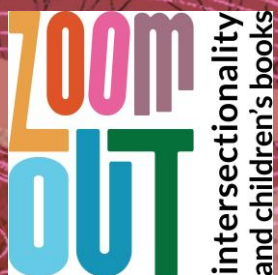
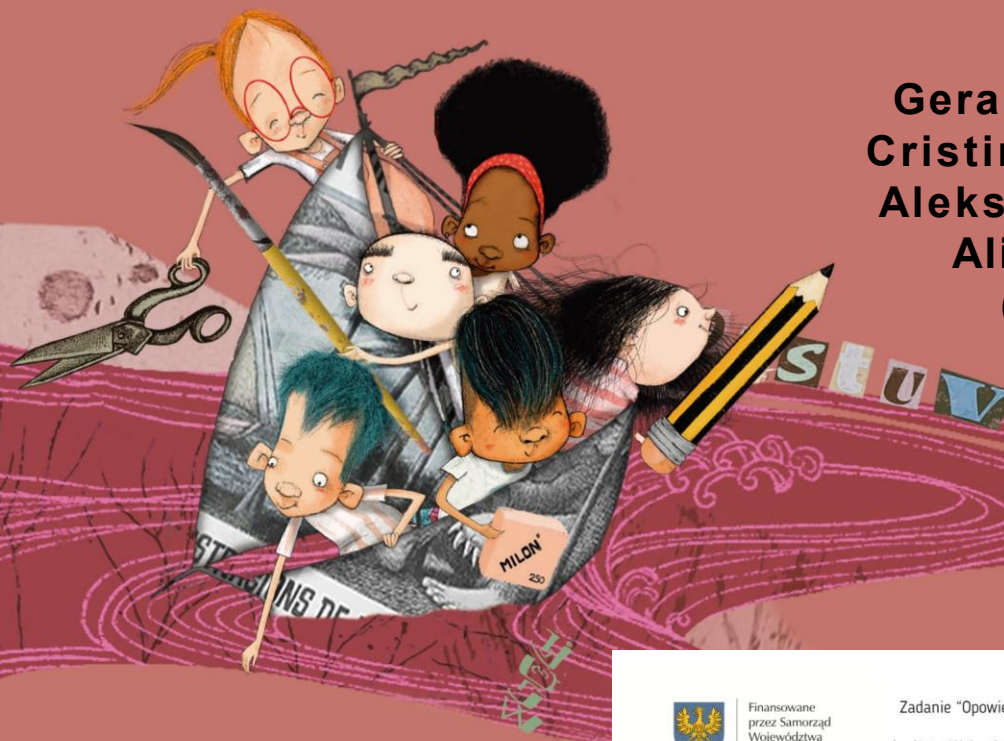


Ćwiczenia wykorzystujące literaturę dziecięcą do przeciwdziałania nierównościom

**Gerard Coll-Planas (tekst)
Cristina Zafrá (ilustracje)
Aleksandra Niewiejska i
Alicja Wiśniewska
(tłumaczenia)**



Finansowane przez Samorząd Województwa Opolskiego

Zadanie "Opowieści o nas wszystkich - o różnorodności, która łączy!" jest finansowane z budżetu Województwa Opolskiego w ramach zadania publicznego "OPOLSKIE ŻYCZLIWE I RÓŻNORODNE".



Laboratorium Zmiany

W niniejszym dokumencie znajdziesz zestaw ćwiczeń pozwalających na pogłębienie zagadnień poruszonych w książce *“Tej książki nigdy nie skończysz czytać”* oraz w animacjach: 1. *“Do czego służy książka?”* oraz 2. *“Możesz to zrobić... lub nie”*.

Materiał ten jest częścią projektu Zoom Out, realizowanego w ramach programu Erasmus+, koordynowanego przez Uniwersytet Vic - Central University of Catalonia, przy udziale trzech organizacji (Fundacja Laboratorium Zmiany, Petit Philosophy i SCOSSE), czterech szkół (La Sínia z Vic, Joan Miró z Barcelony, Fundacja Artem Silesiam Promovere i Osnovna škola Josip Pupačić) oraz dwóch spółdzielni edukacyjnych (Artijoc i Il Pungiglione).

- Czternaście przedstawionych aktywności zostało zaprojektowanych z myślą o dzieciach w wieku od 6 do 12 lat, uczęszczających do szkoły podstawowej. Ten zbiór ćwiczeń stanowi jedynie punkt wyjścia. Jego celem nie jest udzielanie gotowych odpowiedzi, lecz stawianie pytań, wzbudzanie ciekawości oraz rozwijanie krytycznego myślenia. Każdą z propozycji można dostosować do realiów danej grupy, a także do wieku i zainteresowań dzieci.



