3 różne gry:

**Gra w podchody (15 minut):** Wszyscy stoją na scenie lub w sali. Uczniowie zaczynają chodzić, starając się wypełnić całą przestrzeń na scenie/w pomieszczeniu. Podczas chodzenia wykonują polecenia prowadzącego, który może od czasu do czasu poprosić o chodzenie wyobrażając sobie, że nitka "ciągnie" różne części ich ciała: nos, klatkę piersiową, ramię, jedną rękę i jedną stopę. Prowadzący może również podać przykłady osób reprezentatywnych (tancerz, sportowiec, osoba starsza, zmęczona, optymistyczna itp.), aby uczniowie lepiej przyswoili sobie realizację wątku ciągnięcia. Uczniowie nie wypowiadają się.

Cel: zapoznanie się z własnym ciałem oraz ograniczeniami narzuconymi przez instrukcje prowadzącego

**Gra muzyka (15 minut):** Uczniowie znajdują sobie miejsce w przestrzeni sceny. Zaczyna grać muzyka, a uczniowie chodzą zgodnie z rytmem i tempem muzyki, aż muzyka się zatrzyma. W tym momencie wszyscy muszą pozostać „zamrożeni”, dopóki muzyka nie włączy się ponownie, zmieniając tempo i rytm (szybkie, wolne, umiarkowane / na 2, 4, ).

Cel: oswojenie się z własnym ciałem i fizyczną przestrzenią innych, a także ograniczeniami narzuconymi przez ruch sceniczny adekwatny do rytmu i tempa muzycznego

**Gra w ruchy i wyrażenia (30 minut):** Uczniowie siedzą przed sceną i teraz to oni są publicznością. Po kolei wyciągają bilety z pojemnika, włożonego tam wcześniej przez prowadzącego. Bilety oznaczają ruchy, które należy wykonać i/lub wyrażenia, które należy powtórzyć (zerkanie, patrzeć ze zdziwieniem, patrzeć ze strachem, śmiech, złość, itp.). Bez słowa, uczeń, który wejdzie na scenę, będzie musiał naśladować to, co zostało wskazane, a uczniowie/widzowie będą musieli odgadnąć znaczenie tych gestów.

Cel: zdobycie pewności i wiary w siebie, pokonanie nieśmiałości

**Etap 3:** Uczniowie, zgodnie ze swoimi odczuciami i predyspozycjami, ustalą, które role będą odgrywać; zaczną określać własną postać i czynności, które będą wykonywać. Prowadzący może podać przykłady, ale jego kluczową rolą jest danie uczestnikom możliwości samodzielnej dyskusji i wyboru.

Cel: zwiększenie autonomii uczniów i danie im możliwości podejmowania własnych decyzji w trakcie procesu twórczego



**Etap 4:** Uczniowie będą zaangażowani w tworzenie scenografii. Wspólnie z prowadzącymi ustalą, w jaki sposób przymocować prześcieradło do sufitu, tak aby było ono rodzajem stałej kurtyny; będą mogli wybrać miejsce, w którym umieszczą rekwizyty i zajmą miejsce na scenie; ustalą odległości między jednym aktorem a drugim w odniesieniu do gestów, które mają być wykonane i cieni, które mają być rzucone na tkaninę.

Cel: zwiększenie autonomii uczniów oraz umożliwienie im rozwijania własnej kreatywności i pomysłów

**Etap 5:** Prowadzący planują spotkania, trwające około trzech godzin, aby przeprowadzić próby przed końcowym występem. Każda próba rozpocznie się od jednej lub kilku gier (gra ruchowa, gra muzyczna, gra w ruch i ekspresje). Na koniec tego etapu uczniowie, po zabraniu przedmiotów przydatnych do indywidualnego występu, zajmą swoje miejsca na scenie za kurtyną. Postaci nie mogą być zmieniane, nikt nie będzie musiał wymieniać się swoimi przedmiotami z nikim innym na scenie, ani nie może występować z kimś innym. Uczniowie pozostają nieruchomo, aż do momentu, gdy prowadzący zrobi swoje wejście i rozpocznie przedstawienie. Po przywitaniu się z publicznością (uczniowie nie biorący bezpośredniego udziału w przedstawieniu), nauczyciel zaczyna opisywać, jeden po drugim, ruchy cieni, bez podawania płci (na przykład: "kocha kołysać dziecko i w ciągu dnia dużo o nim myśli", "patrząc na niego, gdy dziecko się uśmiecha, myśli, że nie ma nikogo na świecie poza nim", "trening jest najważniejszy, bieganie po zielonym boisku i gonienie za piłką, unikanie każdego, kto próbuje ją przejąć i strzelanie goli jest bezcenne" itd.)

W tym momencie prowadzący zapyta widzów "kto?" wykonuje opisaną czynność, którą aktorzy ruchem i gestami przedstawili za tkaniną. Asystent prezentera wychodzi na scenę z jednym znakiem i zgodnie z odpowiedziami publiczności umieszcza go w odpowiednim cieniu za pomocą taśmy dwustronnej, przygotowanej wcześniej za każdym znakiem. Ważne jest, aby znaki były ustawione w taki sposób, aby nie zostały zakryte przez aktorów, kiedy wyjdą z cienia i ostatecznie ujawnią swoją płć.

Uwaga: Ćwiczenia te będą przydatne, by stopniowo towarzyszyć uczniom aż do końcowego występu. Będą one również wpływać na jakość "końcowych refleksji".

**Etap 6:** Dzień przed występem uczniowie uczestniczą w próbie generalnej; wystawiają na scenie to, czego nauczyli się podczas warsztatów.

Cel: zmniejszenie niepokoju i strachu przed występem

**Etap 7:** Uczniowie występują na scenie przed publicznością wykorzystując w praktyce to, czego nauczyli się podczas warsztatów i prób teatralnych

# STRUKTURA SPEKTAKLU

## Postacie

WYKONYWANA CZYNNOŚĆ	PŁEĆ
Kołysanie i tulenie dziecka	Mężczyzna
Praca na komputerze	Kobieta
Marsz i salutowanie wojskowe	Kobieta
Taniec do muzyki	Mężczyzna
Gra w piłkę nożną	Kobieta
Gotowanie	Mężczyzna
Przemawianie przez mikrofon	Kobieta
Przygotowania panny młodej	Mężczyzna

# Wprowadzenie / objaśnienie sztuki

Za ogromnym białym prześcieradłem uczniowie są podświetlani reflektorami, które rzucają ich cienie na prześcieradło. Aby różnice fizyczne były jak najmniej widoczne, uczniowie będą umieszczeni w nieregularnych odległościach od światła. Lokalizacja musi umożliwić rzucanie równych cieni. Każdy "cień" posiada przedmioty/rekwizyty i/lub wykonuje czynności, na przykład:

- kołysanie i tulenie dziecka
- praca na komputerze
- marsz i wojskowe salutowanie
- taniec do muzyki
- gra w piłkę nożną
- gotowanie
- mówienie przez mikrofon
- robienie makijażu panny młodej, trzymanie bukietu i nakładanie welonu

Podczas wykonywania czynności przez "cień", prowadzący krótko opisuje scenkę i zwraca się do publiczności z prośbą o określenie płci osób, które wykonują opisaną przez niego czynność. Kiedy publiczność odpowiada, prowadzący lub uczeń wspomagający umieszcza znaki (MĘŻCZYZNA/KOBIETA, CHŁOPIEC/DZIEWCZYNA) z odpowiedzią na tkaninie/arkuszu (za pomocą taśmy papierowej lub po prostu podnosząc je), odpowiednio do prezentowanych cieni. Na koniec przedstawienia cienie ujawniają swoją tożsamość, ustawiając się przed tkaniną i okazuje się, że odpowiedzi udzielone przez widzów w większości przypadków są uwarunkowane uprzedzeniami społeczeństwa.

