

BIBLIOTEKA PROGRAMU AKADEMII RÓWNAĆ SZANSE

Stowarzyszenie „Dorośli - Dzieciom”

CAG

Centrum
Aktywności
Gimnazjalisty

Pod redakcją: Danuty Daszkiewicz

Sępólno Krajeńskie 2006

- Koordynator projektu:** Danuta Daszkiewicz
- Koordinacja techniczna projektu:** Sławomir Jaskulski
- Redakcja tekstu:** Danuta Daszkiewicz
- Realizatorzy projektu:** Danuta Daszkiewicz
Alicja Hoppe
Jarosław Niemyjski
Alina Szumińska
Piotr Kozłowski
- Organizacje partnerskie:** Stowarzyszenie „*Na Rzecz Rozwoju Gminy Debrzno*”
Stowarzyszenie „*Bałt*”
Gminne Centrum Cieszków
Stowarzyszenie Gmin i Miast Powiatu Garwolińskiego
„*Wspólnota Powiatowa*”
Regionalne Towarzystwo Oświatowo- Kulturalne
„*Wspólnota Wiejska*” w Kijewie
- Projekt okładki:** Marcin Chomicki
- Grafika i skład:** Jowita Niemczyk
- Korekta tekstów:** Julita Rostalska
- Ilustracje:** Miłosz Zdrojewski
- Wydawca:** Stowarzyszenie „*Dorośli – Dzieciom*”
ul. Szkolna 8, 89-400 Sępólno Kraj.
tel. (052) 388 25 97; (052) 388 53 06
- Druk:** vision – reklama, poligrafia
ul. Studzienna 4
89-400 Sępólno Krajeńskie
tel. 052 388 24 76
www.vision.zas.pl; e-mail: vision@post.pl
- Wydanie:** pierwsze, Sępólno Krajeńskie 2006 r.

Książka wydana dzięki Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności oraz Polskiej Fundacji Dzieci i Młodzieży w ramach programu „Równać Szanse”

POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



POLISH-AMERICAN
FREEDOM FOUNDATION



POLSKA FUNDACJA
DZIECI I MŁODZIEŻY



Równać
szanse



STOWARZYSZENIE „DOROŚLI - DZIECIOM”
W SĘPÓLNIE KRAJEŃSKIM

szkoła, świetlica wiejska

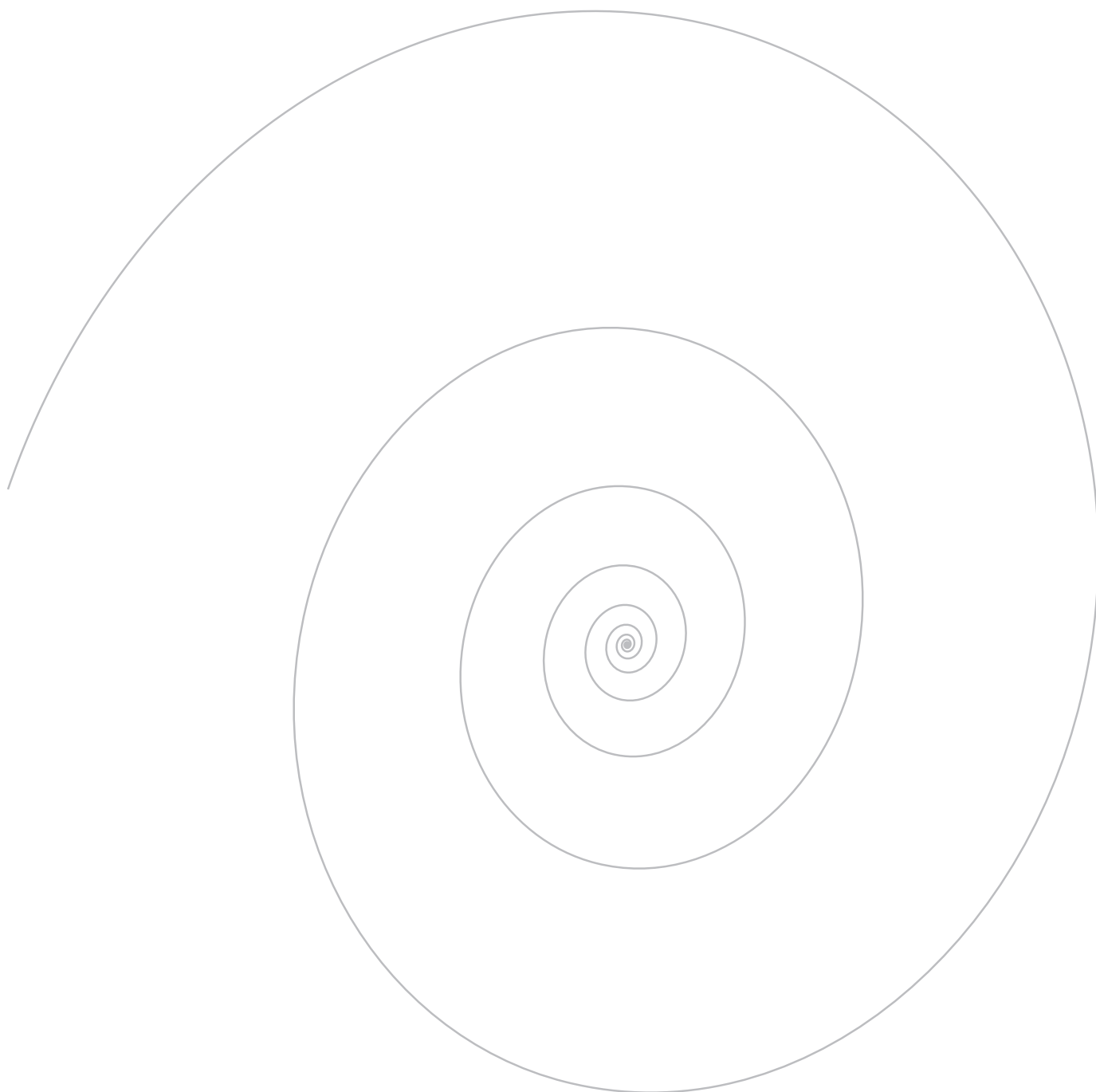
porząd lokalny, wójt



klub kultury, biblioteka

organizacja pozarządowa

gimnazjalista, nauczyciel, animator



Przewodnik

Dział I

CAG W PIGUŁCE	7
O programie	9
Dla kogo?	11
Dlaczego CAG?	12

Dział II

JAK ZAŁOŻYĆ CAG?	17
KROK 1 Poszukaj w swoim środowisku animatorów CAG-u	19
KROK 2 Poszukaj miejsca dla CAG-u	21
KROK 3 Pozyskaj partnerów do działania	22
KROK 4 Zaproś młodzież do działania w CAG-u	22

Dział III

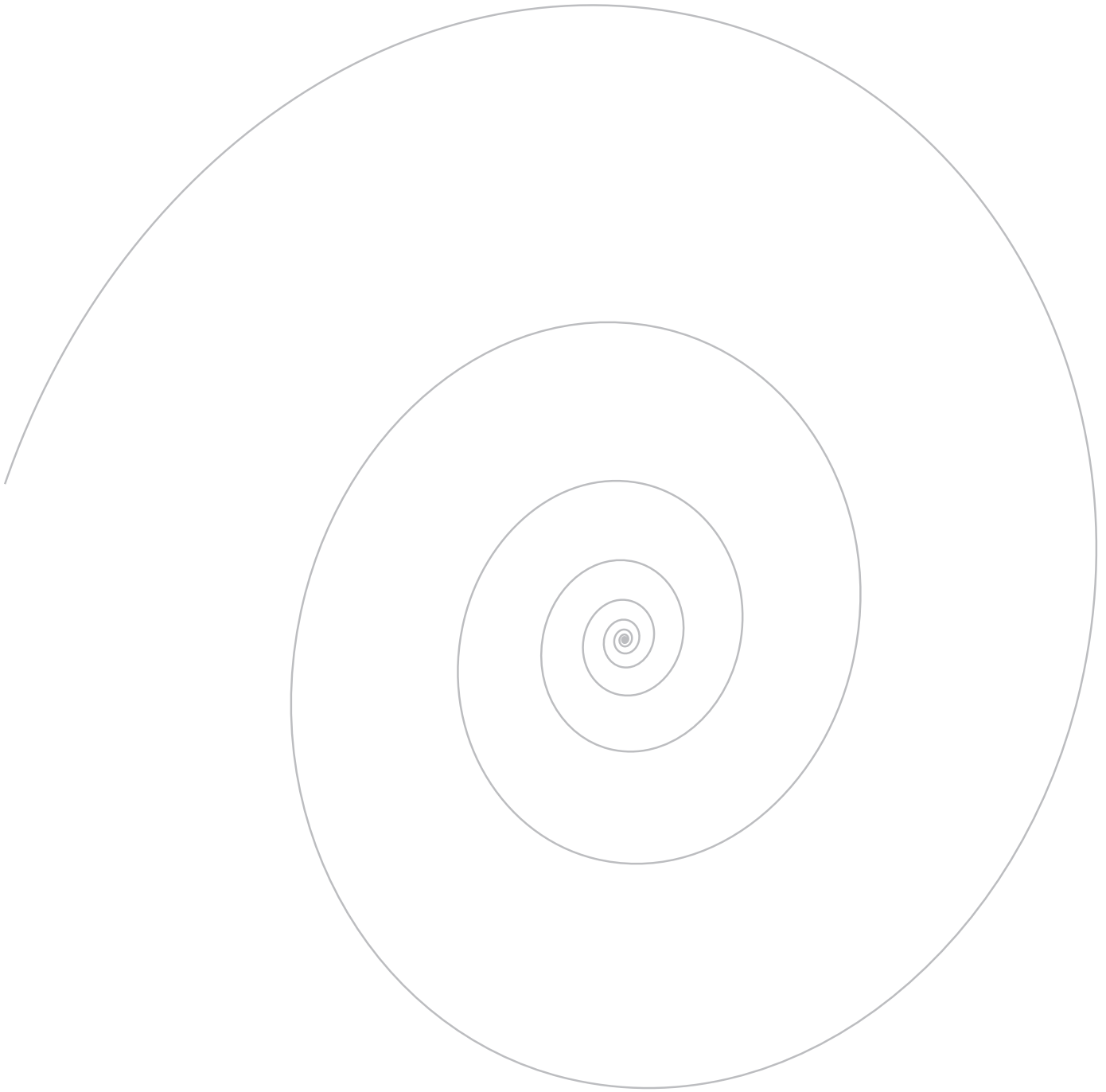
JAK DZIAŁAĆ W CAG-u?	25
KROK I Wybieramy temat projektu	29
KROK II Poszukujemy informacji w różnych źródłach	32
KROK III Przeprowadzamy wywiady	34
KROK IV Przeprowadzamy sondaże i badania	35
KROK V Robimy zdjęcia do projektu, kręcimy filmy	36
KROK VI Nawiązanie kontaktu ze szkołą z kraju UE	37
KROK VII Tworzymy wiersze	38
KROK VIII Prezentujemy efekty swojej pracy	40

Dział IV

VADEMECUM DLA CAGOWICZA	43
Jak napisać notatkę dla prasy o CAG-u?	
Jak przeprowadzać wywiady w CAG-u?	47
Zasady i porady dobrego wywiadu.	48
Jak fotografować?	49
Jak przygotować prezentację w CAG-u?	53

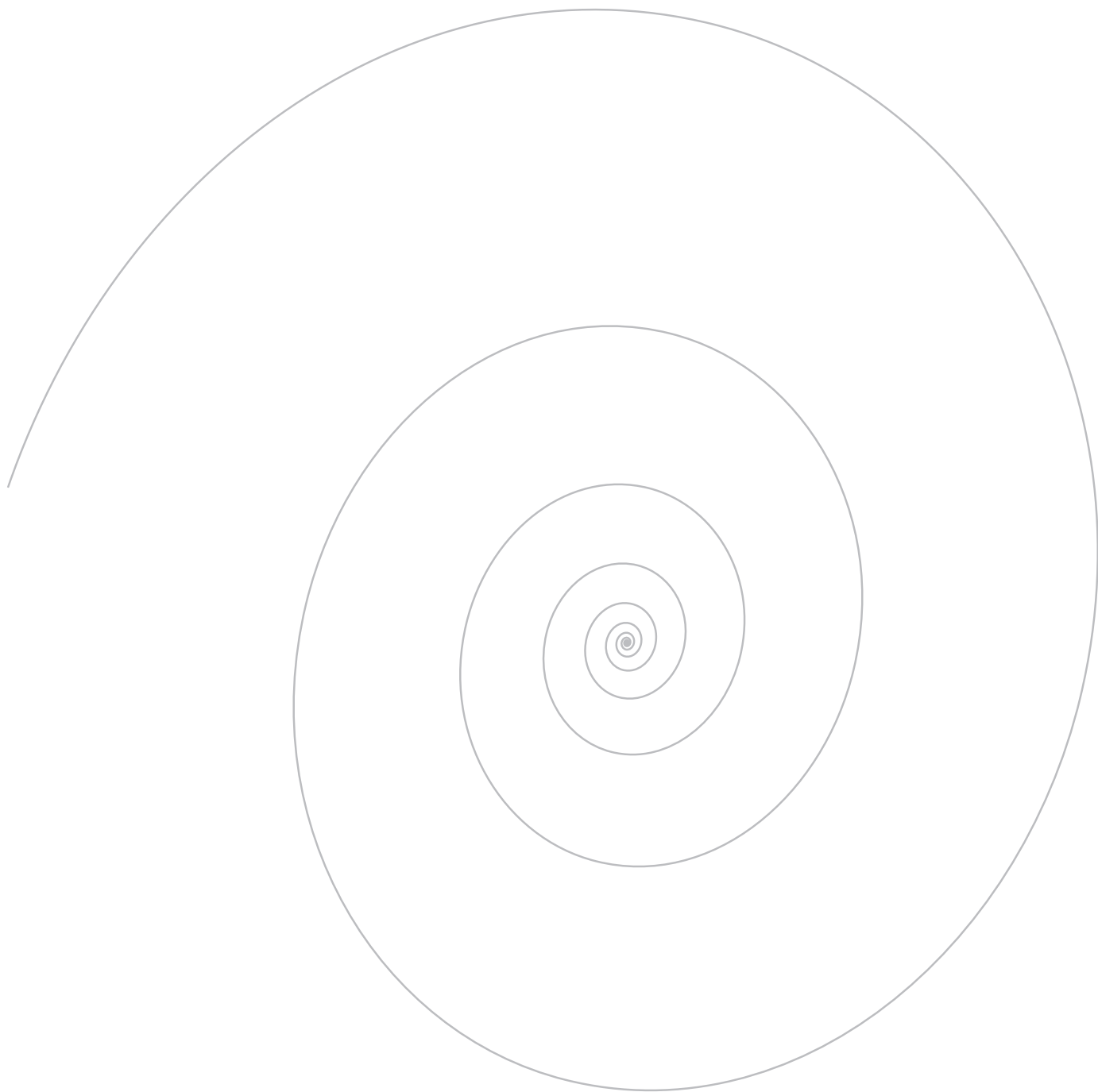
Dział V

VADEMECUM DLA ANIMATORA	57
Postawa twórcza wobec świata	61
Gry i zabawy twórcze do wykorzystania w CAG-u	67



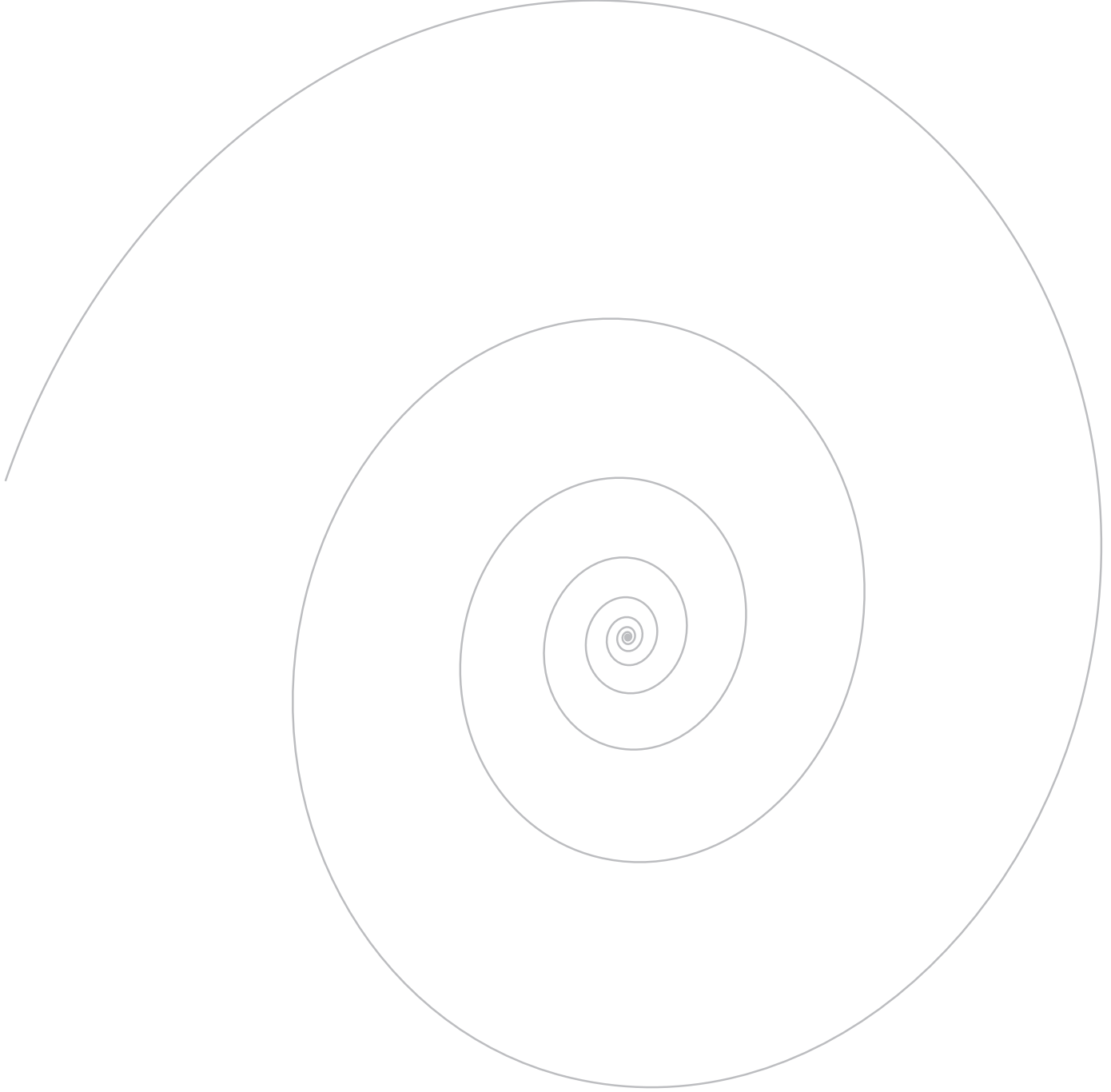
DZIAŁ I

**CAG
W PIGUŁCE**



O programie

Centrum Aktywności Gimnazjalisty to projekt modelowy na wyrównywanie szans edukacyjnych młodzieży z małych wsi i miast realizowany od 2001 roku przez Stowarzyszenie Dorośli-Dzieciom w Sępólnie Krajeńskim. Projekt upowszechniany jest od 2006 roku w ramach Akademii Programu Równać Szanse. Działa w kilkudziesięciu środowiskach w całej Polsce. Ma opracowaną metodologię działań. Rozwija umiejętności u młodych ludzi których środowisko małomiasteczkowe i wiejskie nie stymuluje w dostateczny sposób np. twórcze elastyczne myślenie, umiejętności wystąpień publicznych, planowania wspólnych przedsięwzięć, komunikacji i pracy w zespole. Młodzi ludzie spotykają się po lekcjach, realizują własne projekty i przedsięwzięcia. Działania w programie integrują również środowisko lokalne wokół spraw młodzieży, dają ciekawą propozycję na działania pozalekcyjne z młodzieżą w szkołach, bibliotekach, domach kultury, świetlicach wiejskich.



Dla Kogo?

CAG adresowany jest do:

MŁODZIEŻY GIMNAZJALNEJ	która lubi podejmować wyzwania, chce poznawać otaczający świat, ma energię do działania
OSÓB PRACUJĄCYCH Z MŁODZIEŻĄ	którzy poszukują nowych pomysłów, są otwarte na potrzeby młodych ludzi i gotowe do działania
SAMORZĄDÓW LOKALNYCH, ORGANIZACJI POZARZĄDOWYCH, OŚRODKÓW KULTURY I NAUKI	którzy poszukują sprawdzonych, modelowych koncepcji działań z młodzieżą



Dlaczego CAG?

- pokazuje, że świat jest ciekawy
- daje pewność siebie
- uczy pokonywania trudności
- uczy i bawi jednocześnie
- motywuje do aktywności
- daje możliwość bycia w grupie
- uczy elastycznego patrzenia na świat
- rozwija twórcze myślenie
- uczy prezentacji siebie i swoich przedsięwzięć
- uczy wspólnego działania i planowania
- rozwija umiejętności techniczno–medialne

C

ciekawe pomysły

cudowne rozwiązania

A

ambitne tematy

aktywny udział

G

gigantyczne możliwości

grupowe współdziałanie

Młodzi o CAG-u

„Byliśmy podekscytowani, w głowie kłębiło się tysiąc myśli. Każdy z nas starał się dać wiele z siebie. Mieliliśmy wyznaczony cel i chcieliśmy go osiągnąć. Coś się zaczęło dziać ...”

- *Kamila:* „Praca w CAG-u dała mi bardzo wiele, a przede wszystkim mogłam realizować zwariowane moje i innych pomysły”.
- *Magda:* „Stałam się śmielsza i bardziej komunikatywna”.
- *Marta:* „CAG - naprawdę warto, upewniłam się, że razem możemy zrobić wiele i że to, co wydawało się na początku trudne i zawile, okazało się możliwe do wykonania”.
- *Piotrek:* „Otworzyłem się na innych, a dodatkowo oswoiłem się z kamerą i aparatem”.
- *Kasia:* „CAG dał mi wiele satysfakcji; mogłam razem z innymi pracować nad projektami, które same wybrałyśmy i potem same realizowaliśmy. „To była odpowiedzialna praca, jest to superzabawa, przy której można się rozwijać i wielu ciekawych rzeczy dowiedzieć”.
- *Marek:* „Polecam te zajęcia wszystkim, bo to nie ma znaczenia, czy ktoś jest lepszy a ktoś gorszy, wszyscy pracują tak samo i tak samo są dumni ze swojej pracy”.
- *Radek:* „Poleciłbym uczestnictwo w CAG-u, bo to świetna zabawa. Dzięki CAG-owi zaglądam głębiej w zwykłe rzeczy”.

Wypowiedzi animatorów

„CAG spotkał się z zainteresowaniem uczniów. Po spotkaniu mam już wizję działania.”

„Jest to świetny pomysł na zagospodarowanie wolnego czasu uczestników, z którym oni sami często nie wiedzą, co mają robić. Myślę też, że program może w nich rozbudzić chęć do nauki niektórych przedmiotów, nawet tych, których nie lubią. Program mi się podoba.”