Strona projektu
ZoomOut



Animacje

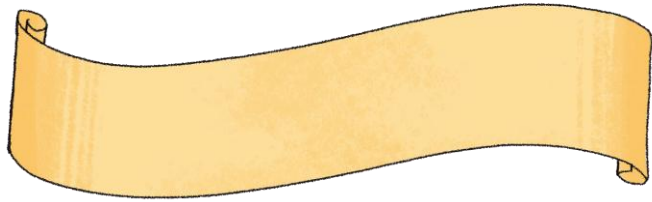


Spis treści

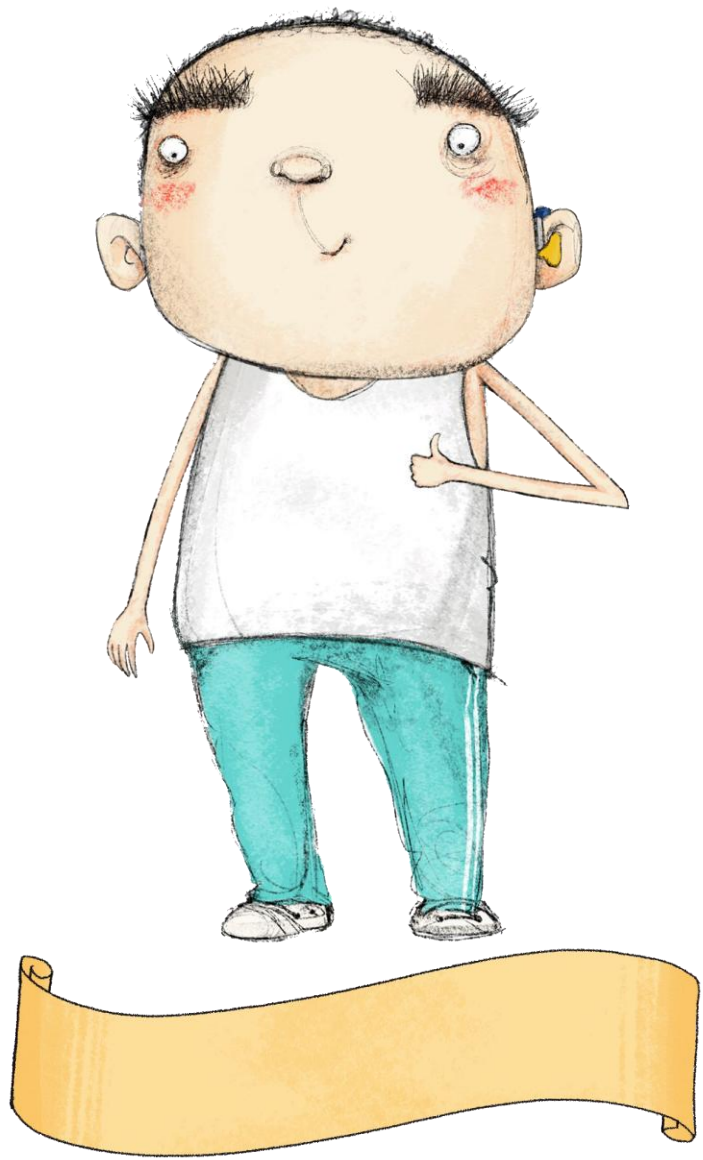
1. Wyobraźmy sobie jacy/jakie są
2. Z jakich książek jesteśmy stworzeni?
3. Do czego jeszcze może służyć książka?
4. Inne sposoby opowiadania historii
5. Historie w historii
6. Kto pisze co?
7. W poszukiwaniu stereotypów
8. Do kogo jesteśmy podobni?
9. Uzupełnij luki
10. Stwórz swoją postać
11. Możesz to zrobić...lub nie
12. Codzienne nierówności
13. Mapka tożsamości
14. Postacie, które przełamują schematy