Jako podsumowanie "Každy cień", który stał się realny, zastanowi się na głos nad odegraną rolą opowiadając o czynności, którą wykonywał, a mianowicie:

1. kołysanie dziecka: MĘŻCZYZNA (jest robotnikiem i powie, jak długo czekał na koniec zmiany, żeby wrócić do domu i przytulić swoje dziecko);
2. obsługa komputera: KOBIETA (powie, że ciężko się uczyła, by spełnić swoje marzenia i w końcu zostać kierownikiem firmy);
3. przemarsz i oddanie salutu wojskowego: KOBIETA (zawsze marzyła o założeniu munduru, by walczyć w obronie praw swojego kraju);
4. taniec: MĘŻCZYZNA (odkąd był młody, taniec był jedyną rzeczą, która sprawiała, że czuł się wolny)
5. gra w piłkę nożną: KOBIETA (adrenalina, którą czuje na boisku, gdy strzela bramki, to coś, co sprawia, że żyje)
6. gotowanie; MĘŻCZYZNA (eksperymentowanie i tworzenie nowych potraw jest wyrazem jego sztuki)
7. mówienie do mikrofonu: KOBIETA (dążenie do celu i tworzenie historii to cel jej życia)
8. przygotowania panny młodej; MĘŻCZYZNA (kolory i ich odcienie sprawiają, że czuje się jak malarz przed płótnem)

# Czas realizacji warsztatów

---

Marzec - Kwiecień

## Wnioski

---

Zajęcia te sprzyjają dobremu samopoczuciu jednostki i grupy, ułatwiają dialog między rówieśnikami i budują mosty w celu rozwijania poczucia i znaczenia wspólnoty oraz refleksji nad przywilejami społecznymi, które często uznajemy za oczywiste. Wpływa to na poglądy na temat równości i wolności od dyskryminacji, oferuje możliwości rozwoju osobistego, wzmocnienia własnego stylu ekspresji przy różnych okazjach, świadomości własnego stylu komunikacji w języku niewerbalnym, umiejętności słuchania i empatii, zarządzania emocjami i utrzymania skuteczności komunikacyjnej.

## Zadania do realizacji po spektaklu

---

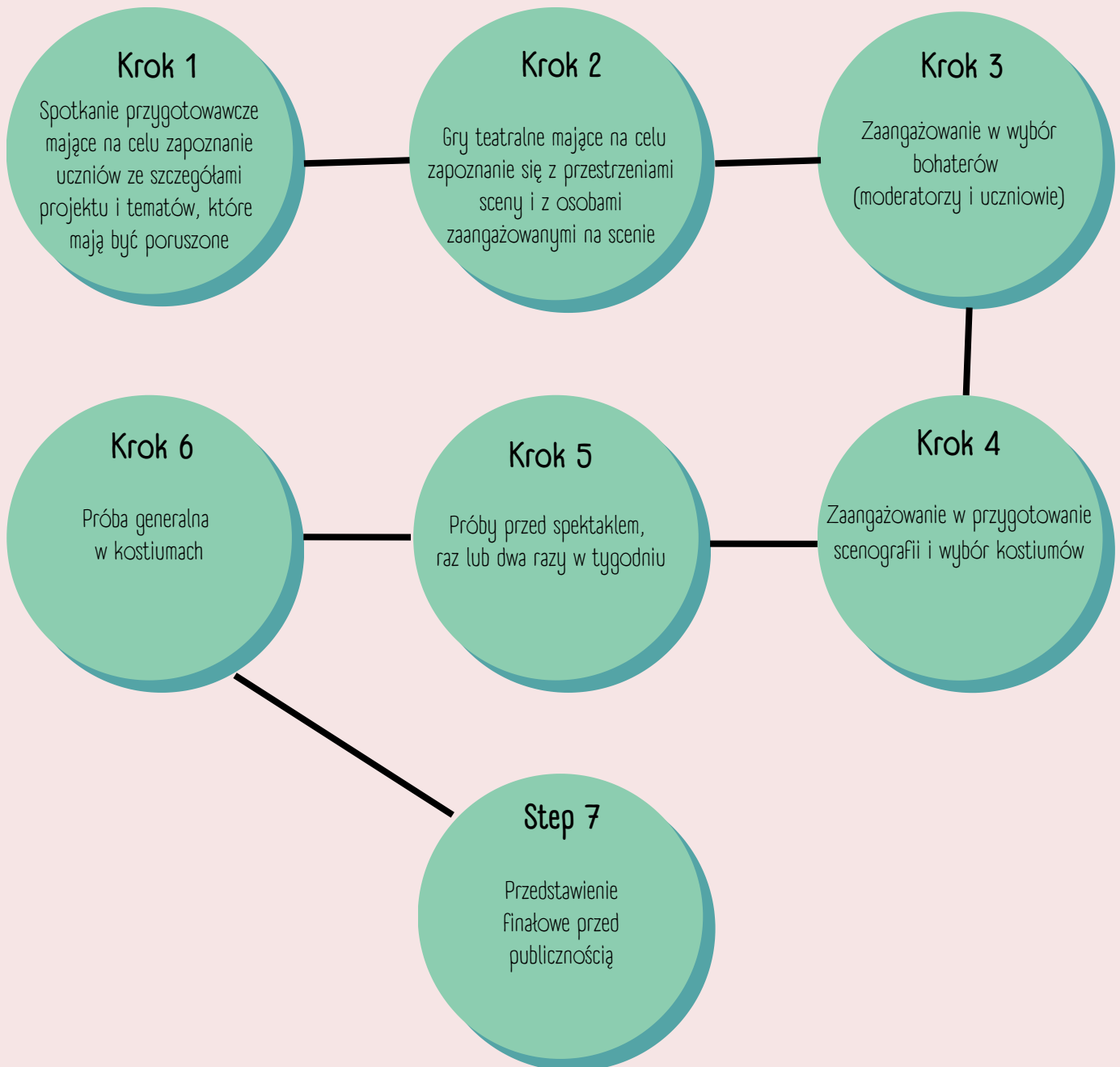
- W prasie lub w innych źródłach poszukaj artykułu, w którym bohaterem jest kobieta. Spróbuj przeanalizować użyty w nim język/słowa. Zrób to samo z artykułem, w którym bohaterem jest, tym razem, mężczyzna. Pracując w grupie porównajcie swoje spostrzeżenia i je przedyskutujcie.
- Poszukaj przysłów i powiedzeń, które kryją w sobie uprzedzenia. Porozmawiaj o swoich refleksjach w grupie, a następnie zilustrujcie te przysłowia wykorzystując różne formy graficzno-malarskie.
- W klasie wykonuj proste ćwiczenia rozwijające umiejętność krytycznego myślenia. Przykładem jest "Koło punktów widzenia", które zaprasza uczniów do wyrażenia różnych opinii na jakiś temat. Na przykład wybierz i wydrukuj zdjęcie mężczyzny, który prasuje ubrania (to tylko przykład) i poproś uczniów, aby wyobrazili sobie, że są tym mężczyzną, jego siostrą lub jego przyjacielem. W zależności od tego, kim chcą być, poproś ich o szczegółowe wyjaśnienie, jak się czują, oglądając ten obraz. Przedyskutujcie to w grupie.



# Aktywność 2: Nouvelle Cuisine

<b>Krótki opis aktywności</b>	Aktywność opisuje rodzinę, w której role i zwyczaje są tradycyjne, przekazywane z pokolenie na pokolenie. Chłopiec i dziewczyna poprzez wymianę wiadomości lub obserwację, są zainteresowani kształtowaniem swojej przyszłości bez podążania za wzorcami narzuconymi przez społeczeństwo.
<b>Cele</b>	Refleksja nad równością płci i równością szans różnych płci począwszy od dzieciństwa do dojrzałości
<b>Grupa docelowa</b>	10-12 lat
<b>Liczba uczestników</b>	15-20
<b>Czas trwania</b>	15 minut
<b>Materiały</b>	tablica interaktywna, stół, krzesła, sztucce, zabawki, żelazko i deska do prasowania, fotel, komputer, tablet, gazeta, planety, ciasto, 2 szafki nocne
<b>Wsparcie techniczne</b>	komputer, tablica interaktywna

# Proces



# Działania

**Etap 1:** Prowadzący/nauczyciel informuje uczniów o temacie i realizacji projektu. Przed rozpoczęciem konkretnych działań prosi każdego ucznia o przedstawienie się w dynamiczny sposób, prezentując się przed innymi kolegami z klasy, wypowiadając swoje imię i wykonując gest, który w jakiś sposób go reprezentuje (tancerz może wykonać krok taneczny, piłkarz symulację dryblingu, pływak imitację pociągnięcia, siatkarz naśladuje wsad).