„Myślę, że CAG to dobra forma interakcji: równania szans wśród młodych ludzi. Sądzę, że takie szkolenia są potrzebne. Jak największa grupa ludzi powinna brać udział w tego typu projektach. Dzięki CAG-owi gimnazjalista może nie tylko poszerzać swoją wiedzę, ale również uczyć się pracy w grupie i umiejętności dochodzenia do kompromisu.”

„CAG pozwala młodzieży na rozwijanie umiejętności, możliwości poznawczych i integracji w grupie. Pozwala także zaspokoić ciekawość świata. Praca w grupach uczy odpowiedzialności za wykonane zadania, lojalności i współdziałania.”

„Jest to coś zupełnie, jak do tej pory, nowego, niepowtarzalnego. W sposób ciekawy, zabawowy rozwija twórcze myślenie. Zachęca do kontynuacji i dalszego rozwoju.”

„Idea CAG-u jest super, a to dlatego, że nie wtłacza młodzieży w ramki pochodzenia (ze wsi), ale daje jej możliwość nieświadomego pokonywania barier. Zajęcia bardzo mi się podobają, zwłaszcza to, że od podszewki poznałam metodę projektu i wiem, że może młodym się spodobać.”



„Dla mnie idea CAG-u jest pomysłem bardzo dobrym. Proponuje on młodzieży sposób na zrealizowanie własnych pomysłów. Uczestnicy wykazują się własnymi możliwościami. Uważam, że projekt ten daje szansę wyrównania młodzieży z różnych środowisk.”

„Myślę, że taki projekt pozwoli rozwinąć wyobraźnię młodzieży, otworzy ją na nowe pomysły. To dobry pomysł na poznanie się z innymi. Dzięki takiemu projektowi młodzi ludzie mogą nauczyć się współpracy poprzez pracę w grupie.”

„Myślę, że szkolenie było wartościowe, program oceniam bardzo pozytywnie ze względu na efekty, jakie przyniósł. Szczególnymi zaletami projektu są, moim zdaniem: podniesienie samooceny (młody człowiek, który przełamuje bariery własnej niepewności i nieśmiałości, idąc do władz miasta, czuje satysfakcję z tego, czego dokonał). Poszerza horyzonty.

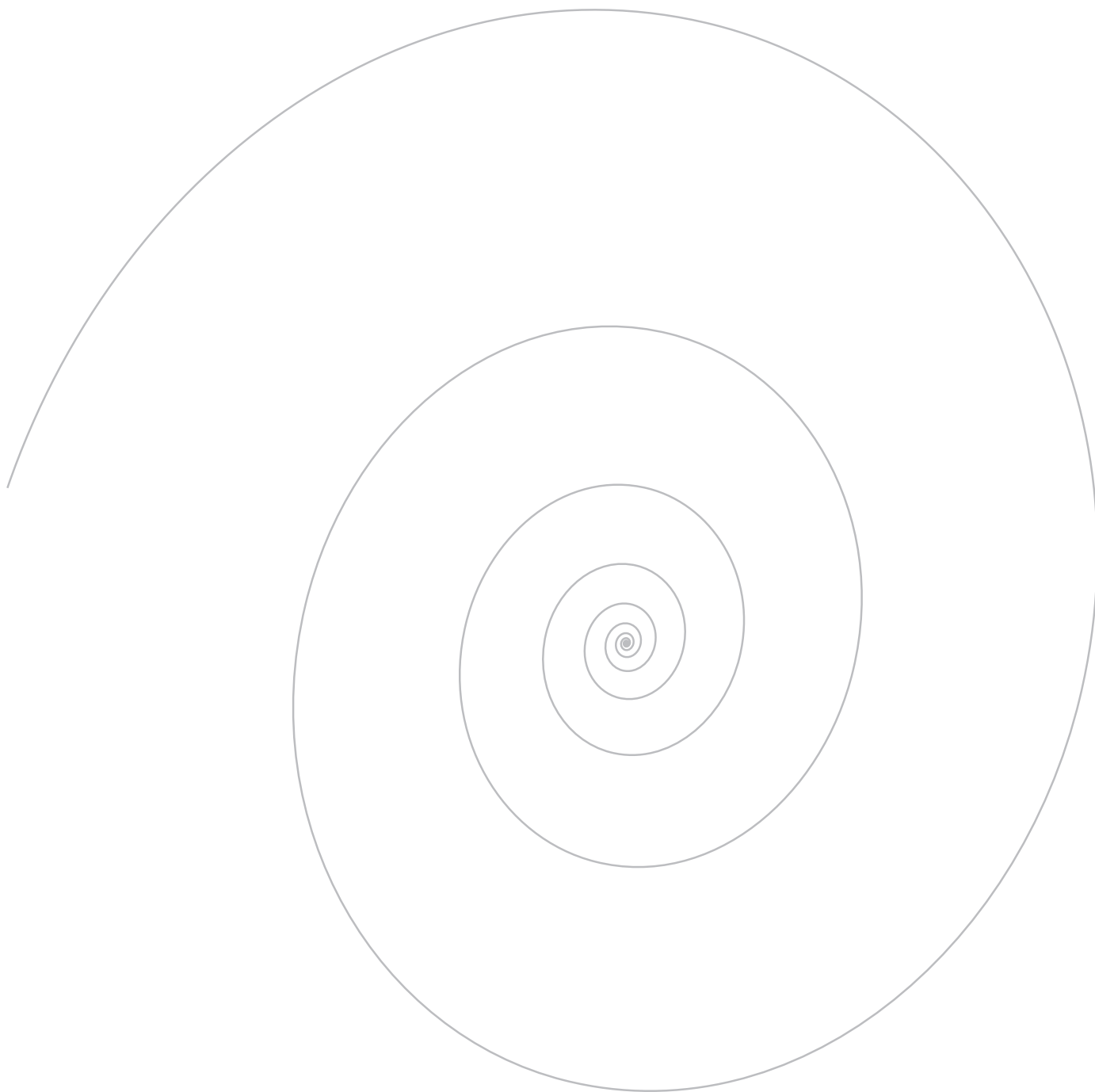
„Rozpoczęcie działalności CAG w mojej szkole uważam za nowe ciekawe doświadczenie. Program bardzo mi się podoba. Uważam, iż uczniowie chętnie zaangażują się w pracę. Zwłaszcza, że ich zadania będą zapewne nietypowe. Program jest interesujący. Myślę, że zdecydowanie pozwoli młodzieży podnieść samoocenę, jak również wiarę we własne możliwości, a co za tym idzie wyrówna jej szanse edukacyjne. Pozwoli także zwalczyć nieśmiałość i pokonać bariery.”

„Program jest realizowany z korzyścią dla uczniów. Z zabawy można osiągnąć dużo dobrego. Może pozwolić uczniowi na swobodę w sensie pozytywnym. Może się wykazać swoimi umiejętnościami, które są w każdym. Może realizować różne zainteresowania, a uczeń nie musi być najlepszy.”



DZIAŁ II

JAK ZAŁOŻYĆ CAG?





KROK 1

POSZUKAJ W SWOIM ŚRODOWISKU ANIMATORÓW CAG-u

Animator jest kluczowym ogniwem w powodzeniu działań w projekcie. To przewodnik wspierający młodzież, który inspiruje, zachęca, stawia pytania i inicjuje problemy do rozwiązania oraz potrafi dać młodym ludziom przestrzeń do działania. To od niego zależy, czy młodzi ludzie będą rozwijać się i działać w CAG-u. Animator przechodzi 60-godzinne szkolenie, które rozwija niezbędne umiejętności do organizowania działań z młodzieżą w CAG-u.

Szkolenie składa się z 4 modułów dotyczących twórczego myślenia, istoty uczenia się i rozwoju, technik medialnych i metodologii działania w CAG-u. Rozwija postawy wobec działań młodych ludzi, wzbogaca w wiedzę i umiejętności oraz uczy projektowania i motywowania młodzieży do działania.

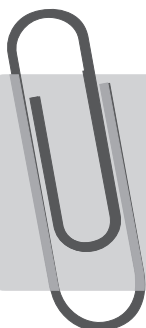


Kto może być animatorem?

Animatorem mogą być dorośli aktywni ludzie: nauczyciele, pracownicy kultury, przedstawiciele organizacji młodzieżowych. Najważniejsze przy doborze animatorów nie jest to, jaki wykonuje zawód, lecz jakie dana osoba ma predyspozycje osobowościowe i umiejętności ważne w pracy z młodzieżą.

Predyspozycje dobrego animatora to:

- Gotowość do działania z młodzieżą
- Umiejętność oddawania aktywności młodym ludziom
- Otwartość na potrzeby młodych
- Zaufanie do młodzieży
- Umiejętność udzielania konstruktywnych informacji zwrotnych tak, by rozwijać umiejętności na wyższym poziomie
- Umiejętność stawiania problemów
- Umiejętności budowania grupy, zespołu
- Kreatywność
- Cierpliwość



I TY MOŻESZ ZOSTAĆ ANIMATOREM!

Wystarczy, że odnalazłeś w sobie kilka z wyżej wymienionych cech i masz energię do działania w CAG-u.

Zostań animatorem! Zgłoś się na szkolenie!

Kwestionariusz do pobrania na stronie www.npdn.pl



Uwaga:

CAG-i dobrze działają, jeśli w danym środowisku przygotowanych jest po kilku animatorów; stanowią wówczas silniejszą grupę, mogą wymieniać doświadczenia, dzielić się pomysłami, rozwijać centra w silne ośrodki pracy z młodzieżą. Optymalna grupa to od 4 do 8 animatorów w środowisku.

Animator prowadzi jedną grupę w CAG-u (4-8 osobowa).



KROK 2

POSZUKAJ MIEJSCA DLA CAG-u

CAG może powstać w:

- Szkole (gimnazjum, szkoła podstawowa)
- Świetlicy wiejskiej
- Bibliotece
- Domu Kultury
- Gminnym Centrum Informacji
- Klubach Młodzieżowych
- W organizacji pozarządowej
- Każdym innym miejscu, w którym młodzież jest mile widziana

Priorytety dla miejsca to:

Dostęp do sprzętu komputerowego oraz Internetu

Wyposażenie CAG-u

- Dobrze wyposażony CAG to:
- Komputer z dostępem do Internetu
- Kamera (najlepiej cyfrowa)
- Aparat cyfrowy
- Dyktafon
- Skaner
- Mazaki; materiały papiernicze



Sprzęt medialny może być wypożyczony. CAG-i pozyskują jako partnerów rodziców, samorząd lub firmy, które pożyczają lub pomagają w zakupie sprzętu.



Uwaga:

Ważne jest, by Centra Aktywności Gimnazjalisty miały swoje stałe miejsce w środowisku i były tworzone w miejscu zamieszkania gimnazjalistów. Gimnazjaliści z małych miast i wsi często dojeżdżają do gimnazjum i nie mogą uczestniczyć w zajęciach pozalekcyjnych z uwagi na określone godziny odwozu do domu. Sprawdzą się pomysły, np. tworzenia CAG-ów w szkołach podstawowych, które są otwierane dla gimnazjalistów po południu, w świetlicach wiejskich, bibliotekach i domach kultury. Optymalnie jest wtedy, gdy uda się uzyskać oddzielne pomieszczenia na CAG, w których młodzież może stać się prawdziwym gospodarzem.

Rozejrzyj się w swoim środowisku; myśl elastycznie, a znajdziesz odpowiedź na pytanie, gdzie zdomowić Centrum Aktywności Gimnazjalisty.



KROK 3

POZYSKAJ PARTNERÓW DO DZIAŁANIA

Pozyskiwanie partnerów rozpocznij od pierwszych działań w projekcie.

Przedstaw potrzeby środowiska.

Zapoznaj z projektem Centrum Aktywności Gimnazjalisty.

Wysłuchaj potrzeb partnerów (czego im potrzeba, by zaangażować się i wesprzeć projekt), zaprosz do działania.

Informuj o tym, co się dzieje w projekcie, wskaż na konkretne efekty działania CAG-u.

Podziękuj za czas i zaangażowanie.

Kto może zostać potencjalnym partnerem w działaniach CAG-u?

- burmistrzowie, wójtowie, sołtysi,
- kuratorzy oświaty, wizytatorzy,
- rodzice,
- szkoły, biblioteki, świetlice wiejskie,
- przedstawiciele kościoła,
- media lokalne,
- organizacje pozarządowe działające w środowisku,
- centra informacji młodzieżowej,
- instytucje i zakłady lokalne.



KROK 4

ZAPROŚ MŁODZIEŻ DO DZIAŁANIA W CAG-u

Formy zapraszania młodzieży:

Zaproszenie indywidualne do ręki (najskuteczniejsze).

Plakaty w szkołach.

Ogłoszenia (radiowęzeł, gazetka szkolna, internet, smsy).

„Żywe reklamy” na przerwach.

Ulotki.

Koledzy przyprowadzający kolegów.

Przykłady zaproszeń indywidualnych:

Zaproszenie 1

Centrum Aktywności Gimnazjalisty



Jeżeli jesteś

Ciekawy świata
Angażujesz się w realizację pomysłów
Gromadzisz informacje o świecie i ze świata

Zapraszamy na spotkanie **CAG-u**

Dzień Start: Miejsce:

Animatorzy

Zaproszenie 2



Centrum Aktywności Gimnazjalisty

Zaproszenie na spotkanie



NIE STÓJ Z BOKU 
RUSZ SIĘ 
CAŁY ŚWIAT NALEŻY DO CIEBIE 

CAG

tu poznasz ciekawych ludzi,
poznasz możliwości aparatu, dyktafonu czy kamery,
zrealizujesz swoje szalone pomysły,
poznasz rówieśników z innych krajów!

Przyjdź na spotkanie organizacyjne roku
do

Animatorzy CAG

Przykład plakatu:

Plakat 1

Centrum Aktywności Gimnazjalisty



Projekt modelowy Programu Równać Szanse



Cudowne rozwiązania
Głokawe pomysły

Maciej:

Chciałbym uczestniczyć w CAG-u na następny rok, ponieważ lubię pracować w grupie, pracowałem z komputerem, robiliśmy plakaty, przygotowaliśmy plakaty dla wójta i sołtysa.

Co moglibyśmy zrobić dla naszej wsi?



Ambitne tematy

Aktywny udział w pracach grupy

Marta:

Czy było warto? Tak, naprawdę warto. Upewniłam się w tym, że wspólnie możemy zrobić wiele i że to, co wydawało nam się na początku trudne i zawile, okazało się możliwe do wykonania. Poza tym lepiej poznałam koleżanki i kolegów, których znałam wcześniej.



Grupowe współdziałanie
Gigantyczne możliwości

Magda:

Praca w CAG-u dała mi bardzo wiele. Dzięki niej stałam się bardziej śmiała i komunikatywna. Urządzenia takie jak kamera, aparat, komputer czy ksero i dyktafon nie są już dla mnie straszne. Pogłębiłam także znajomość z osobami należącymi do CAG-u. CAG to według mnie dobry pomysł na ekstra zabawę i naukę.



POLSKO-AMERYKAŃSKA
FUNDACJA WOLNOŚCI



POLISH-AMERICAN
FREEDOM FOUNDATION



POLSKA FUNDACJA
DZIECI I MŁODZIEŻY

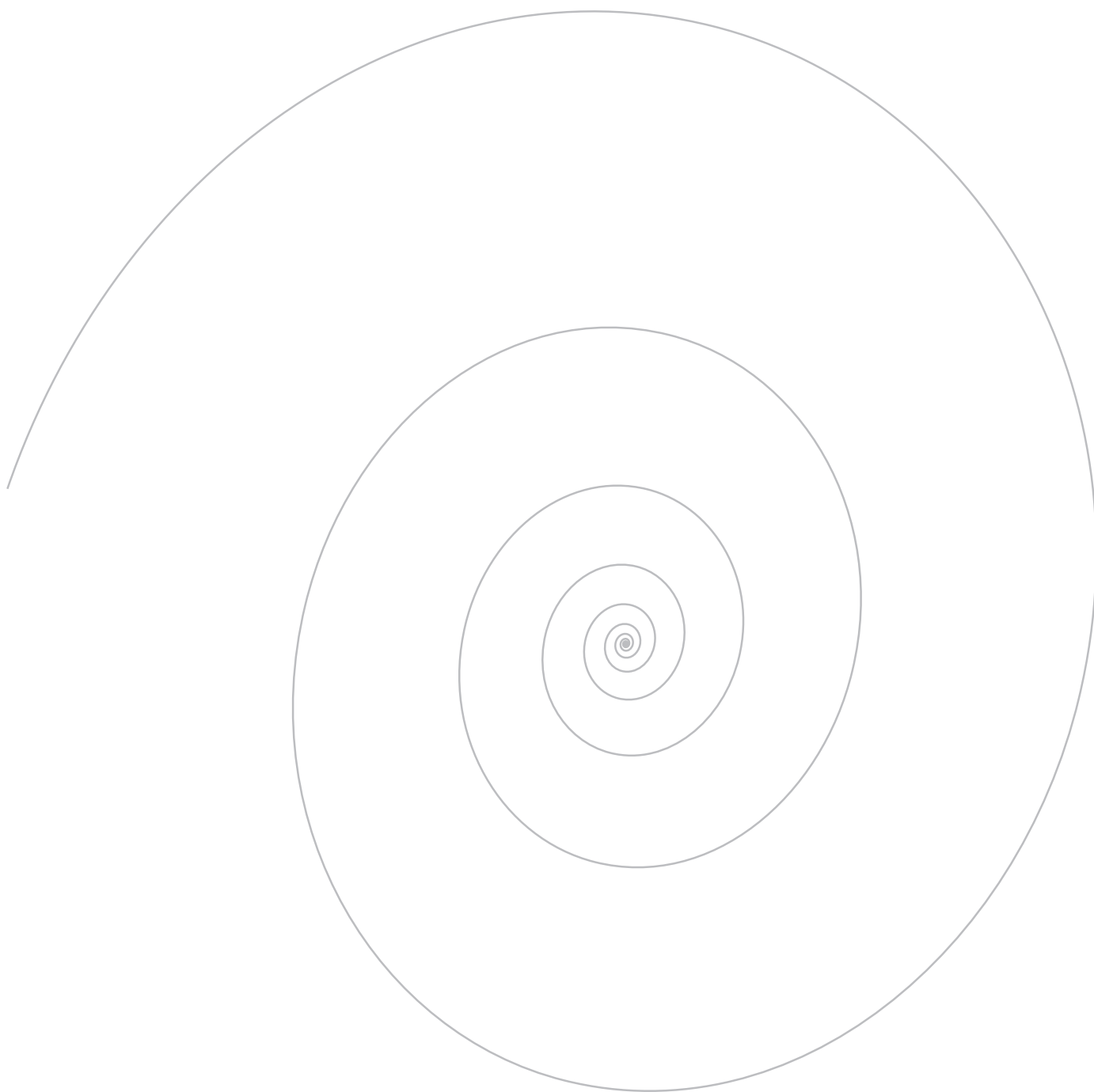


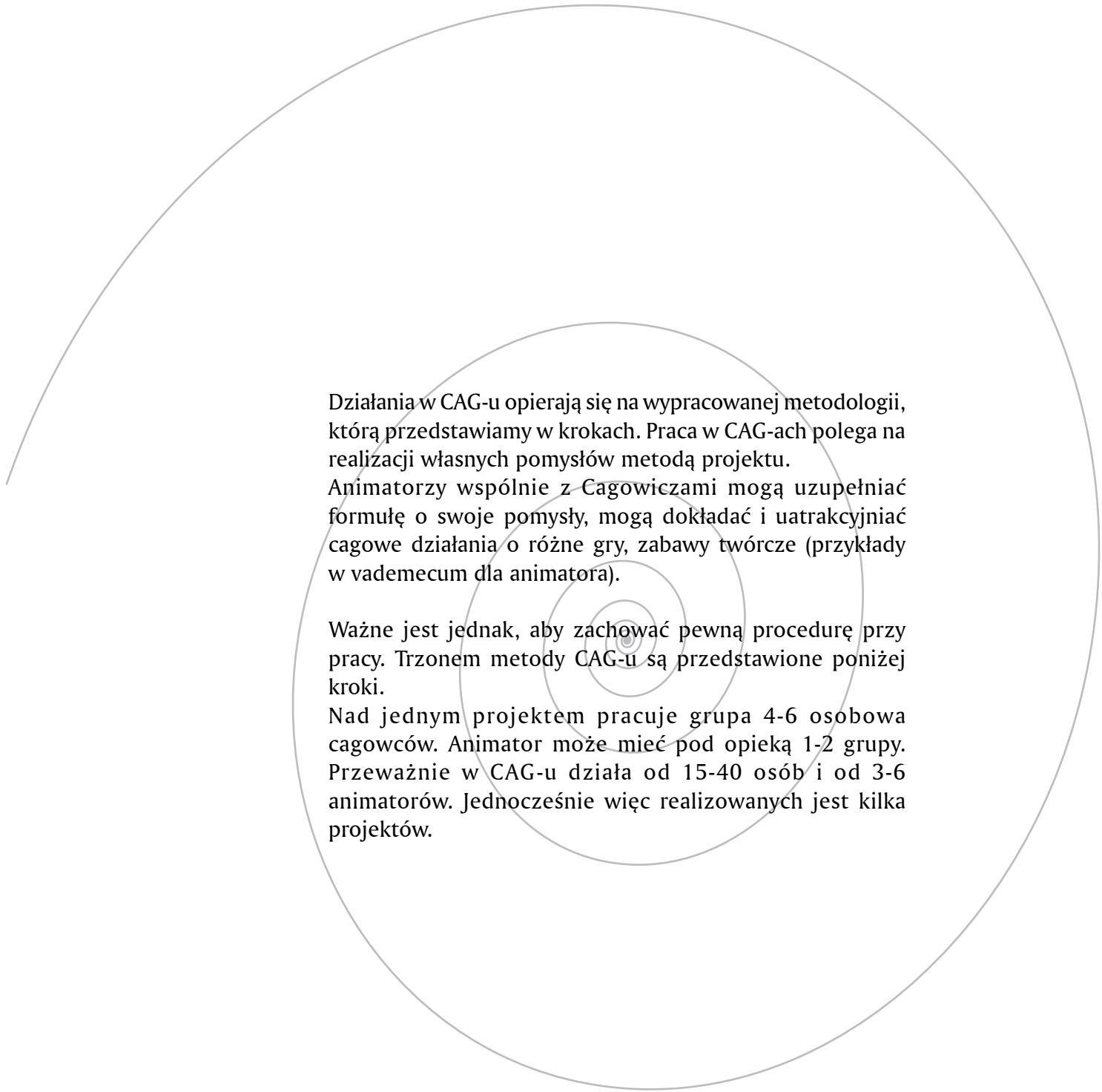
Równać
szanse



DZIAŁ III

JAK DZIAŁAĆ W CAG-u?