Ćwiczenie 1: Wyobraźmy sobie jacy/jakie są

- Cele:
 - Refleksja nad tym, jak różni ludzie mogą inaczej interpretować ten sam obraz (w tym przypadku postacie w książce).
 - Omówienie uprzedzeń, które sprawiają, że zakładamy określone cechy postaci.
- Zaleca się wykonanie tej aktywności przed przeczytaniem książki i obejrzeniem animacji.
 - Wskazówki:
 - Na podstawie obrazków postaci z książki poproś uczniów, aby wyobrazili sobie, jakie mają imiona, jaki mają charakter, co lubią, czego nie znoszą, jakiej piosenki nie mogą przestać słuchać, jaka jest ich ulubiona książka... Poniżej znajdziesz karty pracy do wydruku w formacie A4 lub A3, w zależności od tego, ile miejsca do pisania mogą potrzebować uczniowie.
 - Rodzaj pytań i używany język można dostosować do grupy odbiorców: można wybrać wszystkie postacie lub tylko niektóre, podzielić je między grupy; można przeprowadzić ćwiczenie pisemnie lub ustnie; z całą klasą lub w małych grupach, które potem dzielą się rezultatami...
 - Kiedy skończą, mogą porównać jak inni uczniowie w klasie wyobrazili sobie różne rzeczy na podstawie tych samych rysunków.
 - Aby towarzyszyć uczniom w dyskusji podsumowującej, możesz zachęcić uczestników do refleksji nad tym, co zauważyli, zakładając, jacy są poszczególni bohaterowie oraz do zbadania uprzedzeń, które mogły ujawnić się w ich odpowiedziach.
- Po przeczytaniu książki, gdy uczniowie poznają bohaterów nieco lepiej, można wznowić tę aktywność. Czy coś się zmieniło w porównaniu z ich pierwotnymi założeniami?
- Elementem, który może w tym momencie dodać zainteresowania, są strony 54-59 książki oraz finałowa scena animacji 3 („Projekt o literaturze dziecięcej i nierównościach”), w której możemy zobaczyć ulubiony rodzaj książki każdego z bohaterów. Czy uczniowie je odgadli? Dodatkowo, te sceny mogą stanowić punkt wyjścia do dyskusji o różnych gatunkach literackich.













Ćwiczenie 2: Z jakich książek jesteśmy stworzeni?

- Cele:

- Zastanowienie się nad tym, w jaki sposób historie, które czytamy, nas przemieniają i stają się częścią nas samych.
- Skłonienie do międzypokoleniowej rozmowy o literaturze dziecięcej.

Źródło: strona 6 i animacja 1.

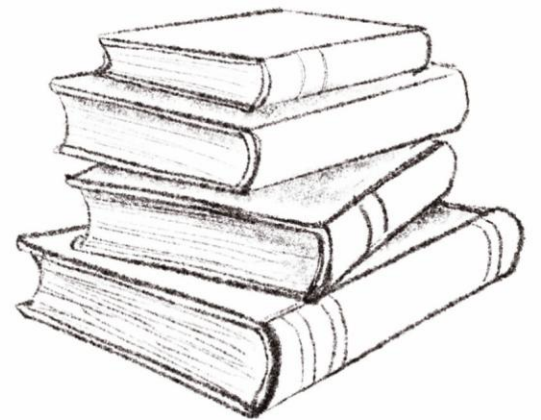
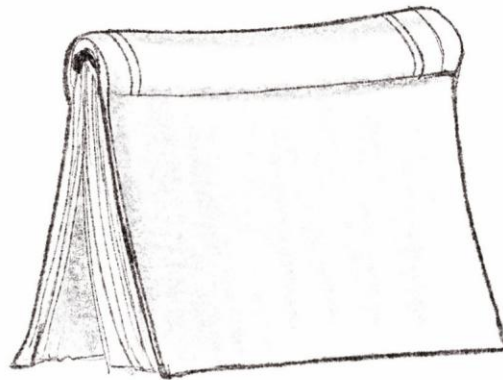
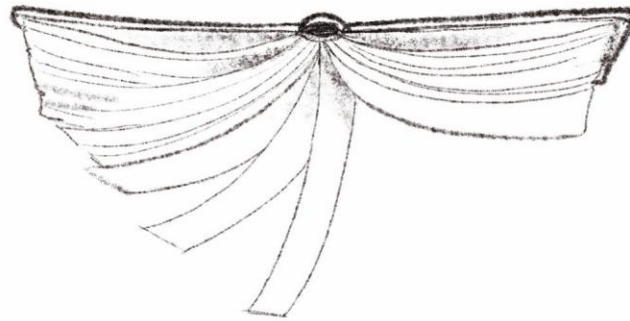
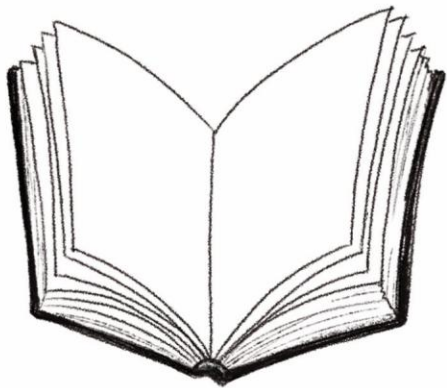
- Wskazówki:
 - W pierwszej części możesz poprosić uczniów, aby zapytali dorosłych (nauczycieli, ojców, matki, babcie i dziadków...), które historie (ustne lub pisane) wywarły na nich największy wpływ, gdy byli dziećmi.
 - Alternatywnie, w ramach wyjścia klasowego, można zaproponować, aby uczniowie zadawali te pytania napotkanym osobom na ulicy. Można to nawet potraktować jako pracę terenową o charakterze socjologicznym, w której będą musieli zadać te pytania określonej grupie osób. Na przykład:

	Kobiety	Mężczyźni
Między 35 a 50 rokiem życia	2	2
Między 50 a 65 rokiem życia	2	2
Więcej niż 65 lat	2	2

- Książki, o których wspomnieli dorośli, można przynieść do klasy, aby je przeczytać. Może to być punkt wyjścia do obserwacji: jak na przestrzeni czasu zmieniały się książki i wartości, które przekazują.
- Ta aktywność może również posłużyć do zaproszenia członków rodziny uczniów, aby opowiedzieli historie z innych czasów czy krajów.
- W drugiej części można zapytać, które historie wywarły wpływ na samych uczniów: które stały się częścią ich wyobraźni, marzeń, zainteresowań, lęków, zabaw...?
- W zależności od grupy, wyniki ćwiczenia można zbierać ustnie lub pisemnie.

Ćwiczenie 3: Do czego jeszcze może służyć książka?

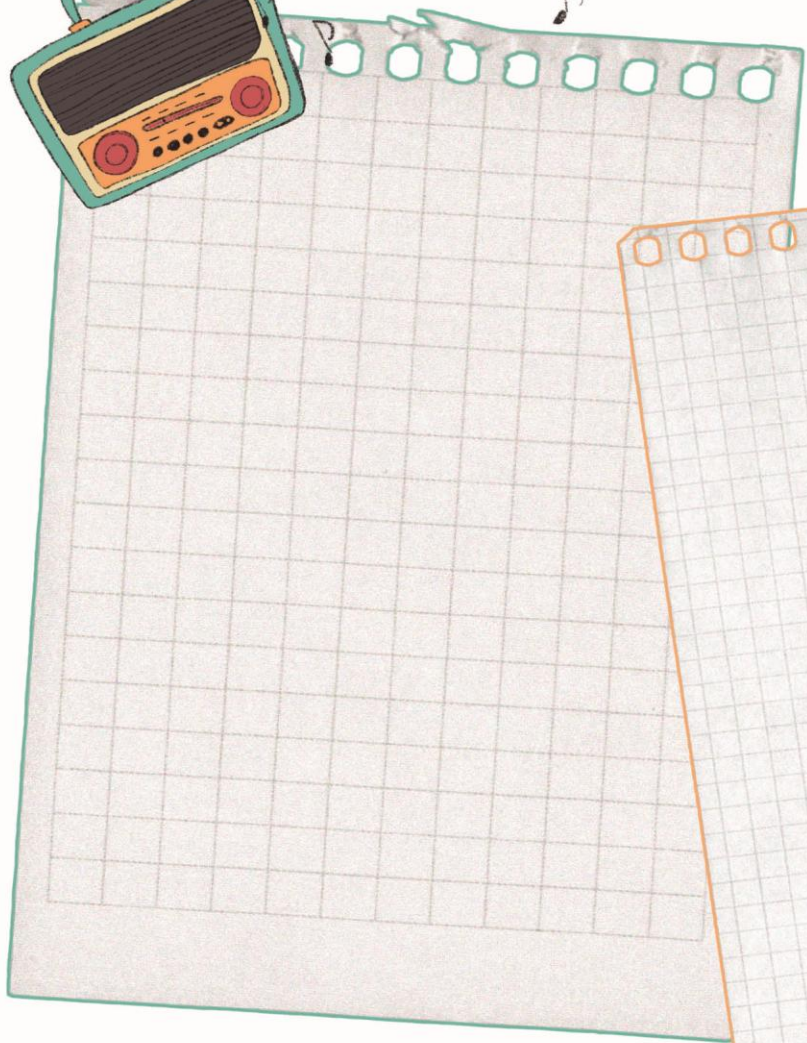
- Cel:
 - Zabawa z ideą użyteczności książki w sensie materialnym i metaforycznym.
- Źródło: strony od 6 do 17 oraz animacja 1.
 - Wskazówki:
- Możesz zacząć od pytania, do czego może służyć książka. Możesz też przypomnieć, do czego służy książka w ilustracjach samej książki i w animacjach (jedzenie, schronienie, łódź, samolot, lustro...).
- Następnie zapytaj uczniów, do czego jeszcze może służyć książka. W tej części zalecamy nie ograniczać propozycji, które mogą się pojawić, nawet jeśli będą zawierały negatywne pomysły na temat książek, ponieważ może to być punkt wyjścia do wykrycia frustracji i przeszkód związanych z czytaniem.
- Zaproponuj uczniom, aby narysowali inne rzeczy, dzięki którym mogą „przekształcić” książkę, wycinając i uzupełniając rysunki proponowane na następnej stronie lub tworząc własne rysunki.
- Zamiast rysowania, aktywność może również mieć formę ustną (dzielenie się pomysłami bez rysowania), performatywną (przedstawianie tych zastosowań), pantomimy (gdzie reszta grupy musi zgadnąć proponowaną funkcję) lub aktywności artystycznej/kreacyjnej (tworzenie dzieł sztuki z nieużywanych książek).