**Etap 2:** **Gry:** jest 5 różnych gier:

- **Gra w podchody (10 minut):** Wszyscy stoją na scenie lub w sali. Uczniowie zaczynają chodzić, starając się wypełnić całą przestrzeń na scenie/w pomieszczeniu. Chodząc, wykonują polecenia prowadzącego, który może od czasu do czasu prosić, aby chodzili wyobrażając sobie, że nic "ciągnie" różne części ich ciała: nos, klatkę piersiową, ramię, jedną rękę i jedną stopę. Prowadzący może również podać przykłady osób reprezentatywnych (tancerz, sportowiec, osoba starsza, zmęczona, optymistyczna itp.), aby uczniowie lepiej przyswoili sobie obraz ciągnącej się nici. Uczniowie zachowują ciszę w czasie ćwiczenia. Cel: zapoznanie się z własnym ciałem i ograniczeniami narzuconymi przez scenę oraz instrukcje prowadzącego
- **Gra w muzykę (10 minut):** Uczniowie zbierają się i prowadzący prosi ich o chodzenie po sali lub scenie, zajmując całą przestrzeń. Rozpoczyna się muzyka, a uczniowie poruszają się zgodnie z rytmem odpowiednio do tempa słyszanej muzyki, aż do momentu, gdy muzyka się zatrzyma. W tym momencie wszyscy muszą pozostać "zamrożeni", aż do chwili, gdy muzyka zacznie się ponownie, na przemian – w szybkim i w wolnym tempie, w zależności od melodii.
- **Gra w ruchy i wyrażenia (20 minut):** Uczniowie siedzą przed sceną i teraz to oni są publicznością. Po kolei wyciągają bilety z pojemnika włożonego tam wcześniej przez prowadzących. Bilety oznaczają ruchy, które należy wykonać i/lub wyrażenia, które należy powtórzyć (zerkanie, patrzenie ze zdziwieniem, patrzenie ze strachem, śmiech, złość, itp.). Bez słowa, uczeń, który wejdzie na scenę, będzie musiał naśladować to, co zostało wskazane, a uczniowie/widzowie będą musieli odgadnąć znaczenie tych wyrażen. Cel: nabranie pewności siebie, pokonanie nieśmiałości
- **Gra w lustro (10 minut):** Uczniowie zostają podzieleni na pary. Jeden uczeń pełni rolę „lustro”, drugi będzie „lustrzany”. Siedząc na ziemi, przy wolnym i relaksującym podkładzie muzycznym, uczniowie będą musieli patrzeć sobie w oczy, a "lustro" będzie musiało dokładnie odwzorować ruchy osób znajdujących się przed nim. Ruchy muszą być powolne. Ważna jest również mimika twarzy. Cel: skupienie się na znaczeniu zaufania, które przechodzi przez spojrzenie mające być "zwierciadłem duszy" i środkiem głębokiej komunikacji; nie chodzi tu o precyzyjność w odzwierciedleniu ruchów, ale właśnie komunikacja niewerbalna
- **Gra w rzeźbiarza (10 minut):** Aby nabrać pewności siebie, uczniowie zostają podzieleni na pary; każda para wybiera miejsce w przestrzeni. Jedna z nich jest "rzeźbiarzem", a druga "posągiem". Ten pierwszy używa ciała swojego partnera jako "posągu" do formowania. Wszyscy rzeźbiarze mogą formować "swoje dzieło", ustawiając "posąg" w dowolnej pozycji, przy czym "posąg" musi podążać za ruchami przewidzianymi przez rzeźbiarza, akceptować ich decyzje i nie może się im sprzeciwiać. Na koniec rzeźbiarze nadają swojej pracy tytuł. Wszyscy siadają i po kolei odsłaniają swój tytuł i opisują dzieło, które musi pozostać na scenie w bezruchu. Następnie uczniowie odwracają role i i gra jest powtarzana.

**Etap 3:** Uczniowie, zgodnie ze swoimi odczuciami i preferencjami, słuchają sugestii prowadzących; ustalają, jakie role mają odegrać i zaczynają kreować własną postać oraz działania, które będą wykonywać.

Cel: zwiększenie autonomii uczniów oraz dawanie im możliwości wyboru, a także stymulowanie ich do rozwijania własnej kreatywności



**Etap 4:** Uczniowie będą zaangażowani we wspólne tworzenie scenografii. Potrzebne rekwizyty zostaną znalezione w szkole lub uczniowie/nauczyciele zostaną poproszeni o przyniesienie niektórych przedmiotów z domu. Uczniowie będą mieli możliwość wyboru miejsca umieszczenia dowolnych rekwizytów, dodania lub usunięcia któregoś z nich. Po zagranie w kilka wcześniejszych gier lepiej zrozumieją jak się poruszać na scenie, gdzie się ustawić, jakie są ramy czasowe występu. Otrzymają wsparcie i sugestie ze strony prowadzącego/nauczyciela oraz uczniów niezaangażowanych bezpośrednio w przedstawienie.

Cel: zwiększenie autonomii uczniów i danie im możliwości wyrażenia swojej kreatywności

**Etap 5:** Prowadzący planują spotkania/próby przed końcowym występem. Te działania są przydatne, aby stopniowo towarzyszyć uczniom do etapu końcowego, czyli występu. Wpływają one również na "końcowe refleksje" u uczniów.

**Etap 6:** Dzień przed występem uczniowie wystawiają na scenie to, czego nauczyli się podczas prób. Celem ćwiczenia jest zmniejszenie niepokoju i strachu przed występem.

**Etap 7:** Uczniowie występują na scenie przed publicznością, stosując w praktyce to, czego nauczyli się podczas zajęć i prób.

# STRUKTURA SPEKTAKLU

## ~~Postacie~~

Mężczyzna



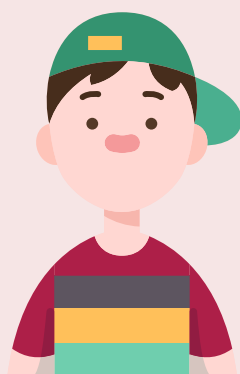
Kobieta



4 Dziewczyny



Chłopiec



Studenci



Studentki



# Wprowadzenie /objaśnienie sztuki

Na scenie ustawione są dwie szafki nocne, każda po jednej stronie. W salonie mała dziewczynka siedząc na podłodze bawi się lalkami i garnkami; w tym samym czasie obok, chłopiec siedzący przy stole, bawi się zabawkami: samolotem i mikroskopem. Matka prasuje, ojciec pracuje na komputerze. Włączona jest tablica interaktywna i nadawana jest reklama kuchni Nouvelle. Słychać dźwięki muzyki, dziewczynka idzie do matki i razem klaszczą w dłonie na czas, naśladując gesty z reklamy. Przy ustalonym wcześniej klaśnieciu (może to być na 3 lub 5) na scenę wchodzi kolejna dziewczynka, przy kolejnym ustalonym wcześniej klaśnieciu dołączają się jeszcze 2 dziewczynki, uśmiechając się do pozostałych.

Kiedy zaczynają się „Wiadomości”, dziewczynki odchodzą nie wykazując jakiegokolwiek reakcji; matka i córka idą do kuchni i zaczynają przygotowywać obiad.

Ojciec, do tej pory pochłonięty swoim zajęciem, siedzi w fotelu i skupia się na Wiadomościach; chłopiec w tym czasie kieruje wzrok w stronę kuchni. Na stronie, dziewczynka bierze sztucę i przynosi je do stołu. Dokładnie w tym momencie w „Wiadomościach” mówi się o Samancie Cristoforetti i dziewczynka postanawia zerknąć na telewizor. Zastyga zaskutchna w informacje, które słyszy z głośników.

Na scenę wchodzi kilku studentów i studentek, którzy tworzą żywą kurtynę, złożoną z dwóch mieszanych damsko-męskich grup. Wszyscy kierują się jednocześnie w stronę chłopca i dziewczynki, "towarzysząc" im w ich świecie pełnym marzeń. Kurtyna zamyka się lub światła zostają wyłączone. (Kiedy kurtyna się otwiera lub zapala się światło, ojciec i matka są "zamrożeni" w poprzedniej scenie, ale dziewczynka bawi się zabawkami w formie planet, a chłopiec przynosi w tym czasie upieczone własnoręcznie ciasto. Razem jedzą przekąskę i śmieją się.

W tle, na tablicy interaktywnej, która będzie reprezentować telewizor, jeden z uczniów pokazuje zdjęcia swojej hipotetycznej przyszłości: zdjęcia chłopca, który jest teraz dorosły i zarządza swoim personelem w kuchni znanej restauracji i dziewczynki, która jest wewnątrz statku kosmicznego (lub zdjęcie znanego filmowca, znanej piosenkarki itp.)

Zachęcona możliwością wyboru i realizacji swoich marzeń niezależnie od płci, publiczność interweniuje, podchodząc do dwóch szafek nocnych, każdy kolejno otwiera je i przegląda obrazy, które reprezentują „Marzenia w Szufladzie” – wybierają w ten symboliczny sposób swoją przyszłość.