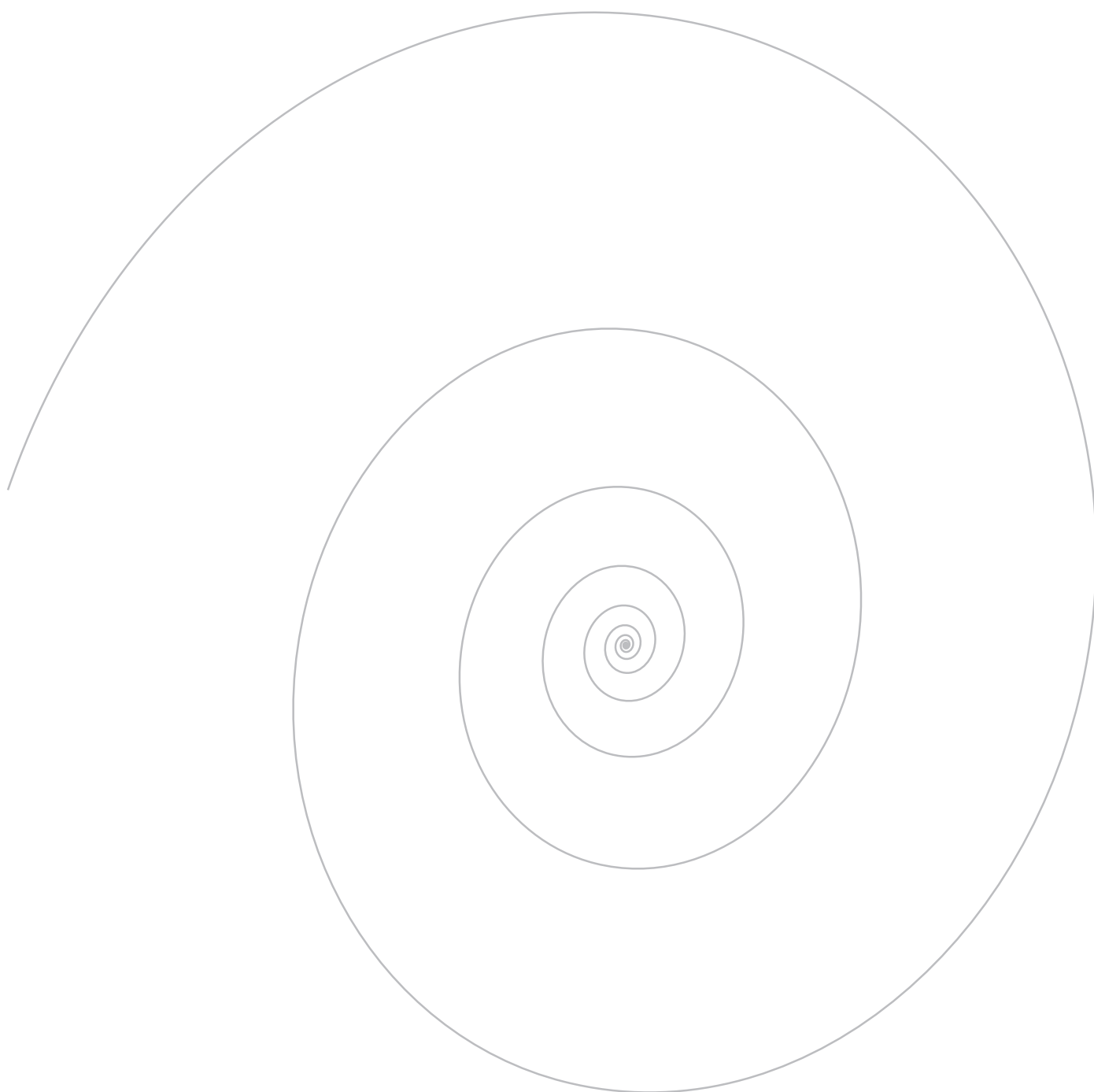


Działania w CAG-u opierają się na wypracowanej metodologii, którą przedstawiamy w krokach. Praca w CAG-ach polega na realizacji własnych pomysłów metodą projektu.

Animatorzy wspólnie z Cagowiczami mogą uzupełniać formułę o swoje pomysły, mogą dokładać i uatrakcyjnić cagowe działania o różne gry, zabawy twórcze (przykłady w vademecum dla animatora).

Ważne jest jednak, aby zachować pewną procedurę przy pracy. Trzonem metody CAG-u są przedstawione poniżej kroki.

Nad jednym projektem pracuje grupa 4-6 osobowa cagowców. Animator może mieć pod opieką 1-2 grupy. Przeważnie w CAG-u działa od 15-40 osób i od 3-6 animatorów. Jednocześnie więc realizowanych jest kilka projektów.





Krok I

WYBIERAMY TEMAT PROJEKTU



Uwaga

Ten krok jest kluczowy, by uaktywnić młodzież, by nadać działaniom energię, uruchomić ciekawość, by „chciało się chcieć”.

Dobry, atrakcyjny dla młodzieży temat daje jej szansę uaktywnienia i dalszego działania.

Temat musi być wybrany przez samą młodzież.

Młodzi ludzie poszukują tematu tak długo, aż daje „im energię”, radość, „porusza ich”.

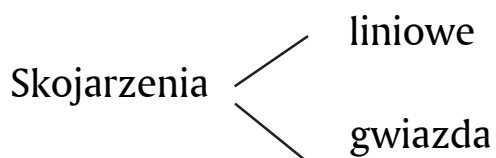
Tematem projektu może być każdy element naszej rzeczywistości. Poszukiwanie tematu wskazuje, że każdy element otaczającego świata może być ciekawy, inspirujący, a poznawanie go może dać wiele radości i satysfakcji. Tematy mogą wynikać z zainteresowań młodzieży, mogą być w poszczególnych CAG-ach zawężone, np.: do świata muzyki, przyrody, astronomii, sztuki, ale i mogą wynikać ze specyfiki grupy, środowiska, aktualnych zdarzeń, zainteresowań i pasji, np.: projekty „od tamtamów do komórek”, „tatuażę”.

Jedynym ograniczeniem w poszukiwaniu tematu są normy etyczne.

Poszukiwanie i wybór tematu odbywa się metodą skojarzeń.

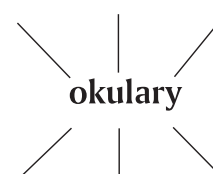
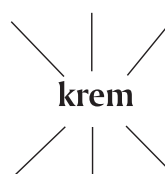
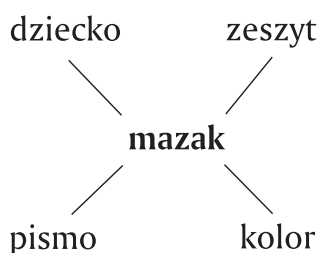


Wybór tematu



1. Każda grupa podaje 3-5 wyrazów, które wpadną jej do głowy jako propozycja tematu projektu; pomysły zapisuje mazakami na planszach papieru, np. mazak, haftowanie, krem, okulary...

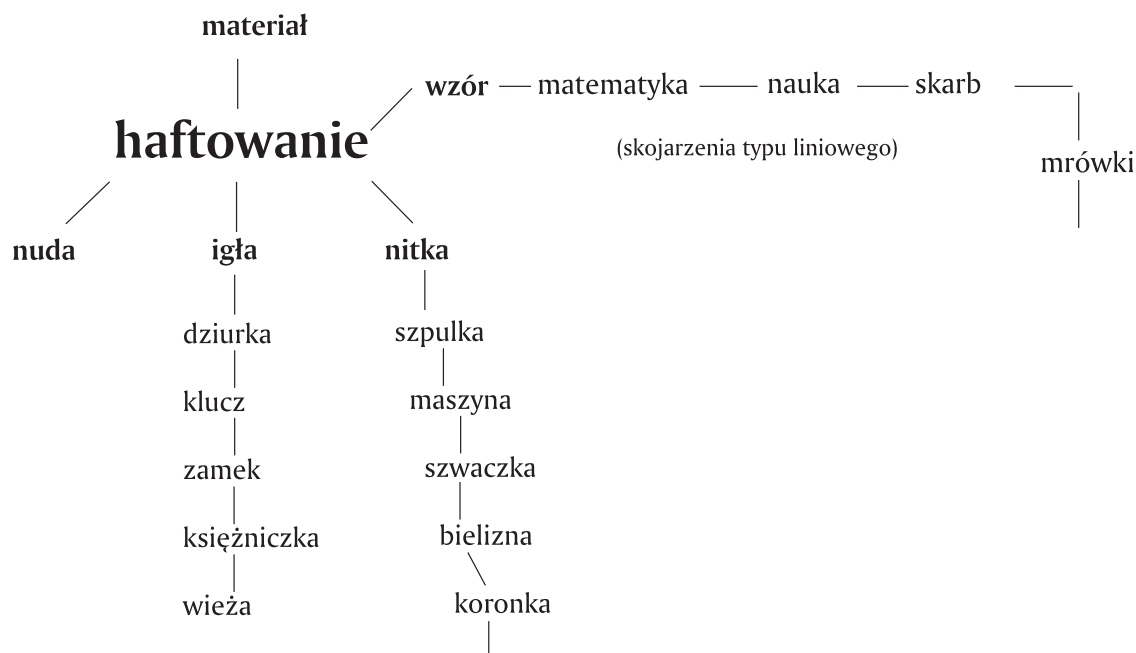
2. Do każdego tematu buduje skojarzenia typu gwiazda i skojarzenia liniowe. Skojarzenia mają za zadanie rozbudować widzenie tematu projektu, rozszerzyć pole widzenia, dają szansę na to, iż młodzież odzyska coś, co ją będzie pasjonowało.



czerwony — farby — mieszkanie — meble

Zobacz rozbudowanie propozycji tematu “haftowanie”

(skojarzenia typu gwiazda)



Temat wybrany to: SKARBY



UWAGA DLA ANIMATORA:

Animator

- czuwa, by każdy w grupie podawał skojarzenia,
- czuwa, by pomysły nie były oceniane,
- pamięta, że skojarzenia rozwijają pole myślenia i po jakimś czasie pojawiają się pomysły oryginalne.

3. Grupa na podstawie wszystkich skojarzeń wybiera temat projektu. Kryteria wyboru to temat, który budzi energię, trafia w zainteresowania, jest etyczny. Temat, powinien być uzgodniony. należy unikać głosowania nad wyborem tematu, raczej zachęcać młodzież do dyskusowania, wymiany doświadczeń, podawania argumentów. Rozwija to umiejętności komunikacyjne w grupie.

**NA
GIMNAZJALNEJ**



**Pieniądz
r z ą d z i
światem?**

Pieniądz

ZEGARKI KATASTROFY

PASKI



filmu polskiego



OCZY





Krok II

POSZUKUJEMY INFORMACJI W RÓŻNYCH ŹRÓDŁACH



1. Pracujemy w grupach nad pytaniami:

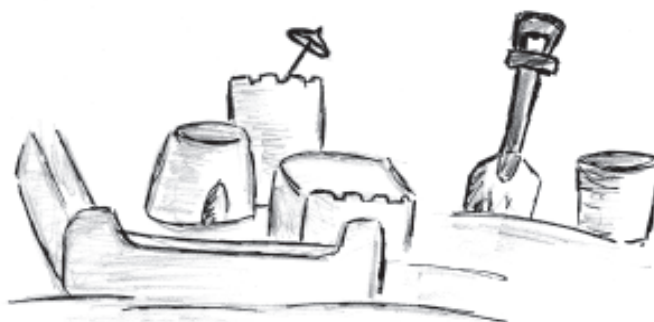
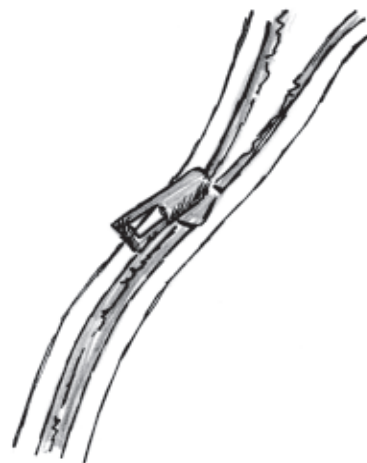
Jakie informacje?
Ciekawostki.
Jakie źródła?

Planujemy pracę dotyczącą poszukiwania informacji w oparciu o różne źródła.
Przykład planowania z projektu „Zamek”

„ZAMEK”

1. Różne znaczenia słowa „zamek”:

zamek (budynek) zamek (do ubrań) zamek w drzwiach, zamek z piasku



1. Poszukiwanie informacji w różnych źródłach.

Co?	Gdzie?	Kto?	Kiedy?
Rodzaje zamków: - błyskawiczny - budowla - w drzwiach - z piasku itp.	- albumy - prace dzieci - Internet - encyklopedie	_____	_____
Z czego są zrobione?	- wywiad ze sprzedawcami - wywiad z nauczycielem plastyki - Internet	_____	_____
Kto w nich mieszka? (np.: o duchach)	- z podań, legend, przekazów ludowych - Internet	_____	_____
Do czego służą?	- wywiad wśród uczniów - Internet	_____	_____
Kiedy wymyślono zamek błyskawiczny?	- encyklopedia - Internet	_____	_____
Zamek w drzwiach.	- PZU, policja - ochrona - Internet	_____	_____
Firmy produkujące zamki do drzwi.	- Internet	_____	_____
Zamki z piasku.	- zdjęcia - ulica - Internet	_____	_____
- Ciekawostki. Pierwszy zamek - Zamki z bankach - Zamki w filmach - Najwyższy, najstarszy itp.	- Księga Rekordów Guinnessa - Internet	_____	_____
Zamki w najbliższej okolicy	- Urząd Miasta (Gminy)	_____	_____
Przysłowia, aforyzmy	- Internet - literatura	_____	_____

Umiejętności, jakie rozwijamy:

- poszerzanie wiedzy
- wybór źródła przekazu
- wyszukiwanie informacji
- selekcjonowanie wiedzy
- poszerzanie informacji o różnych źródłach ich uzyskiwania

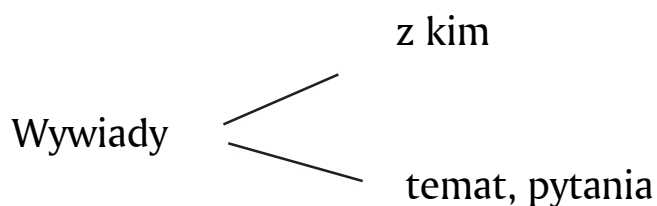


Wybrać te źródła, które udzielą najlepszych informacji.



Krok III

PRZEPROWADZAMY WYWIADY



1. Cagowcy ustalają, z kim przeprowadzą wywiady dotyczące tematu projektu.
2. Przygotowują pytania do wywiadu.
3. Zapoznają się z obsługą dyktafonu, kamery, aparatu tak, by udokumentować wywiad.
4. Umawiają się na wywiad.
5. Przeprowadzają wywiady.
6. Opracowują uzyskane informacje do prezentacji elektronicznej i na targach.



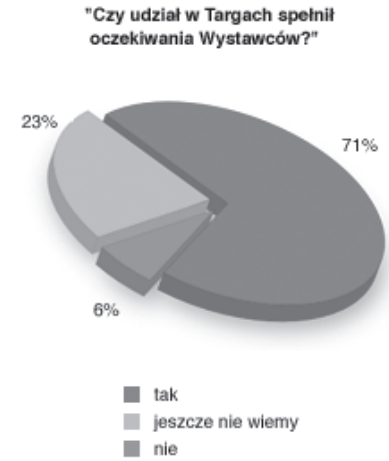
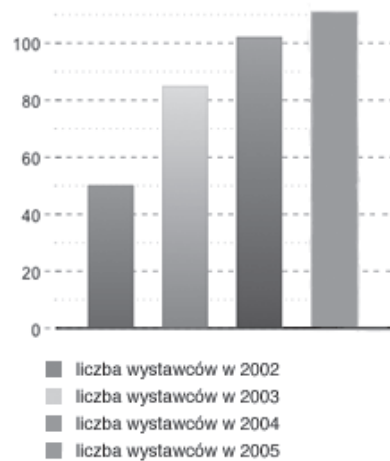
**Więcej informacji o sztuce wywiadu
na stronie 48.**



Ważne jest, aby wywiad był przeprowadzony również z przedstawicielem samorządu lokalnego, wójtem, burmistrzem, sołtysem. Rozwija to umiejętność prezentacji, komunikacji i dodaje odwagi oraz buduje pierwsze nitki współpracy z samorządem.



Krok IV



PRZEPROWADZAMY SONDAŻE I BADANIA

Sondaże przeprowadzane są:

- wśród kolegów, koleżanek,
- wśród mieszkańców,
- wśród przedszkolaków,
(temat widziany oczami dzieci),
- wśród radnych

Etapy przeprowadzania sondaży:

1. Cagowcy wybierają grupę respondentów sondaży.
2. Układają 2-3 pytania do sondażu.
3. Przeprowadzają sondaże.
4. Opracowują wyniki w programach komputerowych.
5. Przygotowują prezentację.



Krok V

ROBIMY ZDJĘCIA DO PROJEKTU, KRĘCIMY FILMY

Ważne, aby do CAG-u pozyskać fotografa i pasjonatów fotografii, by byli ekspertami w działaniach filmowych i fotograficznych w CAG-u;

- cagowcy wybierają eksponaty i inne obiekty związane z tematem projektu,
- fotografują,
- tworzą filmy.



Informacje dodatkowe „Jak robić filmy?”
w Vademecum Cagowicza.





Krok VI

NAWIĄZANIE KONTAKTU ZE SZKOŁĄ Z KRAJU Z UE (W JĘZYKU OBCYM) e-mailem

Cagowcy w obszarze projektu drogą elektroniczną próbują nawiązać współpracę ze szkołą za granicą. W ramach tych działań wybierają państwo; wyszukują informacje o stronach szkół i kontakty.

Piszą maile i próbują nawiązać współpracę z rówieśnikami. Ważne jest, by praktycznie używali języka obcego.



Dobrze jest, gdy uda się pozyskać do CAG-u nauczycieli języków obcych.



Krok VII

TWORZYMY WIERSZE, ODY, OPOWIADANIA

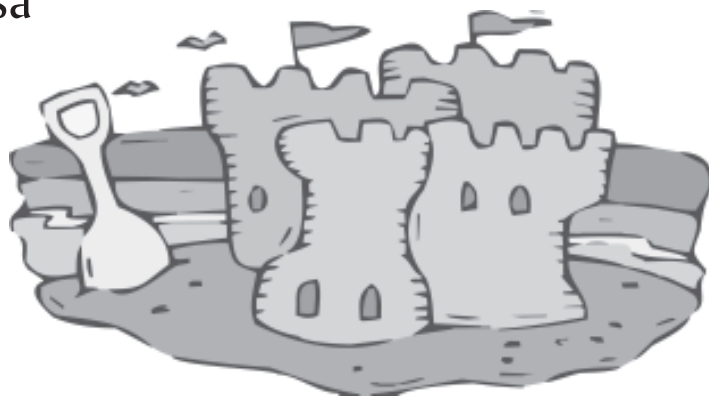
W działaniach CAG-u ważny jest rozwój procesów poznawczych, twórczego myślenia. Podczas tworzenia wierszy, opowiadań rozwija się płynność słowną, oryginalność i elastyczność myślenia, kształtuje się poczucie wartości u młodych ludzi. Często mówią oni: „Jestem twórcą, potrafię napisać wiersz”.



Wybór dodatkowych ćwiczeń twórczych do wyboru przy pracy w CAG-ach zawarto w dziale „Vademecum dla animatora”.

Wiersze tworzymy metodą skojarzeń

1. Zbieramy 10-15 skojarzeń typu gwiazda do głównego tematu
2. Budujemy wersy (np. jedno skojarzenie w 1 wersie)
3. Prezentujemy wiersz z uwzględnieniem różnych wyrazów ekspresji



„Oda do zamku”

O zamku straszny i ciemny!
 Otoczony fosą głęboką
 W tobie loch tajemny
 A dziedziniec z wieżą wysoką
 W niej księżniczka uwięziona
 Czeka, by być wyzwolona
 Książę na białym koniu przybywa
 Z duchem ciężki bój wygrywa
 Rwie łańcuchy i z niewoli ją wrywa
 Jak to zwykle w bajkach bywa.



„Kalosz – but na niepogodę”

O kaloszu, ty gumowy
 Bywasz bardzo kolorowy
 Jesteś miękki i niedrogi
 Żadna plucha Ci nie szkodzi
 Czy to deszczyk czy ulewa
 Twa podeszwa ciepła bywa
 Stopa w tobie niewilgotna
 A wędrówka przez kałuże wygodna
 Sędzia kaloszem bywa, choć
 tych długich i nieeleganckich
 butów nie wdziewa.
 A gdy mokro jest i woda
 wkładaj kalosze, bo zdrowia szkoda.



Krok VIII

PREZENTUJEMY EFEKTY SWOJEJ PRACY

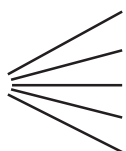
Prezentacja jest przygotowywana na trzech poziomach:

- dla rówieśników
- dla społeczności lokalnej
- na Targi Centrów Aktywności Gimnazjalisty



Formy prezentacji przygotowywane są w zależności od odbiorcy.

1. Prezentacje



co?
dlaczego?
dla kogo?
jakie formy?
gdzie?

Formy:

- prezentacja multimedialna
- eksponaty (wystawa)
- plakaty
- filmy
- zdjęcia
- albumy
- pokazy żywe
- malowanie ciała
- gry i zabawy
- scenki, przedstawienia
- piosenki, wiersze
- konkursy
- stoiska



Inna prezentacja jest dobierana dla rówieśników, dla rodziców, na targach

Przykład prezentacji multimedialnej: „Wszechświat”, Gostycyn.

Słońce



Słońce to gęsta kula składająca się głównie z wodoru, o średnicy 1 392 000 km, czyli 109 razy większą od Ziemi. Słońce stanowi centrum Układu Słonecznego, otaczając i ogrzewając wszystkie planety. Temperatura powierzchni Słońca wynosi 6 000°C, natomiast temperaturę jądra, gdzie zachodzi synteza jądrowa, przekracza dwadzieścia milionów stopni. Słońce ma 15 miliardów lat. Słońce posiada ponad 4,5 miliona lat temu z rozległej chmury gazu i pyłu, w której zaszła kolaps. W tym samym czasie utworzyły się planety. Przewidywane w kosmosie znajdują się także gwiazdy, takie jak Słońce, wokół których krążą planety – jak dotąd nie udało się jednak odkryć innego układu planetarnego poza naszym, ponieważ nie jesteśmy w stanie zobaczyć go z Ziemi. Słońce emituje promieniowanie, które przegrzewa powierzchnię Ziemi, umożliwiając jej życie. Słońce ma bardzo ważną rolę w naszym systemie słonecznym. Słońce to kula gazowa, a nie twarde ciało, jak myślimy. Na powierzchni pojawiają się plamy słoneczne. Nad powierzchnią powstają też jaskrawe wulkany słoneczne, zwane pochodniami. Jaskrawe wulkanizmy słoneczne wystrzeliwiają gigantyczne ilości materii, zwane prądnikiem, jest słoneczny wiatr.

Saturn



Saturn rozpoznawany był między jako planeta z pierścieniami. Obecnie odkryto naprawdę niezwykłe pierścienie wokół innych sąsiadnych planet odległych, ale podobnie Saturna są gigantyczne. Układ Słoneczny. Saturn jest najcięższą z widzących planet w układzie Słonecznym. Spędził trochę czasu w historii naszego świata. Zbudowany z lodu i gazu. Saturn to najcięższy obiekt w naszym systemie słonecznym. Jego pierścienie to chmura zamrożonej wody, metanu i innych związków węglowych. W odległości od Ziemi, Saturn ma dwa razy więcej gęstości. Dzięki substancji, która tworzy Saturna, są w stanie emitować światło i jest samą energią. Wyrzucił ten gaz bardzo powoli, ale szybko, jak się okazało, nie udało się, że przetrwał próbkę z naszej sfery. Saturn ma więcej niż 150 razy więcej od naszej masy. System planetarny Saturna jest niezwykle rzadki. Jego ekspozycja 21 razy przekracza średnią Ziemi. Można na przykład mieć grubość, jakiej kula ziemna. Jest na kosmicznej skali w tym systemie, zupełnie tak, jak planety posiadają gwiazdy z gwiazdy 3 m. Widać się, że tak bardzo jest mały, a także się rozciąga. Wzrost się, że jest bardzo przyciąga pierścienie, rozciągają się, a nawet były, dają nam, wokół których asteroidy są jakby przyciągnięte.