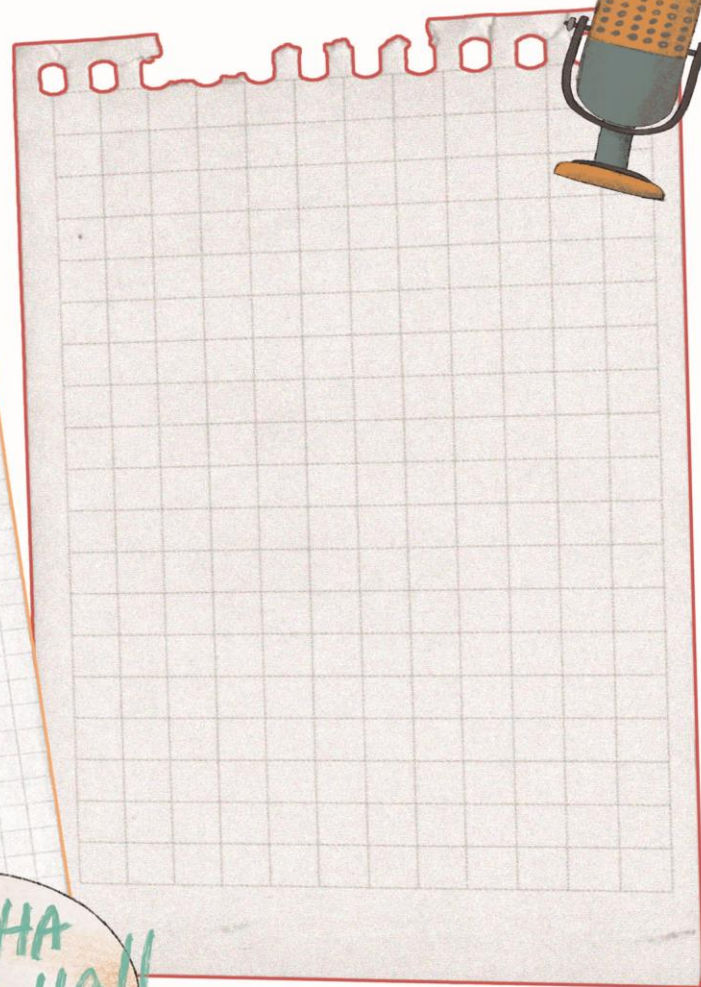


Ćwiczenie 4: Inne sposoby opowiadania historii

- Cel:
 - Pokazanie, że historie z książek można poznawać na więcej sposobów niż tylko poprzez czytanie i słuchanie.
- Źródło: strony od 6 do 17 i animacja 1.
 - Wskazówki:
- Wyjaśnij, że czytamy i opowiadamy historie różnymi środkami (nie tylko poprzez czytanie książek). Zapytaj, w jakich innych sytuacjach w życiu codziennym słuchamy i opowiadamy historie.
- Poproś o konkretne przykłady innych sposobów na opowiadanie i słuchanie historii. Jeśli takie przykłady nie pojawią się spontanicznie, można zaproponować np. anegdoty, filmy, piosenki lub dowcipy.
- Przykłady można zapisać na kolejnej karcie pracy lub podzielić się nimi ustnie i zanotować na tablicy. Istnieje także możliwość wykonania wersji teatralnej lub kalambury, aby reszta klasy mogła zgadnąć, o jaką narrację chodzi (piosenka, dowcip...).
- Poziom szczegółowości ćwiczenia może się znacznie różnić: od poproszenia o listę piosenek czy dowcipów, po zaproponowanie, aby uczniowie zapisali całą piosenkę lub dowcip, by analizować, jak buduje się historię, jakie elementy narracyjne się wykorzystuje, jakimi tematami się zajmuje...



HA HA
HA HA!



A

!