# Czas realizacji warsztatów

---

Marzec-Kwiecień

## Wnioski

---

Zajęcia te sprzyjają dobremu samopoczuciu jednostki i grupy, ułatwiają dialog między rówieśnikami, rozwijają poczucie wspólnoty i pobudzają do myślenia na temat przywilejów i możliwości, jakie niektórzy ludzie mają, a niektórzy nie mają w społeczeństwie. Oferują trzy poziomy refleksji:

1. Predestynacja, czyli - jeśli jesteś kobietą, możesz wykonywać tylko niektóre zawody; jeśli jesteś mężczyzną możliwości są szersze;
2. Uwolnienie od przekonania: "nie mogę tego zrobić", przekazywanego w ramach spektaklu poprzez akt podglądania;
3. Możliwości oferowane przez wspólnotę społeczną.

Ponadto zajęcia dają możliwość rozwoju osobistego: wzmocnienia swojego stylu ekspresji przy różnych okazjach oraz uświadomienia sobie swojego stylu komunikacji w języku niewerbalnym; rozwijają umiejętność słuchania i pobudzają do empatii; uczą zarządzania emocjami oraz uczą sposobów, jak skutecznie komunikować się.

## Zadania do realizacji po spektaklu

---

- W różnych czasopismach odszukaj informacje lub fotografie nt. roli kobiety w reklamach. Przeanalizuj je.
- Wykonaj to samo biorąc pod uwagę mężczyznę w reklamach. Porównaj i omów swoje wnioski z innymi.
- Wyszukaj w Internecie lub w innych źródłach historie kobiet, które na przestrzeni dziejów osiągnęły polityczny, ekonomiczny i społeczny sukces w dziedzinach zwykle zajmowanych przez mężczyzn.



# Aktywność 3: Okulary

<b>Krótki opis aktywności</b>	Chłopiec i dziewczynka są w domu, szperają w pudle i wyjmują stare lub po prostu zepsute przedmioty. Wśród nich znajduje się lalka/zabawka ze złamaną ręką. Chłopiec i dziewczynka kontynuują zabawę, w której bierze udział lalka/zabawka ze złamaną ręką.
<b>Cele</b>	Skłonienie do refleksji nad zjawiskiem "wykluczania" kogoś z grupy oraz indywidualnymi cechami różnicującymi ludzi, jak np. niepełnosprawność, często postrzegany jako ograniczenie.
<b>Grupa docelowa</b>	10-12 lat
<b>Liczba uczestników</b>	2-3 (lub więcej, w grupach 2-3 osobowych)
<b>Czas trwania</b>	15 minutes
<b>Materiały</b>	kartonowe pudełko, połamane i zniszczone przedmioty, torba / plecak / bagaż lub miękkie zabawki, połamane płyty CD, stary but, przekrzywione spinacze, pusty słoik po Nutelli
<b>Wsparcie techniczne</b>	komputer, tablica interaktywna

# DZIAŁANIA

**Etap 1:** Facylitatorzy krótko się przedstawiają. Informują uczniów o temacie i formach realizacji projektu.

Przed rozpoczęciem konkretnych działań prowadzący prosi każdego ucznia o przedstawienie się w dynamiczny sposób, prezentując się przed innymi kolegami z klasy, wypowiadając swoje imię i wykonując gest, który w jakiś sposób go reprezentuje (tancerz może wykonać krok taneczny, piłkarz symulację dryblingu, pływak imitację pociągnięcia, siatkarz naśladuje wsad, itp.).

**Etap 2: Gry:** Są 3 różne gry:

## **"Słońce tożsamości" (20 minut):**

Ćwiczenie polegające na poznaniu siebie nawzajem, w którym uczestnicy proszeni są o wypisanie w promieniach 8-10 cech, które uważają za najważniejsze dla tego, kim są (wartości, cechy itp.).

Po ich wypełnieniu proszeni są o rozejście się po sali i sprawdzenie, które z nich mają do siebie podobne. W tych, które uznają za podobne, proszeni są o wpisanie imienia osoby/osób, które je dzielają. Po zakończeniu rundy następuje debriefing, w którym omawiany jest temat tożsamości, a także doświadczenia uczestników związane ze znalezieniem rzeczy wspólnych z innymi.

## **Szok kulturowy: decentracja poprzez obrazy (30 minut):**

Prowadzący umieszcza w pomieszczeniu, w stosunkowo dużej odległości od siebie, obrazy (zakryte). Każdy obrazek przedstawia osobę lub grupę ludzi z różnych kultur, praktykujących różne zwyczaje, które są zwykle krytykowane przez masową populację. Na początek prowadzący odsłania wszystkie obrazy w pomieszczeniu i prosi uczestników o obserwację oraz staniecie pod obrazem, który najbardziej ich zszokował w pozytywny lub negatywny sposób. Następnie prowadzący pyta, kto chciałby podzielić się z resztą grupy przyczyną, dla której wybrał ten właśnie obraz i odpowiedzieć na następujące pytania: "Proszę obiektywnie opisać obrazek. Co widzisz?", "Jakie emocje czujesz patrząc na obrazek? Zapisz je", "Jakie wartości porusza ten obraz?". Następnie odbywa się debriefing na temat tego, jak nasze wartości wpływają na poziom szoku kulturowego; jak trudno jest być obiektywnym i obserwować bez uprzedzeń oraz akceptować różnice.

## **5 słów (30 minut):**

Uczestnicy indywidualnie identyfikują i zapisują 5 słów, które reprezentują jakąś koncepcję (np. Tolerancja, Wspólnota, Różnorodność). Poprosz uczestników o dobranie się w pary. Pary muszą wybrać 5 słów spośród tych zidentyfikowanych indywidualnie, dyskutują i uzasadniają swój wybór. Pary łączą się w czwórki. Grupy 4 osobowe muszą wybrać 5 słów spośród tych wskazanych przez 2 pary, uzasadniają wybór. W miarę możliwości powtórz ćwiczenie w grupach 8 osobowych. Na koniec zapisz na tablicy końcowe 5 słów dla każdej grupy. Poprosz wszystkich o dyskusję i podjęcie decyzji, które 5 słów zachować jako ostateczne. (Wszystkie kroki w grupach po 5 min.)

**Etap 3:** Uczniowie, zgodnie ze swoimi odczuciami, upodobaniami i zainteresowaniami oraz słuchając sugestii prowadzących, zdecydują, jakie role będą odgrywać w spektaklu i zaczną kreować własną postać. Wybiorą odpowiednie przedmioty, rekwizyty i podejmą decyzje, jak je przekształcić, rozmieścić i jakie czynności będą wykonywać w trakcie grania swojej roli teatralnej.

Cel: zwiększenie autonomii uczniów, dzielenie się pomysłami oraz umożliwienie wyboru i twórczej kreacji

**Etap 4:** Uczniowie będą zaangażowani w ustawianie scenografii oraz w wybór kostiumów. Będą mieli możliwość wyboru miejsca umieszczenia wszelkich rekwizytów oraz będą mogli wybrać dla siebie miejsce na scenie. Już na samym początku przeprowadzą próbę na scenie i zapoznają się z przestrzeniami, przedmiotami i czynnościami, które należy wykonać (np. ile kroków zrobić na scenie, jak chodzić po przekątnej, jak usiąść na scenie w kierunku widowni, pozwolić przedmiotom przesuwać się po scenie tak, aby ich pozycje były widzialne w końcowej części sceny i widowni).

Cel: zwiększenie autonomii uczniów oraz danie im możliwości wyrażenia swojej kreatywności

**Etap 5:** Prowadzący planują spotkania, trwające trzy godziny, w celu przeprowadzenia prób przed końcowym występem. Próby, 1-2 razy w tygodniu poprzedzającym występ, zawierają gry przygotowawcze i pracę dramową nad scenką finałową. Uczniowie nie biorący bezpośrednio udziału w scenie będą pełnić rolę widzów. Dwóch z trzech występujących uczniów (chłopiec i dziewczynka) wchodzi na scenę i zajmują miejsca w taki sposób, by być dobrze widocznym na scenie obok pudełka, które musi być na tyle duże, by trzeci uczeń (nie ma znaczenia, czy jest to chłopiec czy dziewczynka, o ile na scenie ma rękę w gipsie) mógł leżeć w pozycji leżącej wewnątrz pudełka i mógł się łatwo wydostać, gdy dwoje aktorów podniesie go/ją, traktując go/ją jako jeden z wielu połamanych przedmiotów znajdujących się w pudełku. Uczniowie powinni ćwiczyć przesuwanie przedmiotów po scenie, modyfikując intensywność rzutu; powinni być delikatni, gdy obiektem do manipulacji jest kolega/aktor. Próby będą przeprowadzane kilkakrotnie, tak aby uczniowie osiągnęli wystarczającą pewność siebie w radzeniu sobie ze sceną i publicznością oraz mistrzostwo w posługiwaniu się rozbitymi przedmiotami. Uwaga: Działania te są przydatne, aby stopniowo towarzyszyć uczniom do końcowego występu oraz wpływają na ich relaksację przed finalnym występem. Przyczynią się również do sformułowania "refleksji końcowych" u uczniów.