Przykład prezentacji multimedialnej: „Maski”, Gostycyn.



Maski

Maska w historii człowieka pojawiła się bardzo wcześnie i spełniała zadania symboliczne nawiązując do świata: bóstw, zmarłych, czynności magicznych, podziałów plemiennych oraz do wcielania się w postacie zwierząt. Wraz z rozwojem cywilizacyjnym maski zaczęły spełniać zadania nie związane z kultem i magią, a odnosiły się do określonych czynności np.: walka, sztuki teatralnej, parady i ozdobić architektury.


Przykład prezentacji multimedialnej: „Francja bez paszportu”, Sępólno Krajeńskie.

Luwr



Najcenniejsze zbiory na świecie

Notre Dame



Regionalne Targi Centrów Aktywności Gimnazjalisty

Regionalne Targi Centrów Aktywności Gimnazjalisty polegają na spotkaniach cagowców z różnych środowisk. Młodzież na targach prezentuje swoje projekty w formie wystaw, stoisk, plakatów, prezentacji multimedialnych, przedstawień, eksponatów.

Targi dają możliwość:

- integrowania działań CAG-ów,
- służą wymianie doświadczeń,
- rozwijają umiejętności prezentacji projektów,
- uczą wystąpień publicznych,
- promują działania w regionie.

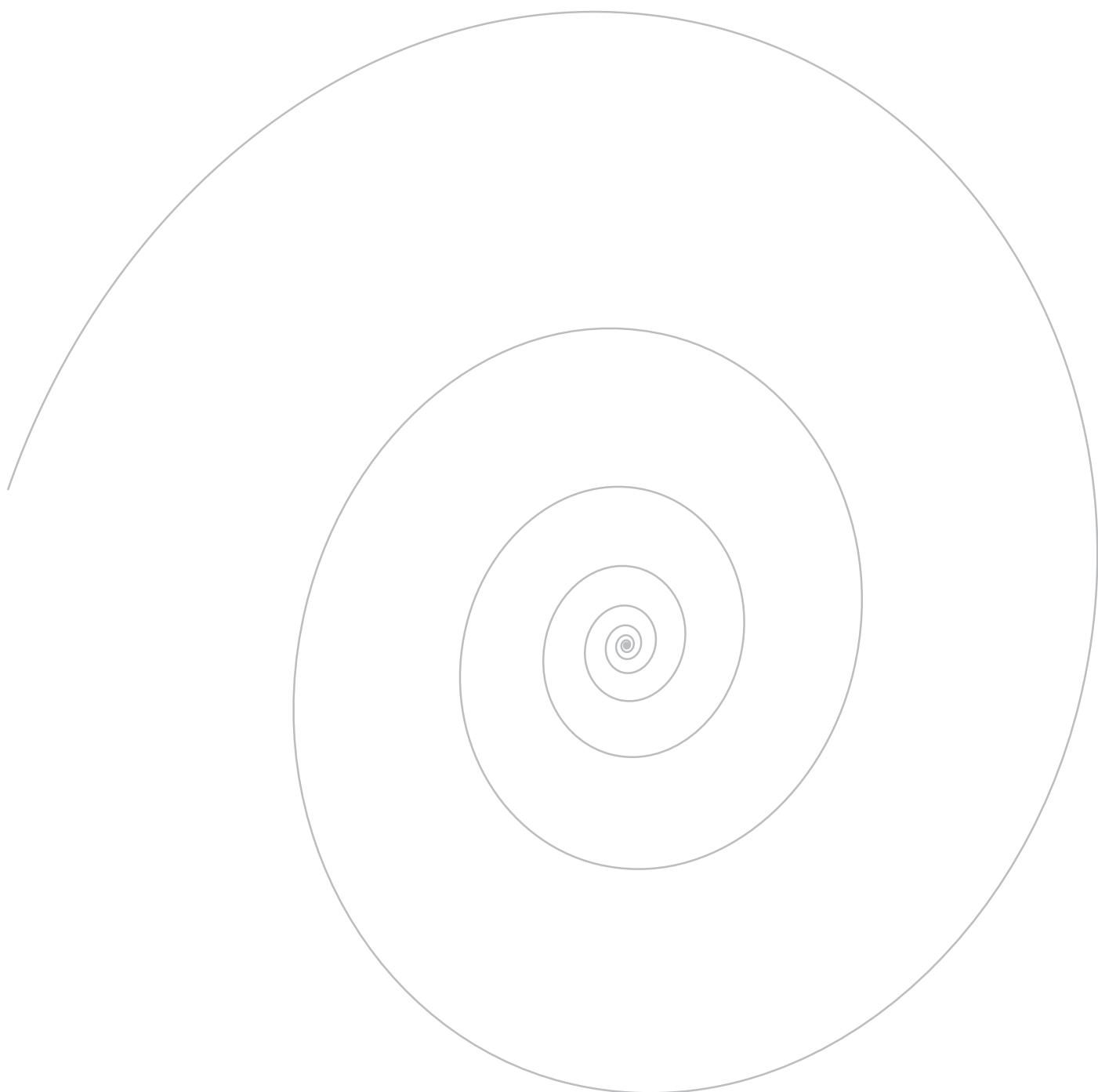
Regionalne Targi są niepowtarzalną okazją do tego, by młodzi ludzie mogli doświadczyć, że to, co robią jest ważne, doceniane. Na targi warto zaprosić przedstawicieli samorządów, instytucji, rodziców, mieszkańców, by budować sieć partnerów wspierających działania.

DZIAŁ IV

VADEMECUM

DLA

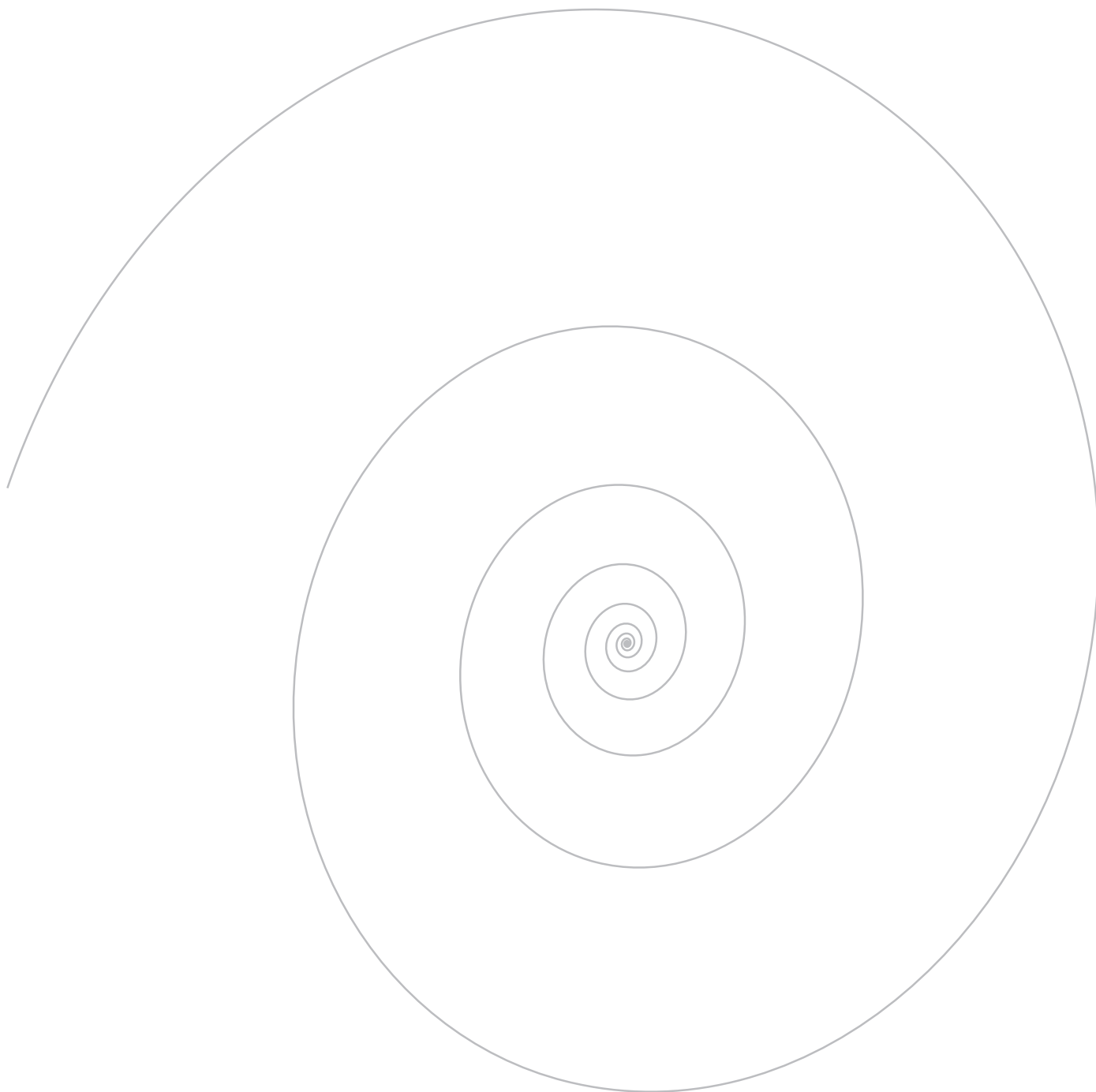
CAGOWICZA





Cagowiczu!

Zebraliśmy dla Ciebie kilka porad ekspertów z zakresu fotografii, prezentacji, wywiadu i tworzenia notatki prasowej. Mamy nadzieję, że pomogą Tobie w realizacji projektu.



JAK NAPISAĆ NOTATKĘ DLA PRASY O CAG-U?

Notatka prasowa (ang. press release) to standardowy format, w jakim możemy przekazać dziennikarzom pewne treści i informacje o tym, jakie podejmujemy działania w CAG-u i jakie to ma dla nas i dla środowiska znaczenie. Możemy informować o bieżących działaniach w CAG-u.

Porady dziennikarza

- Notatka powinna mieć bardzo klarowny układ.
- Nazwa i logo CAG-u powinny być umieszczone na górze, oddzielone podwójną przerwą od dalszego tekstu.
- Notatka nie powinna przekraczać jednej strony A4!
- Powinno się w niej znaleźć miejsce na datę, tytuł na górze strony, ewentualne informacje dotyczące harmonogramu wydarzeń, w końcu- adres i telefon osoby do kontaktów.
- Należy używać prostego języka, stosować czas teraźniejszy wszędzie tam, gdzie jest to możliwe, pisać w trybie czynnym.
- Notatka dla prasy powinna jasno odpowiadać na podstawowe pytania:
 - kto?,
 - co?,
 - kiedy?,
 - gdzie?,
 - dłaczego?
 - jak?
- Dobrze jest, gdy notatka zawiera cytaty uczestników CAG-u lub innych osób związanych z projektem.
- Notatkę należy przekazać najlepiej konkretnemu dziennikarzowi.
- Warto stworzyć w CAG-u listę dziennikarzy (i ich danych kontaktowych) zainteresowanych współpracą z Wami w środowisku.



Zasada odwróconej piramidy. W jej myśl - wszystko, co najważniejsze, a tym samym najciekawsze dla czytelnika, powinno znaleźć się na początku. Natomiast mniej ważne wiadomości powinny zostać umieszczone na końcu informacji. Znaczenie tej kolejności jest o tyle ważne, iż często dzieje się tak, że czytelnik czyta tylko początek informacji, a przy zachowaniu przez nas takiego schematu, może się w ten sposób dowiedzieć najważniejszego.

JAK PRZEPROWADZAĆ WYWIADY W CAG-U?

ZASADY I PORADY DOBREGO WYWIADU.

Czym jest wywiad w CAG-u ?

Można powiedzieć tak: wywiad jest rozmową przedstawiciela CAG-u z osobą w celu uzyskania opinii bądź w celu uzyskania odpowiedzi na pytania związane z realizowanym projektem.

Jest jednak kilka cennych rad dziennikarskich, z których warto skorzystać:

- umówcie się na wywiad wcześniej,
- przygotujcie na kartce pytania, które chcielibyście zadać,
- pytania powinny być rzeczowe i krótkie, natomiast odpowiedzi wyczerpujące,
- zaczynajcie wywiad od pytań najłatwiejszych dla rozmówcy. Kontrowersyjne pytania warto zostawić na koniec z dwóch powodów: po pierwsze - w miarę trwania rozmowy strony nabierają do siebie zaufania, poznają się, po drugie - nawet, gdy nie uzyskacie żadnej odpowiedzi na trudne pytanie bądź narazicie się na przerwanie wywiadu, będziecie mieć już pewną część materiału,
- zadawajcie pytania sformułowane w taki sposób, by rozmówca nie mógł odpowiedzieć na nie TAK lub NIE,
- jeśli nie rozumiecie jakiejś odpowiedzi - zadawajcie kolejne pytania na ten temat,
- poznajcie osobę przed przeprowadzeniem wywiadu,
- pamiętajcie: przeprowadzając wywiad, musicie w pewien sposób pozostać w cieniu. W tym przypadku gwiazdą jest osoba, z którą rozmawiacie.



Na koniec jeszcze kilka uwag technicznych.

- Czasami obecność magnetofonu krępuje rozmówcę, przez co utrudnia nawiązanie bliższego kontaktu. Dlatego w niektórych sytuacjach lepiej zdobyć się na wysiłek i pisać, może to zaowocować ciekawszą treścią odpowiedzi.
- Gdzie i jak umawiać się na rozmowę? Tak to już jest, że na swoim terenie indagowany czuje się pewniej. Dlatego warto spotkać się na neutralnym gruncie.
- Na koniec powinniśmy poinformować rozmówcę o przybliżonym terminie ukazania się rozmowy z nim.
- Pamiętajcie, iż macie obowiązek poinformować osobę, z którą przeprowadzacie wywiad o prawie do jego autoryzacji.
- Pamiętajcie, najprostszy uśmiech rozluźnia atmosferę. Jeżeli prócz wszystkich przytoczonych wyżej wskazówek - zapewniam, sprawdzonych przez pokolenia dziennikarzy - będziecie umieli cierpliwie słuchać, to już połowa sukcesu.

JAK FOTOGRAFOWAĆ?

Kilka porad o ustawieniu aparatu

Ustawienie aparatu

W każdym aparacie (z wyjątkiem tych najprostszych), aby uzyskać dobre zdjęcie, trzeba nastawić trzy rzeczy:

- ostrość,
- czas naświetlania,
- przysłonę.

Potem wystarczy tylko nacisnąć spust migawki.

Jak ustawić ostrość?

Nastawienie ostrości odbywa się przez wykręcenie lub wysunięcie obiektywu według pewnej skali. Oprócz liczb wskazujących odległość w metrach, jest tam także przewrócona ósemka oznaczająca nieskończoność. Jeśli ostatnia liczba przed nieskończonością wynosi 20, znaczy to, że wszystko, co jest 25 lub 30 metrów od nas, jest już nieskończonością. Trzeba pamiętać jednak, że omyłka o 1 m przy odległości 20 metrów nic nie znaczy, przy odległości 5 metrów jest jeszcze niewielka, ale już przy odległości 3 metrów wpływa bardzo poważnie na ostrość zdjęcia. Im mniejszy dystans, tym bardziej trzeba uważać.

Jak ustawić czas naświetlania?

Ustawienie czasu naświetlania ma na celu ustalić czas, przez który promienie z zewnątrz przenikają będą przez obiektyw do środka aparatu. Czas ten, jak wiadomo, powinien być tym dłuższy, im przedmiot zdjęcia jest ciemniejszy lub słabiej oświetlony.

Czas naświetlania ustawiamy dla każdego zdjęcia oddzielnie, dlatego że poszczególne tematy, jakie się nam w praktyce po kolei nasuną, będą wymagały bardzo rozmaitego naświetlania wobec ich różnej jasności, oświetlenia itp.

Urządzeniem regulującym w aparacie czas naświetlania jest migawka. W aparatach prostych zakres czasów otwarcia migawki jest niewielki. Aparaty wysokiej klasy wyposażone są w migawki o dużym zakresie tych czasów. Na pierścieniu nastawczym lub na odpowiedniej gałce takiej migawki o dużym zakresie odczytać można następujące liczby: 1000, 500, 250, 125, 60, 30, 15, 8, 4, 2, 1, B. W praktyce (zdjęcia w dzień na wolnym powietrzu - 95% wszystkich zdjęć) używać będziemy najczęściej migawek - 30, 60 i 125, a dużo rzadziej migawki 250, zaś migawek dłuższych - 15, 8, 4, 2 i 1 - jeszcze znacznie, znacznie rzadziej. Mianowicie dlatego, że choć wymienione czasy w praktyce życiowej uważamy za bardzo krótkie - w fotografii nie są one tak krótkie, jakby się wydawało. W przypadkach wątpliwych lepiej przeświecić, niż naświetlić za krótko. Zdjęcia zbyt krótko naświetlonego nic nie zdoła uratować, zdjęcie prześwieczone łatwo uratować, często nie wymaga ono w ogóle żadnych specjalnych zabiegów.

Jak ustawić ostrość przysłony?

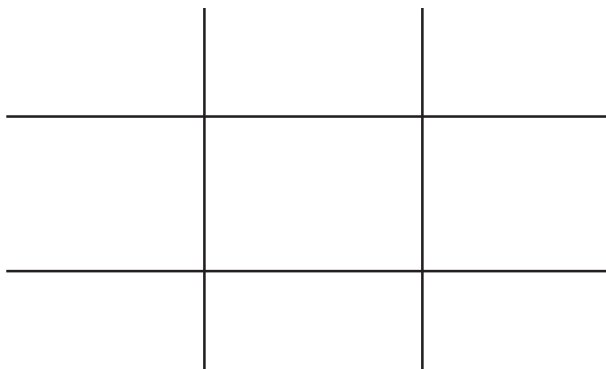
Nastawienie otworu przysłony. Każdy obiektyw charakteryzuje się nie tylko odległością ogniskową (f) - zwaną też potocznie ogniskową - lecz także swoim maksymalnym otworem względnym. Oznaczenie tego otworu w postaci ułamka o liczniku równym jedności (przykładowo) 1:1,4; 1:2; czy 1:2,8 jest wygrawerowane na oprawie obiektywu, zazwyczaj bezpośrednio przed oznaczeniem odległości ogniskowej. Im większy maksymalny otwór względny (mniejsza liczba w mianowniku), tym droższy obiektyw. Obiektyw o większym otworze względnym przepuszcza do wnętrza aparatu więcej światła niż obiektyw o mniejszym otworze. Każdy obiektyw fotograficzny ma urządzenie

służące do zmniejszania jego otworu względnego, urządzenie to nazywamy przysłoną. Jest to, jak się początkowo wydaje - paradoks: konstruktorzy dążą do wytworzenia obiektywów o maksymalnym otworze, a gdy uda im się to osiągnąć, wmontowują w obiektyw przysłonę dla zmniejszania tego otworu. Tak jest rzeczywiście. Należy pamiętać, że w miarę przysłaniania, głębia ostrości powiększa się. Przy pełnej jasności widzi on ostro tylko to, na co jest nastawiony.



Rady fotografa

1. W uzyskaniu zrównoważonej kompozycji pomaga stosowana przez malarzy zasada trzech części - podziel w myślach obraz na trzy jednakowe części poziome i tyle samo pionowych (jak przy grze w kółko i krzyżyk); główne elementy kompozycji staraj się umieścić na liniach podziału oraz na ich przecięciach; cztery punkty przecięć koncentrują najwięcej uwagi widza. Spróbuj skomponować zdjęcie tak, żeby horyzont albo skraj pola leżał na jednej z poziomych linii.



2. Oświetlenie nie pod słońce, najlepiej słońce z boku i nieco z tyłu.
3. Przysłona. Wiemy: większy dopływ światła - krótsze naświetlanie, mniejszy dopływ światła - dłuższe naświetlanie.
4. Pogoda. Pełne słońce — krótkie naświetlanie; ciemne, deszczowe chmury - długie naświetlanie.
5. Pora roku. Lato - krótkie naświetlanie; zima - długie naświetlanie.
6. Pora dnia. W południe - krótsze naświetlanie; wczesnym rankiem i późnym popołudniem - dłuższe naświetlanie.
7. Przedmiot zdjęcia. Jasny lub silnie oświetlony - krótsze naświetlanie; ciemny lub słabo oświetlony - dłuższe naświetlanie.
8. Ruchliwość przedmiotu. Przedmiot bardzo ruchliwy - krótsze naświetlanie; przedmiot mało ruchliwy - dłuższe naświetlanie.
9. Pamiętać o ogromnych różnicach świetlnych między plenerem i wnętrzem.
10. Przestrzegać tabeli maksymalnych czasów naświetlań dla obiektów poruszających się.
11. Fotografując przedmioty jasne na ciemnym tle (lub odwrotnie) naświetlać zawsze na ciemne miejsca zdjęcia.
12. Przy zdjęciach "z ręki" ciężkimi aparatami lub aparatami z ciężkimi obiektywami-wybierać krótki czas naświetlania z uwagi na większą możliwość poruszenia.

Jak fotografować poruszających się ludzi, zwierzęta lub pojazdy, aby zdjęcia nie były zamazane?

- Najważniejsza w tego typu fotografii jest umiejętność przewidywania.
- Postaraj się zbliżyć do fotografowanego obiektu albo (jeśli masz aparat z wymiennym obiektywem) użyj teleobiektywu lub obiektywu o zmiennej ogniskowej, aby “zbliżyć” obiekt do siebie.
- Spróbuj wcześniej wyobrazić sobie, jak skomponujesz zdjęcie oraz w którym miejscu i kiedy fotografowana akcja osiągnie punkt kulminacyjny, np.: kiedy biegacz przerwie piersią taśmę na mecie.
- Podążaj aparatem za poruszającym się obiektem, ustawiając ostrość do chwili bezpośrednio poprzedzającej wykonanie zdjęcia.
- Aby tego typu zdjęcia były jak najmniej zamazane, stosuj krótki czas naświetlania.

Jak fotografować modela?

- Jeśli to możliwe, wykonuj zdjęcie w jego własnym domu lub ogrodzie. Poproś, żeby usiadł w wygodnym fotelu albo wsparł się o drzewo lub ścianę.
- Dla większości twarzy najodpowiedniejsze jest ujęcie pośrednie (trois-quarts), zwane też półprofilem. Pełny profil ukazuje kształt czaszki - zarys czoła, nosa, szczęki. Ujęcie z przodu (en face) łagodzi zbyt ostre rysy.
- Unikaj portretów z modelem stojącym na baczność; większość ludzi czuje się i wygląda dość dziwnie w takiej pozycji. Lepiej pozwól fotografowanej osobie oprzeć się o coś.
- Fotografując całą postać, ustaw aparat na wysokość przepony modela, a do zbliżeń oraz portretów sięgających ramion - na wysokości jego oczu. Ustaw ostrość na oczach albo nasadzie nosa modela - przy małej wartości przysłony cała twarz będzie ostra.