50

11

Ćwiczenie 5: Historie w historii

- Cel:
 - Zidentyfikowanie nawiązań do innych tekstów w opowieści.
- Źródło: Książka i animacje.
 - Wskazówki:
 - Możesz zacząć od wyjaśnienia, że w całej książce i animacjach znajdują się ilustracje nawiązujące do innych książek, które mogą być znane uczniom.
- Możesz zapytać, czy uczniowie rozpoznali niektóre z nich i wspólnie z całą klasą lub w małych grupach przejrzeć książkę/ obejrzeć animacje, aby znaleźć kolejne.
- Możesz dać możliwość zapisania odniesień na tablicy lub na karcie pracy. Można też stworzyć „mapę”, w której powiążemy odniesienia według takich aspektów, jak autorstwo, pochodzenie, gatunek (komiks, narracja itp.), charakter opowieści (tajemnica, przygoda, humor itp.) lub okres, w którym zostały opublikowane.
- W zależności od pozostałego czasu można wykorzystać okazję, aby porozmawiać o niektórych z wymienionych książek i przynieść je do klasy, aby je przeczytać.
- Na końcu książki znajdują się odniesienia do książek, których ilustracje cytujemy dosłownie. Ponadto, w książce pojawiają się odniesienia inspirowane następującymi dziełami:
- *Tales from Greek Mythology*, Graciela Montes
- *Mały Księżę*, Antoine de Saint-Exupéry
- *Charlie Brown and company (Fistaszki)*, Charles Schulz
- *Przygody Tintina*, Hergé
- *Tysiąc i jedna noc*, Anonim
- *One piece*, Eiichiro Oda

Większość odniesień z książki pojawia się również w animacjach, ale w nich dodatkowo pojawiają się:

- *Przygody Gala Asteriksa*, René Goscinny i Albert Uderzo
- *Charlie i fabryka czekolady*, Roald Dahl i Quentin Blake
- *Baśnie Braci Grimm*
- *Edward Nożycoręki*, Tim Burton
- *The Blue Bank*, Paul Marriner
- *The Danger of Unique History*, Chimamanda Ngozi Adichie
- *The Children of the Sea*, Jaume Escala & Carme Solé Vendrell
- *Enigmas*, Víctor Escandell
- *The Rose Bus*, Fabrizio Silei
- *The story of Julia who had the shadow of a child*, Christian Bruel & Anne Bozellec
- *The Adventures of Mr. Mocker*, Thornton Burgess
- *Leila*, Miriam Hatibi and Màriam Ben-Arab
- *Bardzo głodna gąsienica*, Eric Carle
- *Lucky Luke*, Morris I René Goscinny
- *Mafalda*, Quino
- *Maria i Ja*, Miguel Gallardo
- *Matylda*, Roald Dahl i Quentin Blake
- *Mr. Tickle*, Roger Hargreaves
- *Oliver Button as a girl*, Tomie De Paola
- *Olivia and the Princesses*, Ian Woodward Falconer
- *Golden curls and the three bones*, baśń ludowa

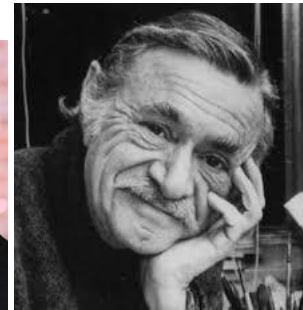
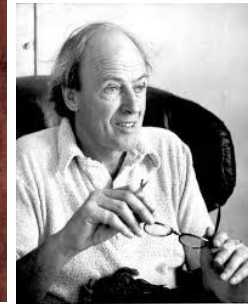


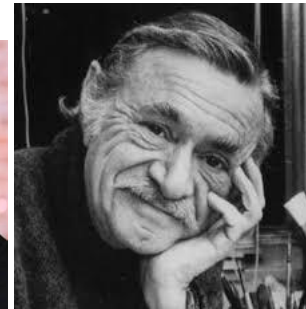
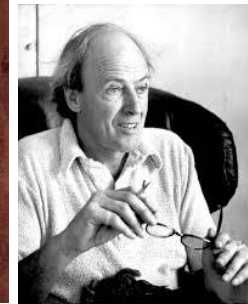
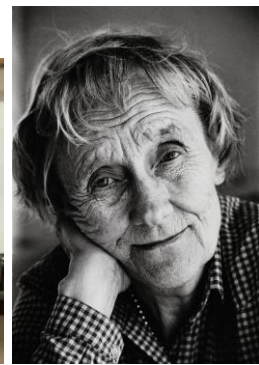


Ćwiczenie 6: Kto pisze co?