**Etap 6:** Próba generalna – Dzień przed występem uczniowie wykonują to, czego nauczyli się podczas dni warsztatowych. Cel: zmniejszenie niepokoju i strachu przed występem

**Etap 7:** Uczniowie wystąpią przed publicznością wykorzystując w praktyce to, czego nauczyli się podczas warsztatów dramowych.

# STRUKTURA SPEKTAKLU

## Postacie

- Chłopiec i dziewczynka
- Pozostali uczestnicy, ukryci za publicznością
- Publiczność

## Wprowadzenie /objaśnienie sztuki

Na scenie dziewczynka i chłopiec szperają w wielkim pudle, w którym znajdują się połamane przedmioty i jedna osoba:

- poszarpane, miękkie zabawki
- rozbite okulary
- stary but
- spinacze do papieru
- stoik Nutelli
- zniszczona płyta CD
- dziecko z gipsem na prawym ramieniu

Kiedy dzieci znajdują te przedmioty, eliminują je, przekonane, że są bezużyteczne i odsuwają je od siebie, pozwalając im toczyć się po scenie w kierunku widowni. Ostatni "przedmiot", który wyciąga chłopiec lub dziewczynka, to dziecko z zagipsowaną ręką. Uważając, że jest popsute, odpychają je, jak każdy inny przedmiot, pozostawiając tę osobę smutną z boku sceny/sali. Nie mając więcej przedmiotów do wyciągnięcia, dzieci stają się agresywne, zezłoszczone, wręcz wściekłe; pozostają na scenie otrzępując się z kurzu, po czym krzyżują ręce na znak niezadowolenia i buntu.

Stopniowo, z widowni, mali chłopcy i dziewczynki będący częścią projektu, nawet jeśli nie są bezpośrednio zaangażowani w spektakl, podchodzą do sceny, podnoszą wyrzucone przedmioty i razem decydują się na użycie ich do zrobienia czegoś innego, czegoś niezwykłego. Będą przekształcać przedmioty używając materiałów, które już mają w kieszeni (cukierki, naszyjnik, sznurek).

- Rozkręcona miękka zabawka (cukierek)
- Rozbite okulary (naszyjnik)
- Stary but (roślina)
- Spinacze (bransoletka)
- Stoik Nutelli (lampa)
- Złamana płyta cd (obraz)

Nowe, doskonale nadające się do użytku przedmioty, zostaną przekazane innym dzieciom do wykorzystania w szkole.

• Dziecko z gipsem na ramieniu kieruje się w stronę komputera, głośno wyraża swoje refleksje na temat tej sytuacji (może ustnie podyktować coś komputerowi, ale sugerujemy zaangażowanie całej grupy uczestników w decyzję o jego refleksji)

## Czas realizacji warsztatów

---

Marzec – Kwiecień

### Wnioski

---

Zajęcia te będą promować dobre samopoczucie indywidualne i grupowe; będą ułatwiać dialog między rówieśnikami i budować więzi społeczne w grupie; rozwijać znaczenie wspólnoty i pobudzać do zastanowienia się nad przywilejami i możliwościami, które niektórzy ludzie mają, a niektórzy nie mają w społeczeństwie. Wpłyną na opinie w temacie równości między ludźmi i wolności od dyskryminacji. Oferują możliwości rozwoju osobistego, wzmocnienia swojego stylu ekspresji emocji i wyrażania opinii. Podniosą świadomość własnego stylu komunikacji w języku niewerbalnym, nauczą się słuchania i rozwiną empatię.

### Zadania do realizacji po spektaklu

---

1. Poznanie historii osób niepełnosprawnych lub po prostu z dysleksją, niepełnosprawnością intelektualną, itp., oglądanie filmów na ten temat, czytanie informacji w różnych źródłach
2. Udział w Igrzyskach Paraolimpijskich
3. Dzień Doświadczania Niepełnosprawności

# WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELI W TRAKCIE DZIAŁAŃ TEATRALNYCH

Po zakończeniu **Etapu 2** facylitatorzy/nauczyciele mogą poświęcić 15 minut na "Czas refleksji", aby przedyskutować trudności i emocje uczniów, które mogły się pojawić podczas zajęć, zadając następujące pytania:

- Jak według Ciebie wyglądała ta aktywność?
- Jak dobrze Twoim zdaniem grupa razem pracowała ?
- Jakie role występowały w grupie? Kto przyjął rolę lidera?
- Co można było zrobić inaczej?
- Jak myślisz, czego nauczyłeś się na tych zajęciach, a co może być zastosowane w przyszłych działaniach?

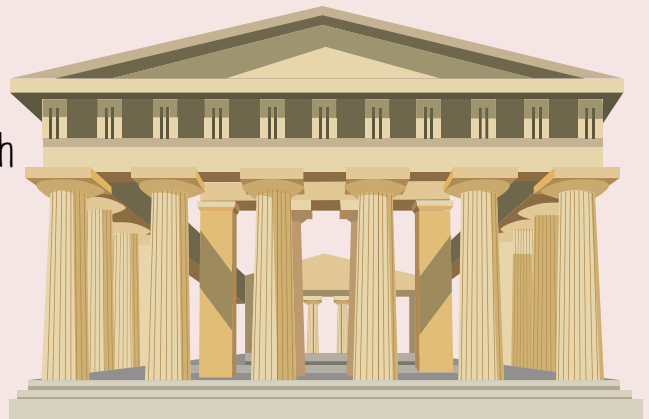
**Gry:** czas trwania gier może się różnić w zależności od liczby gier, w które zdecydujesz się grać, dostępnego czasu i innych trudności napotkanych podczas aktywności

# DEMOKRACJA

## Wolność i Sprawiedliwość

Jako **materiały** do tych zajęć potrzebne będą stroje z epoki, mikrofon dla narratora oraz kurtyna na scenę. Należy zauważyć, że temu działaniu będzie towarzyszyło **wsparcie narzędzi cyfrowych**, w szczególności będzie to muzyka i dźwięk oraz wspomniany wcześniej mikrofon. Jeśli chodzi o **proces**, który zostanie przeprowadzony, będzie on przebiegał w następujący sposób:

- Poszukiwanie informacji na temat starożytnej Grecji i jej organizacji społeczno-politycznej
- Identyfikacja wspólnych cech pomiędzy demokracją Starożytnej Grecji a współczesną demokracją
- Poznanie kluczowych pojęć teatralnych
- Nauka posługiwania się głosem i komunikacją niewerbalną
- Wybór postaci
- Przedstawienie



W sztuce tej będą poruszane aktualne problemy, z którymi uczniowie spotykają się w życiu społecznym. Pojawi się refleksja nad tym, jak bardzo często uczniowie spotykają się w szkole z niesprawiedliwymi sytuacjami w relacjach ze swoimi kolegami. Forma dramowa sztuki pomoże połączyć ich normalne, "nieistotne" sytuacje z "bardzo ważnymi" problemami, z którymi borykają się również bohaterowie sztuki. Pozwoli to uczniom popatrzeć z trochę innej perspektywy na ich normalne życie uzmysławiając, że niektóre, niesprawiedliwe i często niezauważalne sytuacje, powinny być postrzegane jako istotne.

## Struktura spektaklu

### Postacie

Narrator	Rodzina Sparties	Hiereiai	Członkowie Gerousia
Dowolna osoba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lagus (M) - ojciec</li> <li>2. Cleanthes (M) - starszy brat</li> <li>3. Eneas (M) - wujek</li> <li>4. Petre (M) - młodszy brat</li> <li>5. Helena (K) - matka</li> <li>6. Clio (K) - babcia</li> <li>7. Iris (K) - średnia siostra</li> <li>8. Selene (F) - kuzynka/córka Eneasa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daphne</li> <li>2. Penelope</li> <li>3. Cassandra</li> <li>4. Larissa</li> <li>5. Calypso</li> <li>6. Rhea</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jerome</li> <li>2. Hector</li> <li>3. Myron</li> <li>4. Cleon</li> <li>5. Procopius</li> </ol>



# Wprowadzenie /objaśnienie sztuki

Grupy aktorów kolejno wprowadzane są przez narratora na scenę. Opisuje on również tło historyczne scenografii i całego spektaklu. Następnie bohaterowie przedstawiają publiczności swoje kwestie.