Jeśli, wykonując pozowany portret, widzisz, że model przybiera dziwną postawę lub sztuczny wyraz twarzy, poproś go, aby na chwilę odwrócił wzrok od aparatu i naciśnij spust migawki w chwili, gdy ponownie zwraca wzrok ku Tobie. Najlepsze wyniki osiąga się zazwyczaj z odległości 2-3m.

Jak zrobić zdjęcie plenerowe?

W jasny, słoneczny dzień umieść modela w lekkim cieniu - pod dużym drzewem albo po zaciętej stronie budynku. Chcąc uzyskać łagodne kontrasty i równomierne oświetlenie, wybierz lekko pochmurny dzień albo wykonuj zdjęcie wczesnym rankiem bądź późnym popołudniem.

Aby sfotografować osobę z niższego poziomu, przycupnij na podwiniętej nodze. Oprzyj rękę na kolanie, żeby zminimalizować drganie aparatu.

Jak uchwycić piękno pejzażu?

- Światło, koloryt, chmury, pogoda i pora dnia to wszystko wpływa na efekt, jaki uzyskasz, fotografując krajobraz, ale chyba w największym stopniu zależy on od kompozycji. Komponuj swoje zdjęcie, patrząc przez celownik; aparat ze standardowym obiektywem nie dostrzega tak wiele, jak twoje oko.
- Unikaj dalekich planów z płaskim, monotonnym przedpołem i tłem w postaci pustego nieba.
- Aby wytworzyć wrażenie głębi, sfotografuj na pierwszym planie ogrodzenie, ścieżkę, niski murek lub żywopłot.
- Wybierz jakiś ekscytujący wizualnie obiekt (np. ruiny domu albo nagie, bezlistne drzewo) i uczyn go osią kompozycji.
- Zdjęcia o kompozycji centralnej są na ogół dość nudne, spróbuj główny obiekt umieścić nieco z boku. Wdrap się na skałę - jeżeli jest w pobliżu - albo przykleknij, aby otrzymać bardziej interesujący kąt.
- Unikaj fotografowania krajobrazu w południe. Najlepsza pora to wczesny ranek i późne popołudnie, kiedy cienie są dłuższe. Świt i zmierzch pozwalają uzyskać szczególnie intrygujące efekty świetlne. Jeżeli musisz fotografować w słońcu, użyj osłony obiektywu, która ochroni go przed nadmiernym blaskiem.

JAK PRZYGOTOWAĆ PREZENTACJĘ W CAG-U:

Przygotowanie prezentacji wymaga wielu przemyśleń

Odpowiedz sobie na pytania

- Dlaczego przeprowadzam prezentację?
- Co zamierzam zaprezentować?
- Dla kogo robię prezentację?
- Gdzie organizuję prezentację?
- Jak organizuję prezentację?

Tytuł

Tytuł powinien przyciągać, zaciekawiać:

- ciekawy skrót,
- zaskakujące skojarzenie,
- odwołanie do “zwykłego” życia

Wstęp:

- Powiedz, co zamierzasz przedstawić.
- Przedstaw się – powiedz, dlaczego prezentujesz.
- Skup uwagę publiczności.
- Przedstaw temat prezentacji.
- Uprzedź publiczność, jak zamierzasz omawiać temat, przedstaw swój plan lub główne tezy.

Prezentację można rozpocząć:

- pytaniem retorycznym lub szeregiem pytań retorycznych,
- opowiadką, anegdotą nawiązującą do pewnego aspektu wystąpienia lub będącą jego ilustracją,
- nawiązaniem do specjalnych zainteresowań, potrzeb lub przekonań publiczności, cytatem nawiązującym do głównej części przemówienia,
- ciekawostką, interesującym, niezwykłym faktem mającym związek z treścią przemówienia.

Tekst zasadniczy:

- Najważniejszy punkt jako pierwszy - gdy publiczność chce odpowiedzi szybko lub kiedy ty chcesz, by publiczność natychmiast dowiedziała się, dokąd zmierzasz albo najważniejszy punkt jako ostatni - gdy ważne, by tłumaczyć krok po kroku.
- Rozwijanie każdego punktu
Podsumować punkt, nim przejdziemy do następnego; każda teza powinna zostać zakończona konkluzją.
- Możliwe struktury prezentacji:
 - wstęp- rozwinięcie-zakończenie,
 - tu byliśmy, tu jesteśmy, tak do tego doszliśmy),
 - format pytania/odpowiedzi (Pięć pytań do/o ...),

- piramida (najważniejsze na początku),
- chronologiczna,
- pozycja, problem, podejście, propozycja,
- naukowa (wstęp, metodyka, rezultaty, dyskusja, wyniki).

Zakończenie.

- Nawiąż do wstępu
- Podsumuj tezy
- Ludzie najdłużej pamiętają to, co usłyszeli na końcu.

Forma - pomoce wizualne

W prezentacji najważniejsza jest osoba, nie technika. Pomoce wizualne uatrakcyjnijają wystąpienie, o ile są stosowane profesjonalnie.

Dobre pomoce powinny być: widoczne, słyszalne, dokładne, odpowiednie, przejrzyste, porządnie utrzymane.

Stosując pomoce wizualne pamiętaj:

- Nie odwracaj się tyłem do publiczności.
- Nie stawaj przed prezentowanymi pomocami.
- Nie baw się kredą, materiałami lub wskazówką.
- Nie zwracaj się do swoich pomocy wizualnych.

Stosując pomoce wizualne, zawsze:

- Jeżeli to konieczne, poproś o pomoc współpracownika.
- Wszystko przygotuj i sprawdź wcześniej.
- Bądź gotów dokończyć prezentację nawet, gdy zawiedzie sprzęt.

Psychologia koloru:

Czerwony - stój, uwaga, najpierw przyciąga oko jaskrawy żółty, potem biały i czysta czerwień.

Kolory pastelowe - kobiece, mdłe, niedobre do przekazania ważnej informacji.

Nie należy używać więcej niż trzech kolorów.

Stosuj ten sam kolor do elementu lub cechy powtarzającej się na tym samym wykresie.

Język ciała

Unikaj:

Zakładania rąk na piersiach, opierania na biodrach i chodzenia tam i z powrotem przed publicznością, kiwania się.

Podzwaniania kluczami lub monetami w kieszeni.

Wkładania rąk głęboko do kieszeni.

Stosuj:

Rozkładaj ciężar ciała równo na obie stopy, ręce pozostawione wolne.

Siadaj prosto z rozluźnionymi ramionami, nie zasłaniając klatki piersiowej.

Skupiaj uwagę odbiorców przez:

- zastosowanie dramaturgii,
- dobry kontakt wzrokowy ze słuchaczami,
- skłanianie słuchaczy do działania,
- stosowanie humoru w prezentacji,

Najlepiej jest przemawiać na stojąco. To daje słuchaczom lepszy obraz ciebie i ułatwia komunikację. Wielu ludzi chce widzieć twarz mówcy, aby lepiej odbierać całą wypowiedź. Stojąc w czasie przemawiania, masz także lepszą kontrolę nad tym, jak reagują słuchacze.

Pozwól słuchaczom działać

Trzecim sposobem na nawiązanie dobrego kontaktu z publicznością jest skłonienie słuchaczy do działania. Jest takie chińskie przysłowie, które brzmi:

Słyszę – zapominam

Widzę – pamiętam

Działam – uczę się

Zadawaj pytania

Jednym ze sposobów na przynajmniej mentalne zaangażowanie publiczności jest zadawanie jej pytań. Nie muszą to być pytania, które wymagają odpowiedzi. Pytania wymagające odpowiedzi angażują słuchaczy jeszcze bardziej. Chęć udzielenia odpowiedzi może być zgłaszana przez podniesienie ręki lub też słuchacze mogą odpowiadać od razu.

Poproś kogoś do siebie

Możesz także zaangażować publiczność prosząc, by ktoś wszedł na podium i coś zademonstrował.

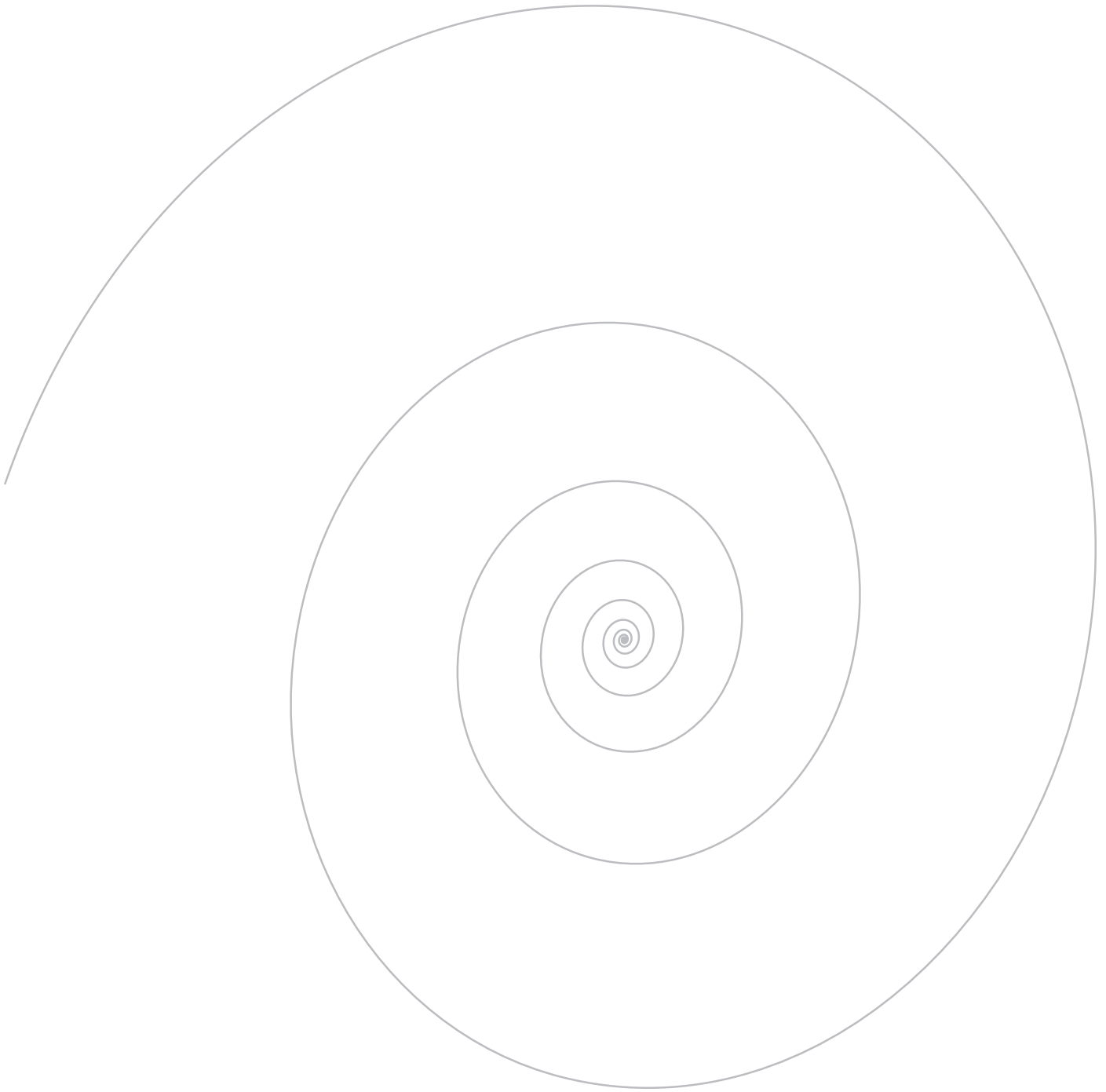
Szczerłość i entuzjazm

Aby publiczność otworzyła się na ciebie i słuchała cię uważnie, musisz włożyć w prezentację siebie, swoją duszę. Dwoma kluczowymi słowami w tym wypadku są szczerłość i entuzjazm.



Twoja naturalna osobowość ukaże się tylko w sytuacji, kiedy będziesz pod wpływem emocji. Żadnej publiczności nie porwie ktoś, kto przeprowadza monotonną prezentację, nie wkładając w nią uczuć i entuzjazmu. To naturalność, spontaniczność i energetyczność sprawiają, że mówca obdarzony tymi cechami wzbudza zainteresowanie.

Możesz poświęcić mnóstwo czasu na opanowywanie gotowych recept i na stosowanie się do określonych wskazówek mających pomóc w udoskonaleniu technik prezentacji – jednak jeśli nie włożysz w prezentację serca, nigdy nie nawiążesz z publicznością takiego kontaktu, który pozwoli ci osiągnąć cel.

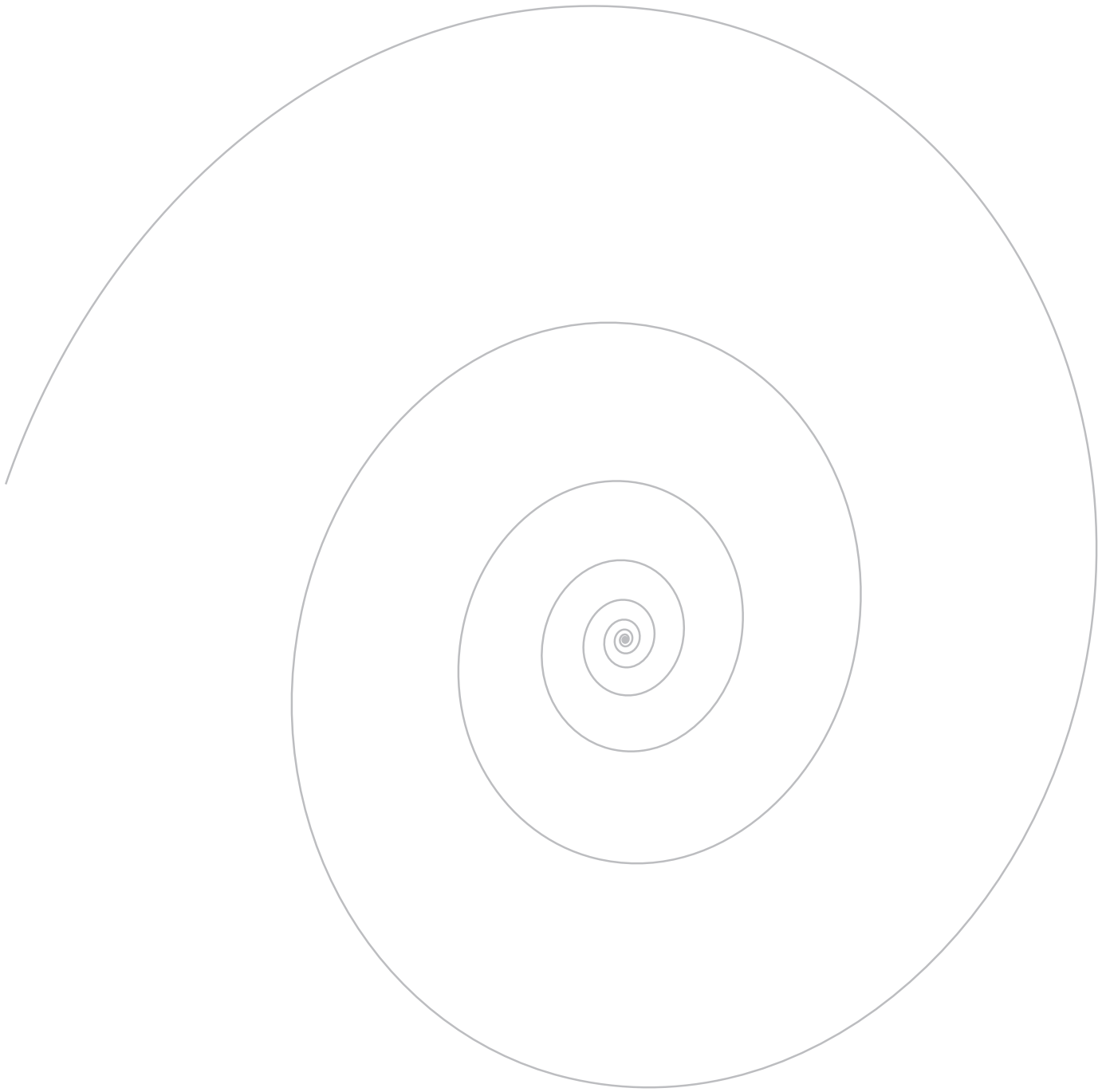


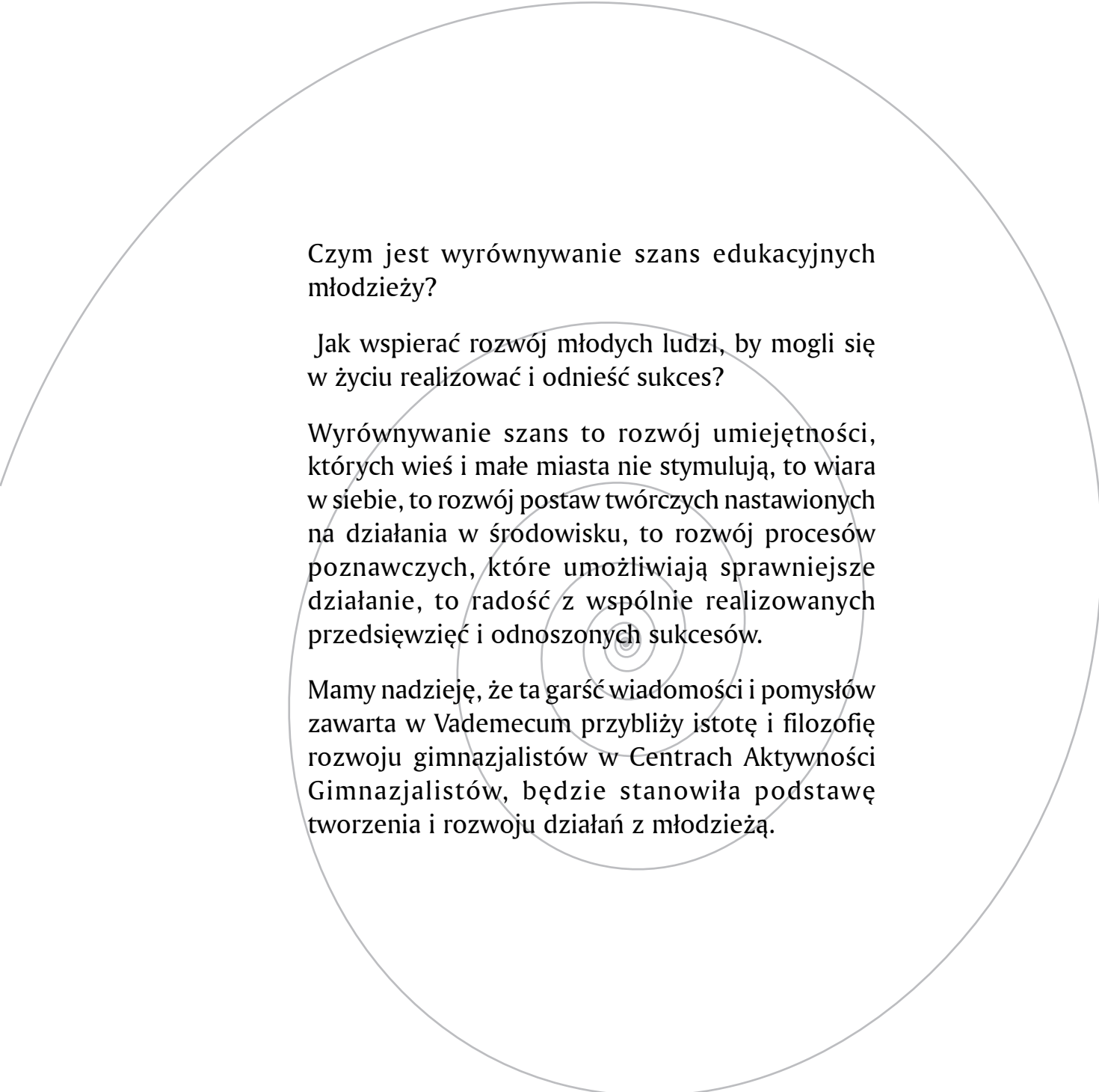
DZIAŁ V

VADEMECUM

DLA

ANIMATORA



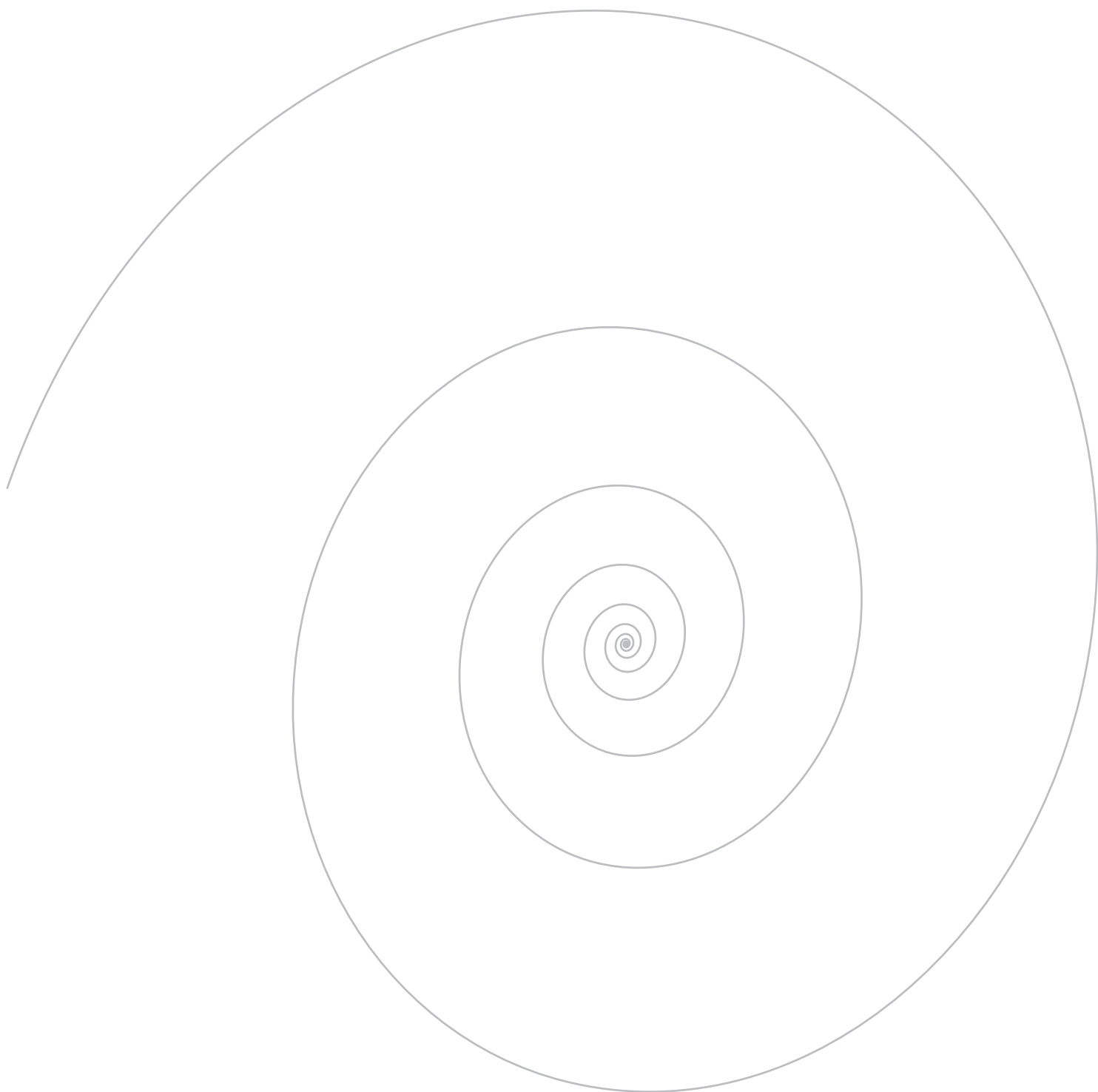


Czym jest wyrównywanie szans edukacyjnych młodzieży?