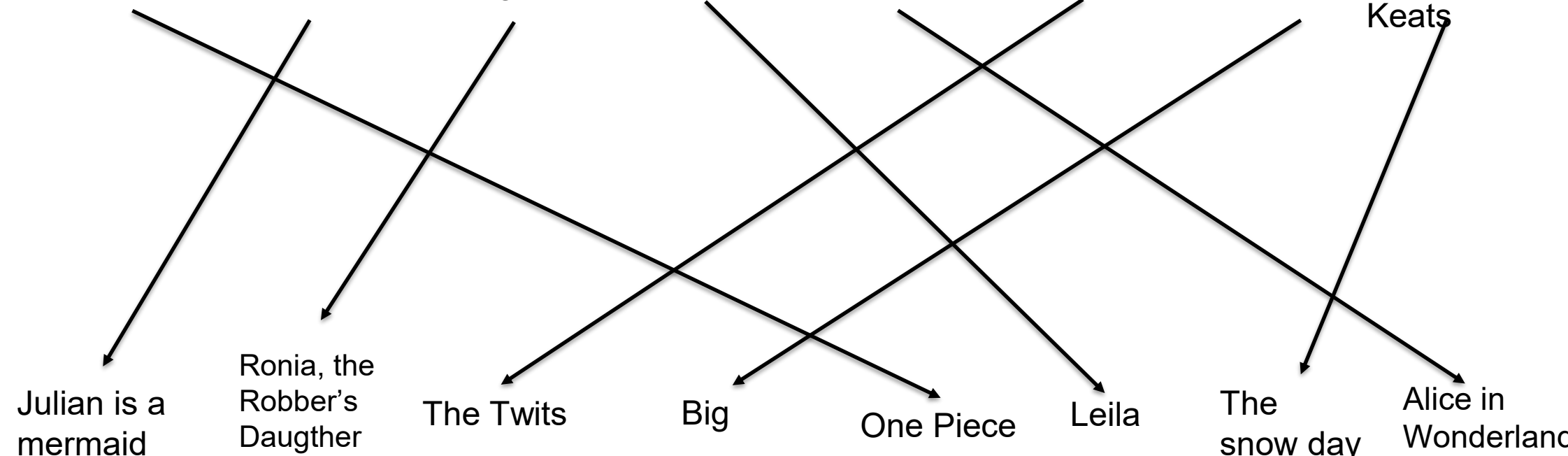
- Cele:
 - Uwidocznienie kwestii autorstwa opowieści.
 - Refleksja nad tym, jak wyobrażamy sobie autora i jak jego książki wpływają na nasze wyobrażenie o nim.
- Źródło: strony 32 i 33 oraz animacja 1.
 - Wskazówki:
- Ćwiczenie jest przeznaczone dla uczniów w wieku od 10 do 12 lat.
- W pierwszej części pokaż uczniom obrazek z następnej strony (projekcję lub wydruk), na którym znajdują się różne książki i osoby. Zapytaj, kto według nich napisał każdą z książek. Zastanówcie się wspólnie, dlaczego tak założyli (na kolejnej stronie znajdziesz prawidłowe powiązanie autora z jego dziełem).
- W drugiej części możesz zapytać, która książka podobała się im najbardziej. Czy wiedzą, kto ją napisał? Kto ją zilustrował? Poproś, aby zapisali imię i nazwisko autora, datę jego urodzenia, sporządzili jego portret oraz wyszukali tytuły innych książek, które napisał. Do tego celu proponujemy plik, który znajdziesz poniżej.
- Aktywność można realizować indywidualnie lub w małych grupach, a następnie wspólnie omawiać rezultaty.
- Jeśli uczniom trudno będzie wymyślić książki, mogą zacząć od tych znajdujących się w klasie lub w bibliotece szkolnej.