**Rodzina Spartiates:** Podczas rozmowy wypowiadają swoje imiona i opisują relacje rodzinne, aby było jasne kim są jako starożytni bohaterowie. Przedstawiają słuchaczom następujący problem: dorośli mężczyźni są zwoływani na zgromadzenie ludowe w celu wybrania nowych Eforos (pięciu sędziów wybieranych co roku przez zgromadzenie ludowe Espartan i Gerousię). Wygłaszają oni opinie na temat niektórych kandydatów. Lagus, będąc niezwykle subiektywnym człowiekiem, nie szanuje opinii pozostałych, podczas gdy jego matka Helena, która niestety nie może brać udziału w głosowaniu, jest przykładem szacunku dla wyborów innych. Iris, średnia siostra, w pełni naśladuje postawę swego zasadniczego ojca, ale wuj koryguje ją w bardzo uprzejmy sposób.

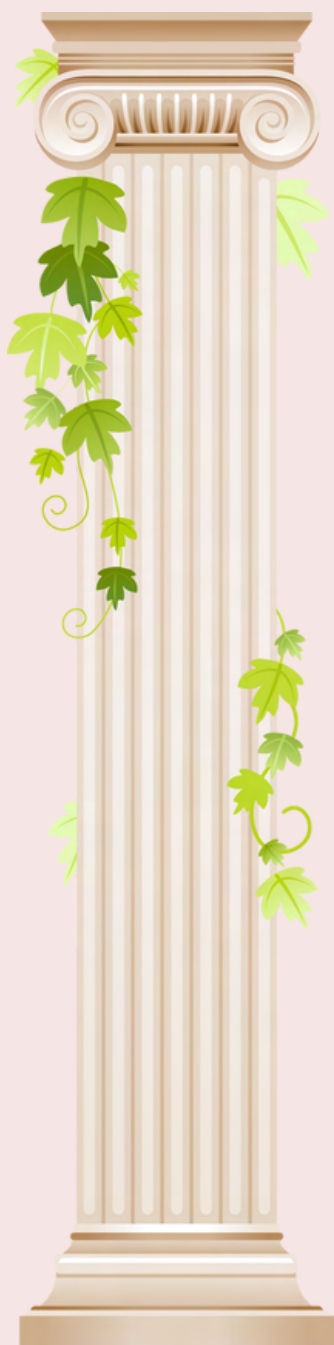


**Hiereiai:** Kapłanki wchodzą na scenę spokojnie, z niezwykłym wdziękiem i aparycją. Mówią o ogromnej, pięknej świątyni, która znajduje się w pobliżu, a która to została niedawno wybudowana. Rozmawiają między sobą o możliwości przeniesienia się tam zamiast pozostania w Sparcie. Jedna z nich, Larisa, podnosi kwestię, że przeniesienie się tam może być niemożliwe z powodu braku kapłanek w Sparcie oraz dlatego, że ich Wyższa Kapłanka potrzebuje mieć kontrolę nad nimi wszystkimi, a tam niestety nie miałyby nad nimi władzy.



**Członkowie Gerousii:** Wchodzą powoli na scenę, rozmawiając szeptem, są prawie niezauważalni. Stopniowo zaczynają mówić głośniej podkreślając temat swoich rozmów: mówią o tych samych wyborach, o których mówiła wcześniej rodzina kupców. Ich status społeczny jest wyższy, więc i ich postawa w tym temacie jest bardziej ostrożna i dyskretna, kiedy dzielą się swoimi opiniami na temat wyborów. Planują manipulację wyborami poprzez nakłanianie ludzi na agorze do wybierania tych kandydatów, których oni popierają, a którzy dla ich kręgu społecznego są "wygodni".

# Rozwinięcie akcji



**Rodzina kupców Spartiates:** Posiadają duży dom i pola, uprawiają warzywa, hodują zwierzęta, więc w ich domu gromadzi się wielu kupców i cudzoziemców, którzy chcą z nimi współpracować przy sprzedaży i zakupie ich towarów. Niektórzy z tych przypadkowych gości/kupców wcześniej weszli na ich posesję i ukradli kilka kurczaków i kosze warzyw, a oni nie wiedzą, jak z tym problemem sobie radzić. Nasi bohaterowie czują, że nie są wspierani przez swój rząd, ponieważ nie mają praw, które by chroniły ich przed kradzieżą i rabusiami. Rozmawiają o tym, jak niesprawiedliwa jest ta sytuacja i zastanawiają się, jak mogą przekonać zgromadzenie ludowe, aby nowi kandydaci do rządu wpłynęli w przyszłości na zmianę tej sytuacji. W trakcie tej rozmowy podchodzi do nich dwóch członków Gerousii rozpoczynając swój plan manipulacji wyborami.

**Hiereiai:** Rozmawiają spokojnie o swojej Przełożonej Kapłance i o tym, jak nie szanuje ona indywidualności ludzi. W tym czasie podchodzi do nich inni dwaj członkowie Gerousii i robią to samo, co wcześniej z rodziną kupców - próbują je przekonać, że ich kandydaci zapewnią w przyszłości dokładnie to, czego oczekują Kapłanki: zmianę ich zwierzchniczki - Najwyższej Kapłanki.

# Scena końcowa

Odbywa się Zgromadzenie Ludowe. Wszyscy razem na scenie kłócą się o to, na kogo głosować, kto będzie godnie reprezentować sędziów EForos. Członkowie Gerousii wykonali na agorze bardzo dobrą robotę, gdyż dość dużo osób wywołuje nazwiska kandydatów, których oni potajemnie promowali. Niestety, proponowane przez nich osoby nie są najlepszymi kandydatami dla Konkwisty Sparty. W trakcie toczących się rozmów nikt nie zauważa, że Selene i Cleanthes szpiegują członków Gerousii, gdyż w dość podejrzany sposób podchodzą do ich rodziny. W końcu Selene i Cleanthes przemawiają na forum Zgromadzenia dając wszystkim znać o spisku i o tym, że ci kandydaci nie są dobrym wyborem dla ich ludu. W swojej mowie używają języka szacunku, wolności, otwartości i sprawiedliwości, dzięki czemu przekonują coraz więcej Spartan o racji swych podejrzeń. Ostatecznie wszyscy się zgadzają i wspólnie wybierają sędziów EForów, którzy są uczciwi i dbają o dobro całego społeczeństwa.

## Zadania do realizacji po spektaklu

Spektakl może wyzwolić potrzebę do dalszych działań, np:

- Debata: Czy demokracja żyje?
- Mini Play wykonany przez uczniów:  
Jak rozwijać demokrację, kiedy brakuje wolności?

Uczniowie mogą przeprowadzać wywiady na temat demokracji i jej cech charakterystycznych, jej historii i tego, jak jest ona obecna w życiu codziennym danego kraju. Następnie wymyślają wymagowany kraj i w grupach 4-5 osobowych tworzą Mini Teatr – scenki dramatyczne, w których pokazują brak wolności i sprawiedliwości, a następnie kreują sposoby modyfikacji tego stanu w kierunku odzyskania wolności i sprawiedliwości. Zachęca się, aby uczniowie sami tworzyli fabułę mini spektaklu.

# PRAWA CZŁOWIEKA

## Aktywność: Pantomima "Idź na lepszą stronę"

Trendy we współczesnej edukacji prowadzą do zmian w zakresie form i metod nauczania - dlatego musimy stać się przewodnikiem i partnerem dla ucznia. Prawo dziecka do indywidualności, aktywności i spontaniczności powinno być priorytetem dla nauczycieli i wychowawców. Elementy dramy i teatru jako metody pracy wspomagające rozwój społeczno-moralny dzieci są jednym z najlepszych sposobów na wprowadzenie ich do lepszego rozumienia wartości, które promuje Unia Europejska. Przedstawienia są więc okazją do rozmowy z dziećmi o sprawach osobistych, różnych cechach relacji społecznych i wartościach etycznych. Praca nad spektaklem pozwala nazywać, rozumieć i świadomie okazywać emocje. Teatr uczy odczytywania ruchu oraz wyrażania ludzkich uczuć i emocji. Jest też bardzo dobrym narzędziem do rozwijania inteligencji emocjonalnej.