Jak wspierać rozwój młodych ludzi, by mogli się w życiu realizować i odnieść sukces?

Wyrównywanie szans to rozwój umiejętności, których wieś i małe miasta nie stymulują, to wiara w siebie, to rozwój postaw twórczych nastawionych na działania w środowisku, to rozwój procesów poznawczych, które umożliwiają sprawniejsze działanie, to radość z wspólnie realizowanych przedsięwzięć i odnoszonych sukcesów.

Mamy nadzieję, że ta garść wiadomości i pomysłów zawarta w Vademecum przybliży istotę i filozofię rozwoju gimnazjalistów w Centrach Aktywności Gimnazjalistów, będzie stanowiła podstawę tworzenia i rozwoju działań z młodzieżą.





**Postawa
twórcza
wobec świata**

Postawa twórcza:

Jakie to cechy?

Do cech najważniejszych dla rozwoju postawy twórczej należy zaliczyć:

1. **Szczególny sposób postrzegania świata.** Osoby twórcze widzą konkretne zjawiska wraz ze wszystkimi istotnymi i mało ważnymi szczegółami. Potrafią, gdy zajdzie potrzeba, myśleć abstrakcyjnie, tzn. potrafią klasyfikować i kategoryzować zjawiska oraz rzeczy. Potrafią więc poznawać świat na dwa sposoby: zmysłowo i racjonalnie, konkretnie i pojęciowo. Żyją jednak bardziej w realnym świecie natury niż w gąszczu stworzonych przez człowieka pojęć. Nie utraciły też zdolności dziwienia się, zaciekawienia, popadania w zdumienie, choć częstokroć posiadają głęboką i wszechstronną wiedzę.
2. **Otwartość umysłu i tolerancja dla dwuznaczności.** Człowiek twórczy wyróżnia się elastycznością, brakiem sztywności myślenia i zdolnością do odbierania i tolerowania informacji sprzecznych, konfliktowych, dwuznacznych. Nie obawia się napięcia i konfliktów związanych ze sprzecznościami, przeciwnie – niejednoznaczność pociąga go i pobudza do działania. Osoba twórcza jest w stanie czerpać informacje z wielu źródeł i przez dłuższy czas, wykorzystując informacje pochodzące nawet od wrogo nastawionych ludzi.
3. **Niezależność i odwaga.** Osoby twórcze mniej ulegają wpływom otoczenia społecznego, mniej obawiają się tego, co mówią i czego wymagają od nich inni ludzie. Krytykowane i zwalczane, zachowują niezależność w sądach i działaniach. Wystawiając się na opór i sprzeciw mniej kreatywnych ludzi, osoba twórcza mniej obawia się niepowodzeń, gdyż akceptuje sama siebie i jest zdolna wyrażać własne myśli i przekonania. Niezależność ta jest często spowodowana odpornością na brak nagród zewnętrznych (pochodzących od innych ludzi) i pochwał.
4. **Spontaniczność i ekspresyjność.** Zachowania osób twórczych wydają się mniej kontrolowane i hamowane, bardziej swobodne niż u innych ludzi. Osoby takie mają zdolności ekspresyjnego wyrażania swoich myśli i uczuć, z czym wiążą się określone predyspozycje dramatyczne, pantomimiczne i ruchowe. Chętnie podejmują próby wyrażania siebie poprzez jakąś formę ekspresji twórczej (np. śpiew, taniec, muzykowanie), przy czym nie zawsze dysponują odpowiednimi zdolnościami w tym zakresie. Braki te nadrabiają radością i spontanicznością. Obce jest jak im na ogół obserwowanie siebie z pozycji widza lub krytyka, stąd niektóre ich zachowania mogą się wydawać „niedojrzałe”, „dziecinne” czy „dzikie”.
5. **Brak obawy przed nieznanym.** Ludzi twórczych – twierdzą psychologowie humanistyczni – cechuje pociąg do zagadek, tajemnic i niejasności. Potrafią w związku z tym podjąć zupełnie nową działalność, która jest uważana za niepopularną, dziwną lub ryzykowną. Nie obawiają się też zmiany miejsca zamieszkania czy pracy. Bardzo często wykazują zainteresowania sekretami przyrody, zagadkami historii i tajemnicami funkcjonowania człowieka, choć nie są specjalistami w tych dziedzinach.
6. **Zdolność koncentracji i fascynacja zadaniem.** Kultura Zachodu przyzwyczaiła ludzi do robienia wielu rzeczy na raz – twierdzi E. Fromm. Potrafimy jednocześnie jeść śniadanie, czytać gazetę, rozmawiać z rodziną i słuchać radia. Wykonując jedną czynność, człowiek Zachodu już myśli o następnej. Osoby twórcze są zdolne do głębszej koncentracji na tym, co robią, niż to na ogół

zdarza się ludziom. Wydaje się często, że tworzeniu oddają się całą swoją osobą. Skupienie uwagi na wykonywanej właśnie czynności łączy się z żywym zainteresowaniem i fascynacją zadaniem. Choć owa fascynacja wydaje się dziwna i mało zrozumiała, granicząca z obsesją lub fiksacją, to jednak dla osób twórczych jest ona przyjemna i wywołuje uczucia dodatnie.

7. **Życzliwe poczucie humoru.** Człowiek twórczy, motywowany potrzebami samorozwoju, ma filozoficzne poczucie humoru. Śmieje się on wraz z innymi ludźmi, nie zaś z innych ludzi.
8. **Zdolność do integrowania przeciwieństw.** Ludzie twórczy potrafią integrować, łączyć ze sobą w jedność to, co oddzielne, a nawet przeciwstawne. Obowiązek staje się dla nich przyjemnością, a przyjemność łączy się z obowiązkiem. Różnica między pracą, nauką a zabawą przestaje być w ich przypadku uchwytana. Będąc osobami w pełni dojrzałymi psychicznie i społecznie, zachowują się często „dziecinnie” i „nieodjrzałe”. Jak wielki artysta, który potrafi zestawić w jedną całość gryzące kolory i niezgodne ze sobą formy lub jak wybitny teoretyk, który zestawia niezgodne i zagadkowe fakty w spójną całość, tak osoby twórcze zamieniają wiele dychotomii w jedność.

Cele działań dotyczące postaw twórczych

1. **Dotyczące sfery poznawczej osobowości młodzieży:**
 - stymulowanie możliwości młodzieży w zakresie głównych operacji intelektualnych,
 - pobudzanie aktywnego stosunku do uzyskiwanych informacji, uczenie umiejętności ich selekcji i analizy,
 - potrzeby integrowania wiedzy z poszczególnych dziedzin.
2. **Dotyczące sfery emocjonalno – motywacyjnej:**
 - budzenie i rozwijanie ciekawości poznawczej,
 - pomoc młodzieży w odkrywaniu własnych możliwości twórczych oraz przezwyciężaniu barier poznawczo-motywacyjnych i emocjonalnych, utrudniających aktywność twórczą,
 - pomoc w poszerzaniu samowiedzy i dokonywania samooceny,
 - rozwijanie optymistycznego, pogodnego sposobu podchodzenia do problemów poznawczych i realizacyjnych oraz pozytywnego stosunku do własnych aspiracji życiowych,
 - pobudzanie otwartości na odmienne opinie, uczenie się asertywnego wyrażania uczuć i krytyki,
 - kształtowanie umiejętności empatycznego współdziałania w grupie.
3. **Dotyczące sfery działania:**
 - zachęcanie młodzieży do podejmowania inicjatywy, do wykazywania przedsiębiorczości na rzecz szkoły, kolegów, rodziny, społeczności lokalnej, a także do podejmowania działań przynoszących im osobistą korzyść,
 - pobudzanie młodzieży do zaradności, podejmowania działań w sytuacjach otwartych i niepewnych,
 - rozwijanie umiejętności pełnego realizowania własnych pomysłów, zachęcanie do wdrażania i sprawdzania idei zaprojektowanych rozwiązań,

- wdrażanie do sprawnego stosowania wybranych metod i technik twórczego rozwiązywania problemów oraz projektowania zmian.

Pytania zadawane przez młodzież

Czynnikiem inspirującym do twórczego widzenia świata może być ciekawość wyrażana przez młodzież. Zastanówmy się, jakie pytania zadają dzieci. Najpierw, gdy je coś zaciekawi, pytają: Co to jest? Następnie, gdy się już dowiedzą, zadają pytanie: Dlaczego?, np.: dlaczego prąd płynie (i w którą stronę – czy z lewa na prawo, czy odwrotnie?)

Ciekawe jest to, że dzieci w swoich pytaniach skupiają się na różnych przedmiotach i interesuje je w nich przede wszystkim, do czego służą (jakie zadania spełniają ich poszczególne elementy). Przykładem takiej postawy jest rozbieranie zabawek na „części pierwsze”. Potem jest kłopot ze złożeniem w całość. Ważne jest, by uczyć młodych ludzi stawiania pytań, jak i poszukiwania odpowiedzi na nie.

Anatomia sukcesu – pozytywne nastawianie

Istnieje zespół postaw, nawyków i sposobów działania sprzyjających osiągnięciu sukcesów.

Człowiek myślący pozytywnie podchodzi do problemów z przekonaniem, że możliwe są dobre rezultaty i że to właśnie on jest je w stanie osiągnąć.

Do niedawna sądzono, że na sukces składają się głównie dwa czynniki: 1) zdolności lub talent oraz 2) silna motywacja. Współczesna psychologia dodała do nich trzeci czynnik – 3) optymizm.

Osobowość twórcy

Otwartość umysłu, czyli gotowość do rozważenia informacji, wypowiedzi lub postaw niezgodnych z tymi, które zostały wcześniej przyjęte.

Cecha na tyle ważna, że aż oczywista. Jest nią posiadanie solidnej, szerokiej wiedzy i chęci jej stałego pogłębiania.

Jak to jest z tymi przeszkodami?

W odpowiedzi na te wszystkie pytania twierdzimy, że generalną przyczyną nikłego wykorzystania potencjalnych możliwości twórczych człowieka są różne bariery. Obejmują one takie zjawiska w psychice człowieka, jak: błędne nastawienie, sztywność wyobrażeń i myślenia, kompleksy, kryzysy, obawy i fiksacje. Oprócz nich istnieją też bariery zewnętrzne – ich źródłem są inni ludzie lub kultura, w której człowiek żyje, a więc obyczaje domowe, atmosfera panująca w szkole, w klasie, na podwórku. Zajmiemy się teraz tymi pierwszymi, gdyż na bariery społeczne i kulturowe nie za bardzo mamy (i my, i Wy) wpływ.

Pięć głównych przeszkód:

1. sztywność myślenia,
2. fiksacja funkcjonalna,
3. obawa przed nieznanym,
4. nieśmiałość i lęk przed własną wielkością,
5. obawa dotycząca zbyt młodego wieku.

Sztywność kury, czyli taktyka kury

Człowiek staje się czasem ślepy na możliwość pójścia całkiem w innym kierunku niż ten, który wypowiedziało mu pierwsze błędne nastawienie.

Wyraża się właśnie w uporczywym, nawykowym stosowaniu wyuczonych i sprawdzonych wcześniej sposobów postępowania, choć w nowych warunkach okazują się one zawodne.

*Fiksacja funkcjonalna,
czyli przeświadczenie, że pierogów nie da się zrobić z wałka*

Nazwa pochodzi od łacińskiego słowa *fixus*, które oznacza umocowany, stały. Fiksacja funkcjonalna jest to niezdolność dostrzeżenia możliwości zastosowania jakiego narzędzia czy przedmiotu w nowej, nietypowej funkcji. Jej następstwem są trudności w wykorzystaniu przedmiotu lub narzędzia w nowy sposób do różnych celów. Człowiek działający pod wpływem tej przeszkody nie potrafi używać pilniczka do paznokci jako śrubokrętu (prawidłowo: wkrętaka), gazety jako lejka do płynów, butelki jako wałka do ciasta, odkurzacza jako rozpylacza do farb i magnetofonu jako pomocy do nauki wiersza na pamięć.

Fiksacji funkcjonalnej można przeciwdziałać w różny sposób; może to być odkładanie zadań na pewien czas, a następnie powracanie do nich i ponownie mierzenie się z nimi.

Obawa przed nieznanym

Pragnienie nowych doświadczeń, tak charakterystyczne dla dorastającej młodzieży, nie jest niczym złym, jeśli zachowuje się zdrowy rozsądek i wyobraźnię społeczną.

Nowe doświadczenia zaspokajają naturalną ciekawość i potrzeby przygody i ryzyka. Choć wiążą się z niepewnością i obawą, to jednak eliminują z życia nudę i rutynę.

Obawa przed nieznanym hamuje zdolność pomysłowego projektowania wytworów i działań ludzkich, utrwała rutynowe zachowania i pogrąża człowieka w nudnym schematyzmie, od którego coraz trudniej się uwolnić. Zabija radość życia.

Kilka pojęć

1. Wyobrażenia

Wyobrażenia, zwana dalej imaginacją lub fantazją, jest zdolnością człowieka do tworzenia nowych obrazów przedmiotów lub zjawisk na podstawie wcześniejszych spostrzeżeń. Owe obrazy to wyobrażenia, a wyobrażenia to taka dyspozycja psychiczna, która pracuje bez przerwy, nawet wtedy, gdy nie zdajesz sobie z tego sprawy. Pełni ona w naszym życiu dwie funkcje:

Po pierwsze – jest źródłem inwencji człowieka, wytwarza bowiem nowe idee i projekty działania, które nieustannie zmieniają świat. Dzięki niej człowiek wymyśla wyroby i sposoby działania, dzieła sztuki i cuda techniki.

Po drugie – jest sposobem ucieczki człowieka od trudności i życia codziennego, od wymagań, jakie stawia przed nim praca i dom. Bujając w obłokach i marząc na jawie, człowiek kompensuje (wyrównuje, wynagradza) niedostatki realnego życia.

Podobnie niebezpieczny jest brak wyobraźni, co do skutków własnego nierozważnego zachowania.

Myślenie konwergencyjne to operacje umysłowe wykonywane w sytuacjach problemowych, które mają w zasadzie jedno rozwiązanie, jedną poprawną odpowiedź. Większość zadań matematycznych, testów wiadomości, jakie stosuje się w szkole, ma właśnie taki charakter.

Myślenie dywergencyjne to operacje intelektualne rozwiązywania problemów o wielu rozwiązaniach. Polegają one na wytwarzaniu różnorodnych rozwiązań tego samego problemu.

Do grupy tych najważniejszych czynników (zdolności) myślenia twórczego należą:

1. *Płynność myślenia*. Jest to zdolność do wytwarzania w krótkim czasie wielu słów, sentencji, idei pomysłów itp.
2. *Giętkość myślenia*. Jest to zdolność do wytwarzania jakościowo różnych wytworów i zmiany kierunku poszukiwań, umiejętności dostosowywania metod rozwiązywania problemów do

zmieniających się okoliczności. Giętkość jest przeciwieństwem sztywności myślenia. Guilford wyróżnia dwa rodzaje giętkości:

- giętkość spontaniczną, czyli wytwarzanie różnorodnych jakościowo rozwiązań semantycznych (np. wymyślanie niezwykłych zastosowań różnych przedmiotów),
 - giętkość adaptacyjną, czyli wytwarzanie różnorodnych systemów figuralnych (np. różnorodnych rysunków, figur, rozwiązań łamigłówek rysunkowych).
3. *Wrażliwość na problemy.* Jest to zdolność do wykrywania wad, luk, niedostatków i trudności występujących w różnych sytuacjach i działaniach ludzi. Im lepiej potrafimy przewidzieć następstwa różnych zjawisk i wykryć niekonsekwencje oraz braki planów lub projektów, tym lepiej mamy rozwiniętą tę zdolność.
 4. *Oryginalność myślenia.* Jest to zdolność do wychodzenia poza stereotypowe, najbardziej narzucające się rozwiązania, umożliwiającą dostrzeganie nowych, niezwykłych aspektów sytuacji problemowej. Nasze myślenie jest tym bardziej oryginalne – twierdzi Guilford- im lepiej potrafimy wytwarzać rozwiązania.
 - niezwykle, rzadkie w określonej grupie osób,
 - niekonwencjonalne, łączące ze sobą odległe skojarzenia,
 - oceniane jako pomysłowe, nieoczekiwane,
 - sensowne, adekwatne do wymogów danej sytuacji, do której odnosi się pomysł.

Dla pedagogów twórczości istotne znaczenie może mieć **koncepcja twórczych operacji umysłowych** opracowana przez Edwarda Nęcę. Znamy już jego rozumienie samego pojęcia twórczości.

Operacja intelektualna to każdy proces przetwarzania informacji. W myśleniu twórczym można wyróżnić sześć grup operacji intelektualnych. Oto ich krótki opis:

1. **Rozumowanie dedukcyjne.** Istnieje przekonanie, że logika i dedukcja nie mają nic wspólnego z twórczością, ponieważ nie polegają na tworzeniu nowej wiedzy, lecz na wyciąganiu wniosków, które są zawarte w przesłankach już istniejących.
2. **Rozumowanie indukcyjne.** Rozumowanie polega na wyciąganiu wniosków z niepełnego zbioru przesłanek. Proces ten zawiera w znacznym stopniu element zgadywania, domyślenia się, wykorzystywania informacji niepełnych (**rozumowanie przez analogię**).
3. **Metaforyzowanie.** Metafora może być zarówno celem, jak i środkiem twórczości. Mamy z nią do czynienia wtedy, gdy odnosimy się do jednej rzeczy (obiektu) w terminach właściwych zupełnie innej rzeczy (zwanej nośnikiem).
4. **Dokonywanie skojarzeń.** Chodzi jednak o kojarzenie odległe, tzn. zaskakujące i nieprzewidywalne. Nie ma bowiem niczego twórczego w skojarzeniu typu: „stół – krzesło”, a tego rodzaju skojarzenia stanowią większość naszych operacji asocjacyjnych. Istotą twórczych skojarzeń jest nieprzewidywalność, z jaką możliwe jest tworzenie kolejno po sobie łańcuchów, jak też ich irracjonalność (np. zabawa dla dzieci: nos – kłown – tabaka – zapachy – konkurs kłownów – próba wytrzymałości na tabakę – konkurs rozpoznawania zapachów itd.).
5. **Abstrahowanie.** Operacje abstrahowania polegają na wyróżnieniu w wybranych obiektach tylko pewnych ich cech czy aspektów, a pomijaniu innych.
6. **Dokonywanie transformacji.** Operacje tego typu polegają na zmienianiu wszystkich lub niektórych cech obiektu tak, aby jego końcowa postać różniła się zasadniczo od postaci wyjściowej. Transformacji dokonuje się głównie w wyobraźni.

Źródło: K. J. Szmida J. Bonar, „Żywioty”, WSiP, Warszawa 2000 r.

Źródło: K. Okraszewski, B. Rakowiecka, Szmida K. J., „Porządek i przygoda”, WSiP, Warszawa 1997 r.



**Gry i zabawy
twórcze
do wykorzystania
w CAG-u**

Gry i zabawy integrujące w CAG-u

Ćwiczenie – 1

Tytuł/ Nazwa: „Moja grupa”

Cele ćwiczenia:

- stworzenie portretu grupy,
- oznaczenie przynależności

Materiały:

Instrukcja (Arkusz 1), szary arkusz, kolorowe papiery, nożyczki, pisaki

Przebieg ćwiczenia:

W trakcie zbierania się grupy każdy odrysowuje dłoń na kartce kolorowego papieru, wycina i przykleja na szary arkusz. Podpisuje swoim imieniem. Instrukcja napisana jest na kartce papieru.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 2

Tytuł / nazwa: Wizytówki

Cele ćwiczenia:

Materiały:

Instrukcja (Arkusz 2), kolorowe kartki samoprzylepne, pisaki

Przebieg ćwiczenia:

W trakcie zbierania się grupy uczestnik robi swoją wizytówkę. Pisze na niej swoje imię i rysuje to, co najbardziej lubi robić. Instrukcja napisana jest na kartce papieru.

Omówienie z uczestnikami przebiegu / uwagi.



Ćwiczenie – 3

Tytuł / nazwa: Dokończenie zdania „Mam na imięi chcę tutaj.....?”

Cele ćwiczenia:

- przedstawienie się na forum,
- zebranie oczekiwań grupy

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Po kolei w kręgu uczestnicy kończą zdanie

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Podsumowanie oczekiwań uczestników grupy przez osobę prowadzącą i odniesienie się do nich (prowadzący przedstawiają cele warsztatu)

Rozmowa na temat zasady, co oznacza, jak jest rozumiana. Każdy z uczestników deklaruje, że będzie jej przestrzegał.

Gdy któraś z ważnych zasad nie została wskazana przez uczestników, wprowadzają ją prowadzący i wyjaśniają dlaczego. Jeśli grupa ma swoje propozycje, rozmawiamy o nich.



Ćwiczenie – 4

Tytuł / nazwa: rundka z przekazywaniem przedmiotu

Cele ćwiczenia:

- zapamiętywanie imion

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Osoby siedzą w kręgu. Po kolei podają sobie jakiś przedmiot. Osoba, która go dostaje, mówi od kogo, wymieniając wszystkie poprzednie osoby i informuje, komu go daje.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 5

Tytuł / nazwa: Ustawienie się wg podanej zasady

Cele ćwiczenia:

- przerywnik ruchowy
- danie upustu energii zgromadzonej podczas części pierwszej
- pierwsza współpraca w grupie

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Grupa bez użycia słów ustawia się: od najmniejszej do największej osoby, od najjaśniejszych włosów do najciemniejszych, od mającej największą stopę do mającej najmniejszą

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Rozmowa, co było trudne i dlaczego?



Ćwiczenie – 6

Tytuł / nazwa: Drzewo podobieństw

Cele ćwiczenia:

- bliższe poznanie siebie
- znalezienie podobieństw między sobą

Materiały:

Na szarym papierze narysowany kontur drzewa, wycięte liście z karteczek, kleje, pisaki

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy zostają podzieleni na 3 grupy. Każda grupa szuka jak najwięcej podobieństw między osobami w niej będącymi. Grupy odczytują na forum swoje podobieństwa i przyklejają kartki na drzewo. Gdy drzewo jest zrobione, uczestnicy mogą je jeszcze ozdobić.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi:

Wprowadzamy zasadę, że ozdoba drzewa musi być przez wszystkich zaakceptowana.

Po wykonaniu ćwiczenia podsumowujemy ilość podobieństw, czego jest najwięcej.



Ćwiczenie – 7

Tytuł / nazwa: Pudełko pytań

Cele ćwiczenia:

- ćwiczenie umiejętności zadawania pytań
- uzyskiwanie bliższych informacji o uczestnikach

Materiały:

Pudełko, małe karteczki, pisaki

Przebieg ćwiczenia:

Każdy pisze na kartce swoje imię, potem kartkę składa. Wrzucamy do pudełka. Jedna osoba losuje kartkę i zadaje pytanie osobie, której imię wylosowała. Następnie osoba wylosowana losuje i znów zadaje pytanie. Ćwiczenie trwa tak długo, aż wszystkie osoby zadadzą pytanie i odpowiedzą na pytanie.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 8

Tytuł / nazwa: Przywitanie ciałem

Cele ćwiczenia:

- ćwiczenie energetyczne
- rozluźnienie się

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Witamy się dotykając się rękami, stopami, kolanami, itd. Witamy się z różnymi osobami.

Instrukcje podaje prowadzący zajęcia.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 9

Tytuł / nazwa: „ Chcę wam dzisiaj powiedzieć, że”

Cele ćwiczenia:

- wypowiedź na forum
- sformułowanie swoich myśli

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy po kolei kończą zdanie

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Gry i zabawy twórcze

Ćwiczenie – 10

Tytuł / nazwa: budowanie papierowej wieży

- współdziałanie w grupie, podział na role
- komunikacja w grupie
- trenowanie pomysłowości, kreatywności
- samoocena i uzyskanie zwrotów od grupy (podnoszenie własnej wartości)

Materiały:

Takie same dla dwóch grup, np. 3 kolorowe gazety, 5 kartek białego papieru A 3, kredki, pisaki, klej, nożyczki, taśma klejąca, wstążki i tasiemki

Przebieg ćwiczenia:

Tworzymy dwie grupy. Każda dostaje ten sam zestaw materiałów. Instrukcja brzmi „Wykorzystując materiały, stwórz jak najpiękniejszą i jak najwyższą papierową wieżę”.

Po wykonaniu zadania każdy ocenia swoją pracę w skali 10-punktowej:

- jak oceniam swoją pracę, to co zrobiłem/am
- jak oceniam pracę mojego zespołu

Grupa sumuje tylko ocenę drugą i liczy średnią. Każda osoba ocenę własnej pracy zostawia dla siebie.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Nie zostaje podany czas wykonania zadania.



Ćwiczenie – 11

Tytuł / nazwa: Kot minister

Cele ćwiczenia:

- ćwiczenie elastyczności słownej
- ćwiczenie uważności, pamięci

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Po kolei w kole uczestnicy kończą zdanie wyrazem rozpoczynającym się na określonej literę (na początek może być to litera „p”, ponieważ można utworzyć na nią wielu wyrazów). Po rozgrzewce – jedno kółko, wprowadza się zasadę, że osoba, która powtórzy wyraz lub nie wymyśli, odpada.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 12

Tytuł / nazwa: „W co jesteś ubrany?”

- zmniejszenie napięcia po poprzednim ćwiczeniu
- trenowanie pamięci i spostrzegawczości

Materiały: kartki, coś do pisania

Przebieg ćwiczenia:

Osoby z grupy dobierają się parami, siadają tyłem do siebie. Otrzymują kartki i coś do pisania. Instrukcja od prowadzącego: „Opisz jak potrafisz, jak ubrana jest osoba siedząca za tobą”.

Po sporządzeniu opisów osoby wymieniają się nimi.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Ćwiczenie – 13



Tytuł / nazwa: Kreatywne pisanie

Cele ćwiczenia:

- skojarzenia
- umiejętność tworzenia wypowiedzi
- umiejętność nadawania tytułu
- ekspresja twórcza

Materiały: kartki papieru, pisaki

Przebieg ćwiczenia:

Utworzenie puli czterech wyrazów – w rogach kartki. Na rogu kartki A4 każda osoba zapisuje wymyślane słowo, następnie zagina róg i odkłada kartkę na środek. Losujemy kartki w kolejnym rogu, bez patrzenia na to, co już jest, piszemy kolejne słowo i tak do 4 rundek. Każdy losuje jedną kartkę i ma za zadanie ułożenie opowiadania. Opowiadanie ma składać się z 4 zdań logicznie wynikających z siebie. Każde zdanie musi zawierać jeden wyraz z kartki. Każdy z piszących nadaje tytuł swojemu opowiadaniu.

Po napisaniu każdy czyta na forum grupy.

Uczestnicy robią rysunki do swoich dzieł.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Rozmowa na temat tego, co było trudne. Uczestnicy zabierają swoją pracę do domu.



Ćwiczenie – 14

Tytuł / nazwa: Przywitanie ruchowe – powitanie łokciami

Cele ćwiczenia:

- budowanie dobrej atmosfery w grupie,
- doenergetyzowanie

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Po odliczeniu do „4”, „jedyńki” kładą ręce na karku, „dwójki” – na biodrach, „trójki” – prawa ręka na prawym kolanie, lewa na lewym biodrze, „czwórki” – krzyżują ręce na piersiach i unoszą je poziomo przed sobą. Zadaniem uczestników jest przywitanie się na początek w obrębie swoich grup, a następnie ze wszystkimi poprzez dotknięcie się łokciami.

Omówienie z przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 15

Tytuł / nazwa: Bricolage słowny

Cele ćwiczenia:

- trenowanie umiejętności kojarzenia
- zwrócenie uwagi na skojarzenia indywidualne

Materiały: tablica, pisaki, kartki

Przebieg ćwiczenia: Prowadzący prosi uczestników o zapisanie indywidualnie swoich skojarzeń do słowa SUKCES, następnie uczestnicy kolejno odczytują pojedyncze skojarzenia, które są zapisywane na dużej tablicy, prowadzący porządkuje pojęcia – powstaje w ten sposób mapa pojęciowa słowa, „sukces” definiująca je.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi: warto zwrócić uwagę na skojarzenie oryginalne, bardzo indywidualne, a także na to, co nie pojawiło się, a może być ważne dla opisu tego zjawiska.



Ćwiczenie – 16

Tytuł / nazwa: Bricolage z przedmiotami

Cele ćwiczenia:

- dokonywanie skojarzeń
- łączenie elementów składowanych, tworzenie łańcuchów skojarzeń

Materiały: kartka do zapisywania opowiadania, pisak

Przebieg ćwiczenia:

Każdy szuka jakiegoś przedmiotu (wyjmuje z torby, może wziąć z wyposażenia pomieszczenia). Zadaniem jest ułożenie opowiadania. Każdy po kolei wymyśla zdanie, w skład którego wchodzi nazwa przedmiotu trzymanego w ręce. Opowiadanie musi mieć sens.

Spisuje osoba prowadząca.

Po stworzeniu opowiadania grupa wymyśla tytuł. Głosowanie na najlepszą z podanych propozycji (można głosować dwukrotnie).

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.



Ćwiczenie – 17

Tytuł / nazwa: ZawszeNigdy.....Czasami.....

Cele ćwiczenia:

- integracja
- komunikacja werbalna

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Każdy z uczestników kończy trzy zdania:

- Zawsze.....
- Nigdy.....
- Czasami.....



Ćwiczenie – 18

Tytuł / nazwa: Krążący rysunek

Materiały: kartka A4, mazaki / długopisy

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy zaczynają rysować na swojej kartce dowolny rysunek. Na hasło „Stop” przekazują kartki z rozpoczętymi rysunkami osobie po prawej stronie i sami dostają inny rysunek od osoby po lewej stronie. Na każdym z otrzymanych rysunków należy dorysować dowolne elementy, wpływające na ostateczną formę. Rysunki stopniowo są przekazywane po kręgu (wszyscy przekazują je jednocześnie, po podaniu hasła). Po powrocie rysunków do ich pierwszych autorów, należy nadać im tytuły i zaprezentować.



Ćwiczenie – 20



Tytuł / nazwa: Niezwykłe muzeum

Cele ćwiczenia:

Kształtowanie umiejętności współdziałania w grupie. Struktury komunikacyjne dla dużych grup – „Pszczele koszycki”

Materiały: kartki, mazaki, bibuła, kleje, nożyczki etc.

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy zostają podzieleni na 3 zespoły. Każdy z nich ma wyposażyć jedną z sal wystawowych w muzeum w niecodzienne eksponaty, np.:

- przedmioty wzbudzające pożądanie
- przedmioty wymagające ulepszenia
- przedmioty, które wzbudzają największą ciekawość.

Grupy pracują nad wyposażeniem sal wystawowych i wymyślają także hasło reklamowe. Po wykonaniu aranżacji następuje prezentacja poszczególnych sal.

Omówienie przebiegu z uczestnikami:

Wymiana informacji o przebiegu pracy w grupie.

TEST DOSTRZEGANIA PROBLEMÓW

Waszym zadaniem będzie wypisanie problemów, które wiążą się z używaniem powszechnie znanych przedmiotów i środków. A więc jakie problemy mogą pojawić się w związku z użyciem:

1. świecy do oświetlania mieszkania?

.....

2. wiertarki do wiercenia otworów w ścianie?

.....

3. komputera osobistego?

.....

4. elektrycznej maszynki do mięsa?

.....

5. nożyczek?

.....

6. dziadka do orzechów?

.....

7. agrałki?

.....

8. zmywacza do paznokci?

.....

9. lakieru do włosów?

.....

Ćwiczenie – 21



Tytuł / nazwa: Mandala

Cele ćwiczenia:

- współpraca
- stworzenie symbolu grupy
- rysowanie pojęć abstrakcyjnych
- ćwiczenie umiejętności wypowiedzenia się

Materiały: kółko wycięte z brystolu podzielone na tyle części, ilu jest uczestników; kleje, kredki, pisaki, kolorowe papiery, gazety, tasiemki, arkusz papieru do przyklejenia mandali

Przebieg ćwiczenia:

Rozmawiamy o tym, co to jest mandala. Każdy uczestnik wybiera część mandali, którą chce ozdobić. Potem po kolei przyklejamy części na arkusz papieru, tworząc mandalę.

Gdy mandala jest gotowa, każdy mówi, co zawarł w swoim kawałku.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Ćwiczenie – 22



Tytuł / nazwa: Krzyżówka z imieniem

Cele ćwiczenia:

- uruchomienie pozytywnego myślenia o sobie
- podniesienie poczucia własnej wartości

Materiały: kartki, pisaki, lista pozytywnych cech z poprzedniego ćwiczenia

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy zapisują swoje imię wertykalnie na kartce i dobierają z listy pozytywnych cech takie, które są im bliskie lub które chcieliby posiadać, zapisując je poziomo z wykorzystaniem liter imienia. Powstaje „krzyżówka”. Następnie uczestnicy ją odczytują.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi:

Dla niektórych uczestników może być trudne odczytane „krzyżówki”, potrzebują wsparcia ze strony prowadzących.

Ćwiczenie – 23



Tytuł / nazwa: Szukamy przyjaciół – kontakt z wieloma osobami przy formowaniu grup

Cele ćwiczenia:

- przerywnik ruchowy
- podniesienie poziomu energii w grupie

Materiały: niepotrzebne

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy krążą po sali, prowadzący podaje kolejno polecenia, a uczestnicy wykonują je w odpowiednio licznych grupach (np. dwóch przyjaciół płynie kajakiem, trzech śpiewa w kapeli rockowej...)

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Ćwiczenie – 24



Tytuł / nazwa: Co by było, gdyby?

Cele ćwiczenia:

- ćwiczenie rozumowania dedukcyjnego

Materiały: kartki, pisaki

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy zastanawiają się: „Co by było, gdyby na świecie nie było koloru zielonego?” lub „Co by było, gdyby nie było koła?” – praca na forum grupy.

Prowadzący może zapisywać pomysły.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Ćwiczenie – 25



Tytuł / nazwa: Zabawa sroczki / kropki

Cele ćwiczenia:

- przekształcanie

Materiały: kolorowe kartki, pisaki, kredki, klej, arkusz szarego papieru

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy kropkują swoją kartkę, na sygnał zaprzestają i otrzymują polecenie stworzenia czegoś z połączenia kropek, naklejają na wspólny arkusz papieru i nadają tytuł pracy.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Ćwiczenie – 26



Lektor

Przeczytaj zadany fragment:

- jak aktor czyta poemat narodowy,
- jak udziela wywiadu seksbombom,
- jak Ty byś to przeczytał swojemu przyjacielowi,
- jak kłóci się upierdliwie przekupka,
- jak profesor tłumaczy skomplikowany wzór fizyczny,
- jak czyta się nudny referat,
- jak małe dziecko opowiada to swojemu misiowi,
- jak mówisz słodko do ukochanego,
- jak się czyta bajkę małemu dziecku,
- jak sprawozdawca komentuje mecz,
- jak ksiądz prawi kazanie,
- jak sędzia odczytuje wyrok śmierci,
- jak obcokrajowiec próbuje mówić po polsku,
- jak trener przemawia do swoich zawodników.

Ćwiczenie – 27

Tytuł: Bricolage

Cele ćwiczenia:

Dokonywanie skojarzeń, kształtowanie umiejętności współpracy w grupie zadaniowej.

Materiały:

Kartki A4, długopisy.

Przebieg ćwiczenia:

Dzielimy uczestników na 3 zespoły. Każdy z nich zaczyna pisać opowiadania na zadany temat, np. kryminał, romans, science-fiction. Po upływie określonego czasu, grupy przekazują swoje opowiadania innej grupie, aby dopisała dalszy ciąg historii. Kiedy każdy z zespołów otrzyma z powrotem swoje pierwotne opowiadania, musi je zakończyć i nadać mu tytuł. Po zakończeniu zadania następuje prezentacja na forum.

Omówienie przebiegu z uczestnikami / uwagi.

Rozmowa na temat tego, jak pojawiały się pomysły, czy pojawił się lider etc.



Ćwiczenie – 28

Nazwa: Herb

Cele ćwiczenia: Ćwiczenie rozwija samoświadomość, pomaga nazwać i publicznie wypowiedzieć uznane przez uczestników wartości i priorytety.

Przebieg ćwiczenia: Prowadzący głośno czyta instrukcję:

Herb symbolizuje to, kim jesteś. W średniowieczu herby haftowane na lekkich tkaninach noszono na zbrojach. Dzięki nim można było zorientować się, jakie imię nosił rycerz, jaka była jego pozycja społeczna, jakie miał osiągnięcia i ambicje.

Podążając za wskazówkami, których Ci udzielię, spróbuj teraz sporządzić swój własny herb. Pomyśl nad kształtem i kolorystyką. W odpowiednich miejscach zaznacz:

1. Rysunek przedstawiający coś, w czym jesteś dobry,
2. Rysunek obrazujący coś, w czym chciałbyś się doskonalić,
3. Rysunek przedstawiający jedną z naczelnych wartości Twojego życia, coś niezwykle dla Ciebie ważnego, z czego nigdy nie zrezygnujesz,
4. Rysunek przedstawiający wartość cenioną w Twojej rodzinie,
5. Rysunek przedstawiający Ciebie w przyszłości – takim, jakim naprawdę chciałbyś być,



Ćwiczenie – 29

Nazwa: Moje trudności

Cele ćwiczenia: Ćwiczenie to ma celu dokonanie przez uczestników diagnozy ich własnych, indywidualnych problemów, jakie napotykają w trakcie procesu uczenia się. Właściwe zdefiniowanie tych trudności ma kluczowe znaczenie dla dalszego przebiegu treningu, bowiem by dokonać zmian, trzeba wiedzieć, co się chce zmienić.

Przebieg ćwiczenia: Każdy uczestnik otrzymuje listę kilkunastu typowych problemów, jakie zgłasza młodzież w związku z procesem uczenia się i zaznacza na tej liście trzy, które uważa za własne. Można oczywiście poszerzyć listę o problemy, których na niej nie ma. Następnie prowadzący zlicza „głosy” oddane na poszczególne trudności, tworząc w ten sposób „ranking problemów”. Trzy pierwsze na liście uznajemy za wspólne problemy grupy.



Ćwiczenie – 30



Nazwa: 1000 definicji

Cele ćwiczenia: Ćwiczenie to ma na celu rozwijanie umiejętności wyróżniania w wybranych obiektach tylko pewnych ich aspektów czy cech, co pozwala na wielokrotne definiowanie i redefiniowanie obiektów, idei czy pojęć.

Przebieg ćwiczenia: na początku ustalamy obiekt, który będziemy definiować. Najlepiej, by był to dobrze znany, zwyczajny przedmiot. Następnie grupa siada w kręgu i każdy po kolei podaje swoją definicję (np. nóż jest to ...). Ćwiczenia nie powinno się przerywać za wcześnie, po kilku rundach, ponieważ gdy wyczerpane zostaną definicje banalne, wtedy właśnie pojawiają się te najbardziej zaskakujące i twórcze, których tworzenie jest celem tego ćwiczenia.

Ćwiczenie – 31



Nazwa: „Wyobraź sobie”

Cele ćwiczenia: rozwijanie wyobraźni, samoświadomości, poczucia wspólnoty

Materiały: karty ćwiczeń „wyobraź sobie”, długopisy

Przebieg ćwiczenia: uczestnicy wypełniają kartę ćwiczeń (przedstawiają siebie jako: zwierzę, samochód, kolor, kwiat, piosenkarza, instrument muzyczny), a następnie spacerując po sali, szukają osób o takich samych wyobrażeniach – ich imiona wpisują do kart we właściwe koła.

Uwagi: należy zwrócić uwagę, omawiając ćwiczenie, na to ile mamy wspólnego, a jednocześnie jak bardzo jesteśmy zróżnicowani.

Ćwiczenie – 32



Nazwa: „Różne funkcje przedmiotów”

Cele ćwiczenia: stymulowanie myślenia twórczego, przełamywanie stereotypów, poznawanie własnych możliwości twórczych, ćwiczenie płynności słownej.

Materiały: kartki papieru, długopisy

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy wymyślają nowe zastosowanie 10 przedmiotów codziennego użytku (gwóźdź, ołówek, kołek, kostka do gry, guma do żucia, szczotka, książka, słoik, widelec).

Uwagi: należy zaprezentować wszystkie prace na środku w celu wyłonienia najciekawszych pomysłów. Można je powiesić na tablicy i zwrócić uwagę na to, jak często zapominamy o szerokiej gamie zastosowań różnych przedmiotów.

Ćwiczenie – 33



Nazwa: „Od złotej rybki chciałbym...”

Cele ćwiczenia: pierwsza osoba z kręgu kończy zdanie: „Od złotej rybki chciałbym...”. a następnie kończy zdanie, powtarzając usłyszane wcześniej życzenie i dokłada swoje (ostatnia osoba powtarza więc wszystkie wcześniejsze życzenia).

Uwagi: prowadzący może zacząć, podając śmieszne życzenie w celu rozluźnienia.

Ćwiczenie – 34



Nazwa: „Czy potrafisz twórczo myśleć?”

Cele ćwiczenia: ćwiczenie skojarzeń, stymulowanie giętkości, płynności myślenia

Materiały: kartki z zestawami trzech słów (zał. nr 2)

Zestawy słów:

Piasek – polityka – jajo

Czarny – dusza – zło

Pyłek – młodzież – wazon

Majtki – żucie – proca

Listek – odmowa – owoc

Łyżwy – deser – ciało stałe

Złota – kamyk – dziennikarska

Miotła – kot – ser

Kolor – owoc – broń

Kaptur – las – sprawiedliwy

Klasa – tablica – pisanie

Miś – eukaliptus – Australia

Przebieg ćwiczenia: uczestnicy otrzymują zestawy słów, odgadują i zapisują słowa kojarzące się w uzasadniony sposób z poszczególnymi zestawami słów

Uwagi: Podkreślamy po prezentacji, jak różne mogą być skojarzenia (bliskie lub odległe).

Ćwiczenie – 35



Nazwa: „Bricolage”

Cele ćwiczenia: stymulowanie myślenia twórczego, rozwijanie wyobraźni i fantazji

Materiały: kartki papieru i długopisy

Przebieg ćwiczenia: uczestnicy piszą na kartkach dwa identyczne słowa i wrzucają je do dwóch pudełek; w grupach piszą opowiadanie według zasady: pierwsza osoba losuje słowo, układa z nim zdanie, a następna kontynuuje opowiadanie tworząc zdanie logiczne, powiązane z poprzednim, wykorzystując wylosowane przez siebie słowo. Sekretarz grupy zapisuje treść, następnie opowiadaniom nadaje się tytuł (wybierany drogą głosowania w grupie), grupy odczytują swoje opowiadanie na forum.

Uwagi: można mieć przygotowany swój zestaw słów z wyrazami „pobudzającymi”.

Ćwiczenie – 36



Tytuł / nazwa: Zapamiętanie imion

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy tworzą zdanie, składające się z wyrazów, które rozpoczynają się od kolejnych liter imion, np. KAROLINA – Kot Ancymon Rudo – Oliwkowy Lubi Igraszki Na Asfalcie.

Ćwiczenie – 37



Tytuł / nazwa: Papierowa torba

Cele:

- rozwijanie samopoznawania i samoświadomości,
- kształtowanie umiejętności mówienia o sobie na forum grupy

Materiały: duże papierowe torby, czasopisma, nożyczki, klej

Przebieg ćwiczenia:

Prowadzący rozdaje uczestnikom papierowe torby i czasopisma. Następnie wyjaśnia znaczenie pojęć: „osobowość zewnętrzna”, „osobowość wewnętrzna” i prosi o przedstawienie obu osobowości, poprzez naklejenie po odpowiednich stronach torby wybranych wycinków z czasopism.

Kiedy wszyscy są gotowi, po kolei omawiają zewnętrzne strony swoich toreb. Prowadzący zachęca uczestników do ujawnienia czegoś z wewnętrznej strony torby.

Podsumowanie:

Na zakończenie ćwiczenia można zadać uczestnikom następujące pytania:

1. Jak czuliście się, opowiadając innym o swojej osobowości zewnętrznej?
2. Jak czuliście się, ujawniając cechy osobowości wewnętrznej?
3. Czy torby ułatwiły mówienie o sobie?

Ćwiczenie – 38



Tytuł / nazwa: Muzeum

Cele:

- rozwijanie umiejętności oryginalnego i twórczego myślenia

Materiały: wszystkie dostępne przedmioty

Przebieg ćwiczenia:

Dzielimy grupę na 4 drużyny. Każda drużyna to kustosze pracujący w muzeum. Ich zadanie polega na przygotowaniu ekspozycji, składającej się z minimum 5 przedmiotów oraz napisaniu i wygłoszeniu przemówienia na temat tej ekspozycji.

Tematy ekspozycji:

- sala: przedmioty, których nie da się złapać
- sala: przedmioty najbardziej pożądane przez ludzi,
- sala: rzeczy z górnej półki,
- sala: przedmioty, których jeszcze nigdy nie widziano.

Ćwiczenie – 39



Tytuł / nazwa: Twarze

Cele ćwiczenia:

- integracja grupy,
- zbudowanie dobrego nastroju w grupie

Materiały:

Przebieg ćwiczenia:

Uczestnicy otrzymują arkusz z wizerunkami różnych wyrazów twarzy. Każda osoba wybiera „buźkę”, która oddaje jego aktualny nastrój, wydziera i przypina szpilką do ubrania. Następuje rundka, w trakcie której każdy krótko prezentuje i omawia swój wybór.