W dzisiejszych czasach niewiele osób zdaje sobie sprawę z tego, jak depresja i inne problemy emocjonalne, z którymi borykają się dzieci, mogą wpływać na ich motywację do nauki, i jak mocno mogą ograniczać ich poczucie radości i szczęścia w korzystaniu z uniwersalnych praw człowieka. Jest to ogromny problem i dlatego propozycja tego spektaklu zwraca uwagę na pracę z dziećmi i młodzieżą, którzy wykazują problemy w rozwoju społecznym, emocjonalnym oraz przejawiają inne trudności ogólnorozwojowe. Stworzymy przedstawienie skupiające się na prawie do edukacji, do rozwoju, do wiary.

Forma pantomimy została wybrana celowo, aby dzieci z różnymi niepełnosprawnościami, wadami wymowy lub zupełnie nie komunikujące się werbalnie, mogły zostać zaangażowane w przebieg przedstawienia. Muzyka, mimika, ruch dadzą im nieograniczone możliwości wyrażenia tego, co najpiękniejsze, ale też tego, co najtrudniejsze, a z czym trzeba sobie poradzić zarówno w życiu, jak i na scenie.



<b>Grupa docelowa</b>	9-14 lat
<b>Liczba uczestników</b>	11
<b>Czas trwania</b>	15 minut
<b>Materiały</b>	kostiumy - białe stroje, czarne i kolorowe koszulki; drabina, skrzypce, piłka, książka, farby i pędzel, sztalugi, płótno malarskie z rozpoczętym dziełem, skakanka, czerwony balonik w kształcie serca, brama z kolorowych tęczowych balonów, kolorowe proszki, czarny, duży materiał, itp.
<b>Wsparcie techniczne</b>	projektor multimedialny lub tablica interaktywna, głośniki, zasoby muzyczne You Tube
<b>Proces</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzenie scenariusza</li> <li>2. Tworzenie ścieżki dźwiękowej spektaklu</li> <li>3. Warsztaty z uczniami: jak wyrażać uczucia, jak pokazywać emocje poprzez ruchy i gesty łącząc je z muzyką, trening tańca gospel</li> <li>4. Przygotowanie scenografii i kostiumów</li> <li>5. Próba generalna</li> <li>6. Nagranie wideo spektaklu podczas próby generalnej</li> <li>7. Spektakle z udziałem publiczności</li> </ol>



# Struktura spektaklu

## Postacie

Anioł	dziewczynka w bieli
5-6 dzieci  1 chłopiec przy ławce jako uczeń	w czarnych pelerynach, pod spodem kolorowe koszulki, z tyłu napisy: odrzucany, wyśmiewany, samotny, obrażany, izolowany, poniżany, itp.
3 dzieci	w białych maskach na twarzy
3-6 dzieci na ekranie	osoby biorące udział w nagraniu spotu

## Wstęp

Świat jest pełen ciemności - wśród dzieci w wieku szkolnym, niektóre z nich są poniżane, wyśmiewane, obrażane, izolowane i czują się bardzo samotne. Spektakl ma pokazać im lepszy świat po jasnej stronie życia, gdzie mają prawo do edukacji, prawo do wiary, prawo do bycia szczęśliwym i prawo do zabawy ze szkolnymi przyjaciółmi.

Gra aktorska bez słów będzie wspierana muzyką, ruchem i gestami ciała oraz mimiką twarzy.



## Wprowadzenie /objaśnienie sztuki

Główny bohater sztuki – Dziewczynka w bieli – obserwuje dzieci pogrążone w złych emocjach spowodowanych złymi doświadczeniami w szkole. Są one bardzo głęboko przygnębione, nie potrafią się nawet bawić, chodzić na zajęcia, cieszyć się dzieciństwem. Dzieci w maskach są symbolem ciemności w życiu i okrywa je czarna kurtyna. Dziewczynka w bieli chce zmienić tę smutną sytuację i w magiczny sposób próbuje stworzyć nowy obraz tych, którzy są powodem tej przygnębiającej sytuacji. Zaprasza ich na lepszą stronę życia, gdzie mogą bez przeszkód praktykować swoje prawo do edukacji: mogą się uczyć, malować, czytać, grać na instrumentach, uprawiać sport. Na koniec wszyscy nasi bohaterowie wspólnie tańczą taniec gospel pokazując, że wszyscy mają prawo do wiary.

## Scenariusz "Idź na lepszą stronę"

### Scena 1

Rozbrzmiewa muzyka (*Jan A.P. Kaczmarek – Evening*). Dziewczynka w bieli stoi pośrodku sceny, powoli budzi się i rozgląda się wokół siebie; mimiką twarzy i gestami wyraża zaciekawienie, zdumienie; jej postawa współgra z dynamiką muzyki, jest spokojna. Powoli podchodzi do drabiny i przysiada na wyższym schodku tak, aby móc obserwować to, co za chwilę się wydarzy. Muzyka wycisza się.

### Scena 2

Z głośników nagle płynie przerażający dźwięk (*Straszne dźwięki / Scarry Sound Effects*). Pojawiają się zgrzyty w muzyce, nastaje atmosfera grozy i strachu, po przeraźliwym krzyku na scenie pojawiają się kolejno postacie w czarnych pelerynach z napisami z tyłu: wyśmiewany, izolowany, obrażany, samotny, poniżany. Na ich twarzach widać smutek, strach, roztrzęsienie, rozpacz. Poprzez ruch i gesty pokazują te emocje. W punkcie kulminacyjnym utworu postacie padają na podłogę lub zastygają na scenie. Zapada cisza.

## Scena 3

Słuchać spokojnie nadchodzące dźwięki (*Havasi – Storm*), po chwili zmienia się natężenie muzyki na bardziej gwałtowne i podszyte niepokojem. Na scenę powoli w odstępach pojedynczo wchodzi trzy postacie w maskach. Są one symbolem złych emocji, wręcz stanów depresyjnych, których często doświadczają młodzi ludzie. Poprzez ruch i gesty postacie te wyrażają zainteresowanie tymi, którzy skrzywdzeni znajdują się „zamrożeni” na środku sceny. Postacie w maskach biorą duży, czarny kawałek materiału i nakrywają nim leżących. Same zatrzymują się z prawej strony sceny w trzech pozycjach ciała, tzw. „zamkniętych” ze skrzyżowanymi rękoma: nad głową, na piersiach, w siadzie ze skrzyżowanymi nogami podciągniętymi pod brodę. Muzyka stopniowo milknie.

## Scena 5

Na ekranie w głębi sceny pojawia się krótki film nagrany przez uczniów wcześniej w czasie warsztatów. Uczniowie szkoły wyrażają swoje w nim swoje prawa:

*Mam prawo do edukacji i nauki*

*Mam prawo do zabawy*

*Mam prawo do radości*

*Mam prawo być szczęśliwym*

*Mam prawo rozwijać swoje talenty*

*Mam prawo do bycia w grupie*

*Mam prawo do wiary*

## Scena finałowa

Aktorzy stojący nieruchomo na scenie nagle „ożywają” i ustawiają się do finałowego tańca gospel. Rozbrzmiewa muzyka (*Israel & New Breed – You Are Good*), uczniowie klaszczą i całym ciałem w tańcu wyrażają swoje pozytywne emocje: radość, poczucie wspólnoty i wiary.

## Scena 4

Muzyka rozbrzmiewa coraz głośniejsze (*Jan A. P. Kaczmarek – Goodbye*). Dziewczynka w bieli, z boku obserwująca wydarzenia na scenie, spokojnie schodzi z drabiny i spaceruje po scenie mierząc w kierunku postaci w maskach. Kolejno odczarowuje ich sygiąc na nich kolorowy talk, co sprawia, że postaci te zdecydowanym ruchem zrzucają maski, a na ich twarzach pojawia się uśmiech. Razem podchodzą do leżących osób nakrytych czarnym materiałem. Ściągają z nich ten materiał. Postacie te podnoszą się i krążąc po scenie ustawiają się plecami do widowni pokazując swoje napisy. Po chwili dziewczynka w bieli zaprasza całą trójkę do przejścia przez kolorową bramę z balonów, tam witają się z uczniem w ławce i zakładają kolorowe koszulki. Podziwiają inny świat pełen kolorów: zabawki, książki, sztalugi, piłki, instrumenty. Anioł prosi gestem jedną z tych postaci, aby ta wróciła po tych, co zostali po ciemnej stronie sceny. Jedno dziecko podchodzi do osób leżących na scenie i posypuje je kolejno kolorowym talkiem, ci wstają i zrzucają peleryny. Razem przechodzą do kolorowej części sceny, zaczynają korzystać z atrybutów edukacji, czyli wspólnie bawią się i uczą. Wraz z wyciszającą się muzyką zastygają w bezruchu.