Ćwiczenie – 40



Tytuł / nazwa: Maszyna

Cele:

- integracja,
- kształtowanie współpracy w grupie

Przebieg ćwiczenia:

Grupa dzieli się na 5 – 8 osobowe zespoły. Zdaniem zespołów jest zbudowanie maszyny określonego typu, w której każdy uczestnik będzie stanowił jakąś część. Poszczególne elementy mają być połączone z innymi i wyraźnie ze sobą współpracować. Maszyna musi wydawać jakiś dźwięk. Typy maszyn do zbudowania:

- maszyna do znieważenia,
- maszyna do produkcji radości,
- maszyna do robienia kłopotów,
- maszyna do usuwania problemów.

Na koniec ćwiczenia zespoły kolejno demonstrują swoje maszyny.

Ćwiczenie – 41



Tytuł / nazwa: Analogie

Cele:

- ćwiczenie myślenia indukcyjnego

Przebieg ćwiczenia:

Prowadzący wyjaśnia zasady tworzenia analogii. Każdy z uczestników wypisuje na dwóch osobnych kartkach 2 sprzęty domowego użytku i wrzuca je do torby. Następnie każda osoba losuje kolejno jedną kartkę i tworzy analogię do zdania: „Mężczyzna jest jak..., bo...” – na tych samych zasadach.

Ćwiczenie – 42



Co by było, gdyby...

- Ćwiczenie uczy rozumowania dedukcyjnego, rozwija wyobraźnię i oryginalność myślenia.

Praca przebiega w trzech grupach. Uczestnicy wymyślają odpowiedzi na następujące pytania:

- Co by było, gdyby nagle na ziemi zabrakło ropy naftowej?
- Co by było, gdyby nie wynaleziono koła?
- Co by było, gdyby siła przyciągania ziemskiego nagle spadła o połowę?

Należy podać jak najwięcej skutków podanej sytuacji.

Ćwiczenie – 43



Trzy krzesła

- Ćwiczenie energetyzujące, uczące koncentracji uwagi i ćwiczące skojarzenia.

Na środkowym krześle siada osoba i podaje słowo. Na krzesłach obok siadają chętni, którzy z kolei podadzą własne skojarzenia do tego słowa. Jedno z nich zostaje wybrane, a jego autor zajmuje miejsce środkowe i zabawa toczy się dalej.

Ćwiczenie – 44

Sztafeta skojarzeń

· Ćwiczenie umiejętności dokonywania skojarzeń, energetyzujące przez ruch.
Tworzymy dwie drużyny. Następnie każda osoba kolejno dobiega do stolika, na którym leży arkusz z napisanym słowem i dopisuje słowo, które się z nim kojarzy. Powstaje łańcuch skojarzeń.



Ćwiczenie – 45

Analogie

· Ćwiczenie uczy myślenia analogicznego, abstrahowania

Uczestnicy kończą zdania:

- „uczony jest jak przestępca, bo ...”
- „dziecko jest jak..., ponieważ ...” (do wylosowanych nazw przedmiotów)

Następnie szukają analogii dwóch wylosowanych przedmiotów.



Ćwiczenie – 46

Geneza – scenariusz

· Prezentacja techniki kreatywnej zabawy dla dzieci z użyciem gazety według scenariusza z załącznika.

· Imiona wierszem

Grupę dzielimy na pięcioosobowe zespoły. Każdy zespół otrzymuje zadanie ułożenia wiersza grupowego, w którym w każdej zwrotce zastosowane zostaje imię członka.



Ćwiczenie – 47

Polecenie przy muzyce

Grupa stoi w sali „w rozsypce”. Rozlega się przyjemna żywa muzyka. Kiedy słychać muzykę, wszyscy mają za zadanie stać i nie ruszać się. Gdy muzyka cichnie, grupa ma za zadanie wykonywać różne dziwne polecenia, łącząc się w podane grupy, do chwili, gdy znów rozlegnie się muzyka. Wtedy wszyscy stają w bezruchu do chwili kolejnych poleceń.



Ćwiczenie – 48

Przykłady poleceń:

dwóch przyjaciół wiosłuje kajakiem
czterech przyjaciół gra w zespole rockowym
trzech przyjaciół ciągnie linę
dwóch przyjaciół jedzie na rowerze
sześciu przyjaciół drapie się po plecach
trzech przyjaciół targa się za włosy
dwóch przyjaciół łaskocze się...



Ćwiczenie – 49

Mapa grupy

Rysujemy na plakacie osie, na których uczestnicy zaznaczają kreską, jak zachowują się, czym się kierują w życiu, w grupie, co im towarzyszy, jakie działania podejmują. Mają oni za zadanie określić się symbolicznie, czy np. są bliżej optymistów, czy towarzyszy im w życiu częściej pesymizm. Po wykonaniu ćwiczenia krótkie omówienie: „Jakie refleksje nasuwają się po tym, co widzimy na osiach”; „czy coś się nasuwa w związku z naszą pracą jako grupa na warsztacie?”



Ćwiczenie – 50

Słomiany świat wrażeń – ćwiczenie oryginalności myślenia

Grupę dzielimy na 4 zespoły. Przygotowujemy materiały

- słomki do koktajlu
- szpileczki
- kolorowy brystol

Ćwiczenie rozpoczynamy opowiadaniem:

„Wakacyjna wędrówka już się kończy. Przedzierałiśmy się przez zmutowane zarośla, gdy nagle naszym oczom ukazał się dziwny świat słomianych wrażeń. Był piękny.....”

Grupy rozpoczynają tworzenie świata ze słomek według tego, co podpowiada im ich fantazja; wolno posługiwać się tylko tymi materiałami, jakie zostały wymienione. Po zbudowaniu przestrzennego słomkowego świata zadaniem grupy jest również dokończenie rozpoczętego opowiadania.

Każda z czterech grup prezentuje swój wybudowany świat, opowiadając przy tym historię niedokończoną..



Ćwiczenie – 51

Opowiadanie z tytułów - dokonywanie skojarzeń, ćwiczenie płynności słownej

Grupę dzielimy na 4 zespoły. Każdy z zespołów otrzymuje taką samą gazetę, np. „Rzeczpospolita”.

Zadaniem każdej z grup jest ułożenie opowiadania, historii z tytułów znajdujących się w gazecie. Opowiadania naklejamy na arkusz papieru i po zakończeniu następuje prezentacja.



Ćwiczenie – 52

Zwariowane instrukcje – metaforyzowanie

Grupę dzielimy na zespoły. Mają opowiedzieć, jak:

- zakochany gotuje jajko na twardo,
- autor sensacyjnych opowiadań sznurkuje buty,
- misjonarz wyprowadza psa,
- zblamowany licealista myje naczynia
- wojskowy zakłada spodnie

Po przygotowaniu następuje prezentacja.



Ćwiczenie – 53

Jestem kolorem i naturą

W czterech kolejnych kołach narysujcie siebie samych jako:

ja jako kolor

ja jako kwiat

ja jako zabawka

ja jako samochód

ja jako potrawa

ja jako góra



Ćwiczenie – 54

estem indywidualnością

Widzicie sami, jak tych cech jest dużo, a można ich wymienić znacznie więcej. Przeczytaj uważnie jeszcze raz całe ćwiczenie i zastanów się nad naszym pytaniem: „Czy Ty także jesteś indywidualnością?” – odpowiedź niech brzmi: „No, pewnie!”

Zanim wypiszesz swoje cechy indywidualne, zapytaj kolegów, czy sądzą o Tobie podobnie. Powinna to być jednak tylko konsultacja. Ostateczna ocena należy do Ciebie!



Ćwiczenie – 55

Co to jest? Podaj szybką definicję.

Cele: rozwijanie dociekliwości, zdolności abstrahowania i kojarzenia faktów, wdrażania do procesu definiowania zjawisk.

Przebieg ćwiczenia: Animator CAG prosi, by dzieci dobrały się w pary. Każda para otrzymuje następujące zadanie: ma krótko, za pomocą jednego zdania, odpowiedzieć na pytania:

- Co to jest lód?
- Co to jest makaron?
- Co to jest bajka?
- Co to jest ziemia?
- Co to jest iskra?
- Co to jest krzesło?
- Co to jest zegarek?
- Co to jest drzewo?
- Co to jest dym?

Poszukiwanie cech wspólnych

- Co wspólnego ma lód i makaron?
- Co wspólnego ma drzewo i dym?

Następnie każda para czyta swoje odpowiedzi. Animator CAG zaś prosi dzieci o znalezienie podobieństw i różnic w tych odpowiedziach.

Wskazówki metodyczne: W ćwiczeniu tym nie chodzi o to, by młodzież podawała definicje lodu, makaronu czy dymu, ale o pobudzenie ich myślenia analitycznego, zwłaszcza zaś operacji abstrahowania i dostrzegania tych zjawisk. Dlatego animator CAG nie powinien krytykować złych odpowiedzi, lecz zapraszać dzieci do głębszych przemyśleń i filozoficznych spekulacji. Gdyby poszukiwanie podobieństw i różnic w definicjach sprawiało uczniom duże trudności, animator CAG może postawić dodatkowe pytania: Co mają wspólnego lód i makaron? Co mają wspólnego drzewo i dym?, Co powoduje powstanie iskry? Czy jest możliwy ogień bez dymu? itp. Będzie to doskonała okazja do ćwiczenia umiejętności dostrzegania istotnych cech zjawisk atmosferycznych i ognia, a tym samym do pomijania tych mniej ważnych, czyli – abstrahowania.



Ćwiczenie – 56



Podaj niekonwencjonalne zastosowania.

Cele: rozwijanie dociekliwości i płynności myślenia (płynność ideacyjna).

Przebieg ćwiczenia:

Animator CAG proponuje, by dzieci uważnie przyjrzały się rysunkom na obrazkach.

Po chwili zadaje pytania. Do czego może (mogą) służyć człowiekowi:

- spinacze
- muszelki
- kalosze
- beret
- szklanki
- opony
- spodnie

Odbywa się dyskusja klasowa i gromadzenie odpowiedzi na te pytania.

Ćwiczenie – 57



Podaj

Cele: rozwijanie płynności słownej.

Przebieg ćwiczenia: Cagowicze dobierają się w pary, każda para ma wymyślić i wypisać w odpowiednich miejscach karty rozwiązań:

- nazwy rzeczy, które ulegają rozkładowi
- nazwy rzeczy, które wydają dźwięki
- nazwy rzeczy, które mają koła
- nazwy rzeczy, które się kołyszą
- nazwy rzeczy, które dają ciepło
- nazwy rzeczy służących do picia (do gaszenia pragnienia)
- nazwy rzeczy, które niszczej, gdy zmokną
- nazwy rzeczy, które się palą
- nazwy rzeczy, które parzą (lub są ciepłe)

Po odpowiednim czasie animator CAG odczytuje odpowiedzi. Pozostałe dzieci porównują swoje ustalenia i w razie potrzeby uzupełniają nazwy wypisanych rzeczy.

Ćwiczenie – 58



Zauważ, wyszukaj problemy

Cele: stymulowanie dociekliwości i wrażliwości na problemy.

Przebieg ćwiczenia: Animator CAG prosi uczestników o podanie jak największej liczby odpowiedzi na następujące trzy pytania:

- Jakie problemy mogą się wiązać z piciem nie przegotowanej wody?
- Jakie problemy mogą się wiązać ze ślizganiem się dzieci na zamrożonym jeziorze?
- Jakie problemy mogą się wiązać ze skakaniem na głowę do nieznanego zbiornika wodnego?

W kolejnej sesji wrażliwości na problemy animator zadaje następujące pytania?

- Jakie problemy wiążą się z używaniem zapalek przez dzieci?
- Jakie problemy wiążą z upalnym bezdeszczowym latem?
- Jakie problemy wiążą się z długą, bardzo mroźną zimą?
- Jakie problemy mogą mieć Cagowicze, którzy nie przygotowują wywiadu?
- Jakie problemy mogą się wiązać ze ściąganiem?
- Jakie problemy mogą mieć naukowcy?

Odbywa się dyskusja o konsekwencjach w każdej z tych sytuacji, przy czym animator stara się zachęcić do podawania możliwie wielu poważnych konsekwencji, dbając o dogłębne rozpatrzenie każdej z tych okoliczności.

Ćwiczenie – 59



Szukamy wad

Cele: rozwijanie wrażliwości na problemy.

Przebieg ćwiczenia: Animator CAG prosi, aby cagowicze znaleźli rysunki kilku przedmiotów. Zadaniem uczniów jest wynotowanie jak największej liczby wad kilku zwyczajnych rzeczy używanych przez człowieka. Będą to odpowiedzi na pytania:

- Jakie wady może mieć klucz?
- Jakie wady może mieć suszarka do włosów?
- Jakie wady może mieć długopis?
- Jakie wady może mieć zapalka?
- Jakie wady może mieć krzesło?
- Jakie wady może mieć portfel?
- Jakie wady może mieć szklanka?
- Jakie wady może mieć parasol?

Ćwiczenie – 60



Dokończ

Cele: rozwijanie płynności skojarzeniowej i zdolności tworzenia analogii, stymulowanie oryginalności myślenia.

Przebieg ćwiczenia: Na karcie rozwiązań znajdują się początki zwrotów językowych (porównań, czyli analogii):

- Strumień był szybki jak ...
- Iskra była gorąca jak ...
- Liść był miękki jak ..
- Serce było gorące jak ...
- Krzesło jest przydatne jak ...
- Długopis jest metalowy jak ...
- Talerz był kruchy jak ...
- Jezioro było nieprzeniknione jak ...

Zadaniem cagowiczów jest dokończenie tych zwrotów na tyle sposobów, ile tylko potrafią wymyślić. W chwili, gdy tylko jakiś uczeń wymyśli zakończenie zdania, mówi je głośno. Następni uczniowie nie mogą powielać tych samych pomysłów, proszeni są więc o podawanie innych, bardziej oryginalnych od poprzedniego.

Wskazówki metodyczne: Animator CAG powinien wzmacniać oryginalne zachowania uczniów, a więc podkreślać te pomysły, które są zaskakujące, niekonwencjonalne, odbiegające od sztywnej reguły („Morze było słone jak sól”, „Strumień był rwący jak wodospad” itp.) i są rzadkie w danej grupie (w jednej z grup uczeń podał zakończenie „Strumień był rwący jak dentysta”).

Ćwiczenie – 61



Co było przed i potem?

Cele: pobudzenie wrażliwości emocjonalnej dzieci, uczenie określania emocji i uczuć oraz ich rozumienia.

Przebieg ćwiczenia: Cagowicze uważnie analizują cztery rysunki przedstawiające:

- dziewczynkę i jej babcię, która jest znoszona na noszach do karetki pogotowia,
- dwóch chłopców bijących się na boisku szkolnym,
- dziewczynkę stojącą na podium i odbierającą złoty medal,
- chłopca wręczającego dziewczynce kwiaty przy błyskach fleszy aparatów fotograficznych,
- chłopaka leżącego na ulicy,
- biegnącego policjanta.

Zadaniem cagowiczów jest odpowiedzieć na pytania: Co się stało przed chwilą? Co się wydarzyło? Co doprowadziło bohaterów tych rysunków do przedstawionej sytuacji? Co czują przedstawione postaci?

Dzieci wymyślają indywidualnie lub w parach fabuły wydarzeń i przedstawiają je na forum klasy. Na koniec nauczyciel może zapytać dzieci o to, które z tych opowieści wydają im się najbardziej prawdopodobne.

Ćwiczenie – 62



Co się może zdarzyć?

Cele: pobudzanie zdolności tworzenia wyobrażeń niezwyklej konsekwencji, rozwijanie umiejętności formułowania złożonych wypowiedzi.

Przebieg ćwiczenia: Animator CAG skłania młodzież do wyobrażenia sobie, a następnie omówienia, konsekwencji sytuacji.

- Co by było, gdyby ludzie nie mieli rąk?
 - Co by było, gdyby nie było wody na świecie?
 - Co by było, gdyby nie wynaleziono ognia?
 - Co by było, gdyby nie było telewizji?
1. Animator CAG mówi: Spróbujcie pomyśleć, co się może zdarzyć na świecie, gdy będzie za mało wody? A po chwili: A co się zdarzyć może w naszej okolicy? Zachęca młodzież do dzielenia się swoimi przewidywaniami na ten temat, następnie stawia inne pytania: Co się może zdarzyć, gdy na świecie będzie za dużo wody? Co się zdarzy w miejscowości, w której mieszkamy, gdy wody będzie za dużo? Jak będzie ona wyglądać? Co będą robić ludzie? Czy będzie się lepiej żyło?
 2. Animator CAG pyta: A teraz spróbujcie pomyśleć, co się może zdarzyć na Ziemi, gdyby zabrakło nam nagle ognia?, Co się wtedy stanie, gdy nie będziemy mogli rozpalić ognia w piecu lub w elektrowni?, Jakie mogą być tego konsekwencje? Następnie zachęca młodzież do dyskusji i czuwa nad jej przebiegiem.

Ćwiczenie – 63



Portret okruszka, kropli

Cele: rozwijanie myślenia metaforycznego

Przebieg ćwiczenia: Ćwiczenie polega na namalowaniu portretu okruszka lub kropli. Animator CAG zachęca młodzież do wyobrażenia sobie dużego okruszka lub dużej kropli: Jak może wyglądać okruszek lub kropla z bardzo bliska, tak powiększone jak pod mikroskopem? Jakie mają kolory? Czy są błyszczące, czy raczej matowe? Co powoduje, że widać ją z daleka w ciemnościach? Młodzież próbuje w myślach odpowiedzieć na te pytania, po czym przystępują do namalowania własnych wizji okruszka czy kropli.

Ćwiczenie – 64

Niezwykłe opowieści

Cele: stymulowanie procesów odległego kojarzenia, rozwijanie umiejętności tworzenia fabuły i opowiadania.

Przebieg ćwiczenia: Animator CAG informuje młodzież, że za chwilę będą tworzyć niezwykle opowiadania, które powstaną w równie niezwykle sposób.

Wariant I. Animator zachęca młodzież do losowania. Z jednej miseczki każde dziecko losuje karteczkę, na której jest napisana nazwa jakiejś postaci. Z drugiej miseczki losuje kartkę z wydarzeniem, które ma nastąpić. Zadaniem cagowicza jest ułożyć niezwykle opowiadanie o tej postaci i tym wydarzeniu.



Postacie

Mały jamnik 8-letni chłopiec
Samotna staruszka
Kapitan okrętu
Lekarz
Pisarz
8-letnia dziewczynka
Pan woźny
Nauczyciel
Kierowca ciężarówki
Policjant
Pan dozorca
Twój przyjaciel
Twoja przyjaciółka
Twoja sąsiadka
Burmistrz miasta
Pani kucharka
Kotek syjamski
Mały żrebak
Aktorka
Piekarz
Artysta
Cagowicz

Wydarzenie

Niech przepłynie wielką rzekę
Niech zostanie kapitanem okrętu
Niech zdobędzie Mount Everest
Niech zostanie pielęgniarką
Niech zostanie słynnym aktorem
Niech odkryje skarb piratów
Niech wykopie wielki diament
Niech zostanie prezydentem
Niech odkryje nowy ląd
Niech opłynie Ziemię
Niech wygra milion w grę liczbową
Niech polecą w kosmos
Niech odkryje nowy lek na raka
Niech zdobędzie Nagrodę Nobla
Niech skonstruuje nową raketę
Niech zdobędzie Biegun Północny
Niech uratuje tonącego chłopca
Niech ugasi wielki pożar
Niech zdobędzie medal olimpijski
Niech przejedzie całą Europę
Niech przepłynie morze
Niech zostanie kowalem

Każdy cagowicz układa pomysłowe opowiadania tak, by jego głównym bohaterem była wylosowana postać, a temat dotyczył zasugerowanego zdarzenia. Potem następuje prezentacja opowiadania na forum grupy.

Wariant II. Zamiast postaci i wydarzenia dzieci mogą losować postać i miejsce akcji. Wtedy ich zadaniem będzie wymyślenie opowiadania o wylosowanej postaci, która działa w określonym miejscu.

Wówczas postaci będą takie jak w wariantcie I, a miejscem akcji może być:

- bezludna wyspa,
- Ocean Spokojny,
- dach drapacza chmur,
- pustynia w Afryce,
- jaskinia w Tatrach,
- okręt podwodny,
- winda,
- inne.

Wariant III. Do postaci można też dodawać jakąś istotną cechę charakteru. Zasugeruje to cagowiczom, że w ich opowiadaniu owa cecha ma „zagrać”, czyli obraz bohatera ma być zgodny z wylosowaną cechą. Zmienia to nieco istotę ćwiczenia, ale staje się ono równie inspirujące: zadaniem cagowiczów jest – rzecz jasna na miarę ich umiejętności – znaleźć adekwatne do danej cechy osobowości sposoby opisu, nauczycielom zaś daje to okazję do wyjaśnienia niektórych właściwości charakteru ludzkiego. Postaci w tym wariantcie będą określone na przykład tak:

- Odważny jak jamnik
- Nieśmiały 8-letni chłopiec
- Smutna samotna staruszka
- Wesoły kapitan okrętu
- Dzielna 8-letnia dziewczynka
- Uparta kucharka

Ćwiczenie – 65



Marsze

Cele: rozwijanie plastyki ruchu, pobudzanie myślenia wyobraźniowego.

Przebieg ćwiczenia: Animator CAG zaprasza dzieci do spaceru po dosyć dużej sali. Uczniowie mogą spacerować w dowolnym tempie, po dowolnie wybranej trasie. Animator CAG proponuje, by dzieci wyobraziły sobie, że za chwilę będą maszerowały po dziwnych miejscach i w dosyć dziwny sposób: wyobraźcie sobie, że idziecie po śliskim lodzie w śliskich butach. Jak to jest, gdy idzie się po lodzie i trudno utrzymać równowagę? Spróbujcie tak właśnie przez chwilę iść – jakbyście szli po lodzie.

Inne impulsy:

- Idziemy brzegiem morza, w płytkiej wodzie. Musimy co chwilę uciekać przed falą, która może nas zmoczyć.
- Idziemy brzegiem morza, wieje silny wiatr, a w rękę mamy duży parasol.
- Przeskakujemy gołymi stopami po rozgrzanych węgielkach.
- Idziemy po rozgrzanym piasku morskim. Piasek jest tak gorący, że parzy nam stopy.
- Idziemy w długim płaszczu deszczowym, który rozwiewa nam silny wiatr.
- Idziemy po wąskiej kładce, niosąc tacę z pełnymi szklankami.
- Idziemy w głębokim do kolan śniegu, wspinając się na stromą górę.
- Idziemy według pomysłu, który przyjdzie nam do głowy.

Ćwiczenie – 66



Maszyny

Cele: stymulowanie umiejętności ruchowych, zachęcanie do współpracy i wspólnej zabawy.

Przebieg ćwiczenia: Cagowicze dobierają się w trójki. Każda trójka dostaje zadanie zaprojektowania i pokazania pewnej maszyny związanej z wodą i ciepłem. Należy w tym celu użyć własnych ciał i zaprezentować, jak działają następujące maszyny:

- dźwig portowy,
- motorówka,
- wąż do podlewania ogródka,
- rower wodny,
- kuchenka gazowa,
- prysznic,
- pralka automatyczna,
- toster,
- sokowirówka,
- suszarka do włosów.

Źródło: K. J. Szmidt J. Bonar, “Żywieńcy”, WSiP, Warszawa 2000 r.

Źródło: K. Okraszewski, B. Rakowiecka, Szmidt K. J., “Porządek i przygoda”, WSiP, Warszawa 1997 r.