# Wnioski

Proponowany spektakl wzmacnia zrozumienie abstrakcyjnych pojęć związanych z wartościami Unii Europejskiej, zwłaszcza prawa do edukacji, u dzieci wykazujących różnorodne trudności emocjonalno-społeczne, intelektualne czy ogólnorozwojowe. Ze wszystkich możliwości dramowych **metoda pantomimy** jest najbardziej optymalną, aby włączyć do zajęć teatralnych takie grupy dzieci, którym w formach werbalnych byłoby dużo trudniej przetłumaczyć swoje ograniczenia, a jednocześnie rozwijać swoje mocne strony.

## Zadania do realizacji po spektaklu

Przygotowanie przedstawienia daje dobrą okazję do kontynuacji pracy teatralnej z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych i zachęca ich do działań dydaktyczno-artystycznych, na przykład poprzez:

1. Tworzenie obrazów plastycznych lub rysunków "kolorowego świata";
2. Wykonanie różnych wariantów ćwiczeń na temat emocji – jak je rozpoznawać, kontrolować;
3. Prowadzenie komunikacji z innymi dziećmi na temat depresji i sposobów radzenia sobie z nią;
4. Prowadzenia rozmów i innych ćwiczeń niewerbalnych na temat wartości praw człowieka w obecnym świecie, korzystania z nich i promowania w swojej społeczności;
5. Ilustrowanie w formie graficznej czy symbolicznej poszczególnych praw człowieka.

# GODNOŚĆ CZŁOWIEKA

## Aktywność: Szacunek w sporcie, Drama i Dialog

<b>Krótki opis aktywności</b>	<p>Nowy uczeń w szkole zapisuje się do szkolnej drużyny rugby. Koledzy z drużyny nie są zadowoleni, gdy zostaje wybrany do ważnego meczu. Drużyna przeciwna również daje nowemu chłopakowi do zrozumienia, że są przeciwni jego osobie. Dochodzi do incydentu, w wyniku którego nowy chłopak jest traktowany bardzo niesprawiedliwie. Jego koledzy z drużyny reagują, wspierając go i zachęcając przeciwną drużynę do większego zrozumienia. Obie strony zdają sobie sprawę, że popełniły błąd w swoim traktowaniu nowego chłopca, uświadamiają sobie, że byli wobec niego zbyt surowi. Przepraszają.</p>
<b>Cele</b>	<p>Promowanie zrozumienia, szacunku i integracji społecznej wobec osób wykluczonych. Rozwijanie świadomości prawnej do bycia członkiem grup społecznych. Rozwijanie zrozumienie i poczucia akceptacji różnic międzyludzkich.</p>
<b>Grupa docelowa</b>	9-14 lat
<b>Liczba uczestników</b>	20
<b>Czas trwania</b>	15 minut
<b>Materiały</b>	scenariusz, drobne rekwizyty - piłka do rugby
<b>Proces</b>	Burza mózgów nt. wartości Opracowanie scenariusza Przydział ról aktorom i wspólne warsztaty teatralne

# STRUKTURA SPEKTAKLU

<b>Postacie</b>	Nowy chłopiec Drużyna rugby Drużyna przeciwników
<b>Wprowadzenie</b>	Nowy chłopiec w szkole Spotkanie z trenerem Spotkanie drużyn
<b>Krótki opis aktywności</b>	Nowy uczeń zostaje potraktowany bardzo niesprawiedliwie przez kolegów w trudnym dla siebie momencie szkolnego życia. Jego drużyna i drużyna przeciwna zdają sobie sprawę, że zachowali się niesprawiedliwie. Tworząc atmosferę szacunku i zrozumienia postanawiają zbliżyć się do kolegi, zaczynają zauważać, doceniać i szanować wzajemne różnice i to, że do każdego trzeba podchodzić indywidualnie.
<b>Zadania do realizacji po spektaklu</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Zastosuj te wartości (włączenie, szacunek, akceptacja różnic) w swoim codziennym życiu, np. jak możemy pielęgnować te wartości i stosować je w praktyce?</li><li>2. Akceptując nasze różnice i celebrując naszą wyjątkowość, napisz wiersz lub opowiadanie o wartościach.</li><li>3. Zaprojektuj i stwórz plakat promujący szacunek, integrację i szacunek wobec różnic między ludźmi.</li></ol>

# Obrazy działań teatralnych



**Sceny 1 i 2:** Adam otrzymuje wiadomość, że został przyjęty do nowej szkoły. Zostaje przedstawiony swojej nowej klasie. Rozmawia z trenerem rugby. Wyjaśnia, że jest entuzjastyczny, ale nie ma dużego doświadczenia w grze. Chłopcy z drużyny nie są zadowoleni ze słabych umiejętności Adama. Część graczy go jednak broni. Wskazują, że muszą dać mu szansę, bo każdy zazwyczaj ma ciężkie początki w swoich treningach.

**Scena 3:** Odbывается wybór drużyny w dniu meczu. To ważne spotkanie, ale kilku zawodników jest chorych. Występ stoi pod znakiem zapytania. Trener wybiera Adama do gry w tym ważnym meczu. Niektórym zawodnikom drużyny nie podoba się to ze względu na brak doświadczenia piłkarskiego Adama.

**Scena 4:** Zespół piłkarski Adama przegrywa mecz. To była uczciwa gra, ale porażka jest tym, co czasami każdemu się zdarza.



**Scena 5:** Jak zwykle na koniec każdego meczu, gracze z obu drużyn ustawiają się w szeregu, aby uścisnąć wzajemnie dłonie.



**Scena 6:** Jeden zawodnik z przeciwnej drużyny wybija Adamowi piłkę do rugby.



**Podsumowanie:** Koledzy z drużyny Adama bronią Adama. Zdają sobie sprawę, że choć przegrali mecz, Adam nadal jest częścią zespołu i należy go traktować z szacunkiem. Starają się rozmawiać z drugą stroną w sposób pokojowy. Wygłaszają przemówienie o tym, jak ważny jest „szacunek” w każdym sporcie. Podkreślają, że chociaż mogą wystąpić poczucie przegranej, rozczarowanie i złość, to wzajemny brak szacunku nie jest drogą do porozumienia.





# STATYSTYKI

	HISZPANIA	IRLANDIA	WŁOCHY	POLSKA
SPEKTAKLE	3	1	2	1
PUBLICZNOŚĆ	65	20	35	30
NAUCZYCIELE	7	3	12	20
PARTNERZY	40	0	10	10
UCZNIOWIE ZAANGAŻOWANI	23	20	23	11
GRUPY UCZNIÓW	1	1	1	1
SPEKTAKLE ZEWNĘTRZNE	0	0	0	3
SPEKTAKLE SZKOLNE	3	1	2	2

# GALERIA

Włochy



Hiszpania



Polska



# WNIOSKI KOŃCOWE

Raport podkreśla znaczenie wartości takich jak równość, prawa człowieka, godność ludzka i demokracja w działalności teatralnej. Teatr może być potężnym narzędziem promowania tych wartości w społeczeństwie, ponieważ poprzez sztukę i opowiadanie historii można stworzyć przestrzeń do refleksji i dialogu na ważne tematy związane ze sprawiedliwością społeczną i równością.

Istotne jest, aby twórcy i moderatorzy teatralni zobowiązali się do odpowiedzialnego korzystania z tego narzędzia, zapewniając, że ich działania i efekty pracy promują pozytywne wartości i przyczyniają się do rozwoju społeczeństwa pod względem równości i sprawiedliwości. Można to osiągnąć poprzez staranny dobór historii, opowiadań i tematów, odpowiedzialne przedstawianie postaci i sytuacji oraz aktywne włączanie do działań różnych perspektyw i głosów.

Podsumowując, uwzględnienie takich wartości jak równość, ludzkie prawa, godność ludzka i demokracja w działaniach teatralnych może być potężnym katalizatorem pozytywnych zmian społecznych. Ważne jest, aby w czasie swoich działań zarówno nauczyciele, jak i uczestnicy wiedzieli, jakie cele i założenia przyświecają podejmowanym zadaniom.