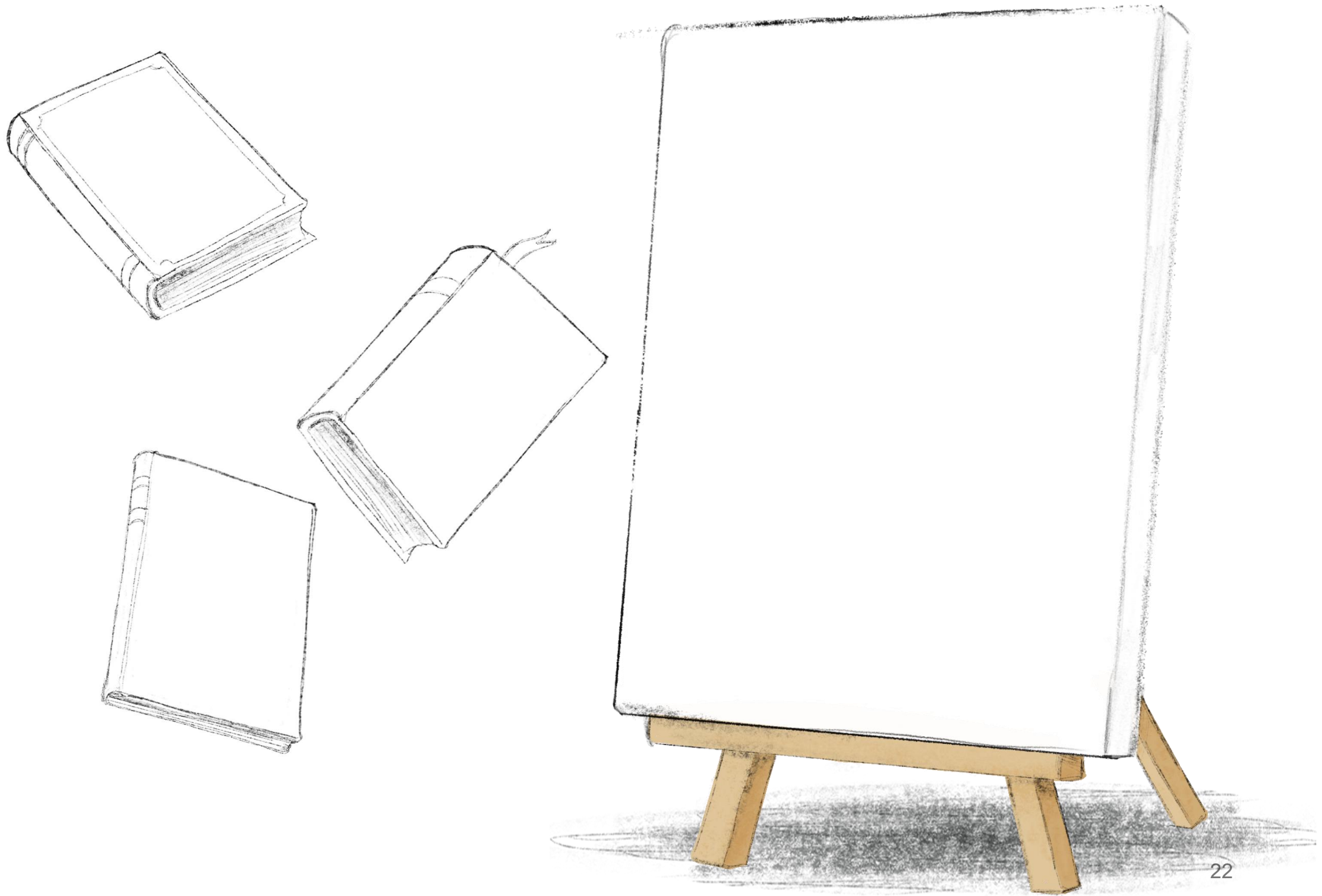






Eiichiro Oda Jessica Love Astrid Lindgren Miriam Hatibi Lewis Carroll Roald Dahl Vashti Harrison Ezra Jack Keats





Ćwiczenie 7: W poszukiwaniu stereotypów

- Cele:
 - Refleksja nad stereotypami
 - Rozróżnianie stereotypów i archetypów w historiach.
 - Źródło: strony 30 i 31 oraz animacja 1
- Wskazówki:
- Ćwiczenie składa się z trzech części. Druga oraz trzecia część są przeznaczone dla uczniów w wieku od 11 do 12 lat.
- W pierwszej części można zacząć od pytania: czy wiedzą, czym jest stereotyp.
- Stereotyp można zdefiniować jako przekonanie, jakie ludzie mają o jakiejś grupie osób, często oparte na uogólnieniu. To coś w rodzaju „etykiety”, którą nadajemy komuś, nie znając go dobrze. Na przykład: myślenie, że „wszyscy chłopcy lubią grać w piłkę” albo że „wszystkie dziewczynki lubią kolor różowy”: to stereotypy, ponieważ uogólniamy i nie bierzemy pod uwagę różnic między ludźmi.
- Można zaproponować wyszukiwanie przykładów stereotypów w opowieściach. Na przykład: Czy istnieje jakiś typowy sposób przedstawiania dziewczynek lub chłopców?/ Jak przedstawiani są bohaterowie w zależności od tego, czy są chudzi czy grubi lub czy są brzydki czy ładni?
- Jednocześnie warto zapytać, czy znają postacie z książek, które łamią te stereotypy. Poniżej znajdują się propozycje niektórych z nich:
 - Oliver Button
 - Główny bohater i babcia z *Sirenes*
 - Pippi Pończoszanka
 - Ronia, córka zbójnika
 - Shrek
 - Lew z *Czarnoksiężnika z Krainy Oz*
 - Babcia gangsterka
 - Królewna Śnieżka (w tradycyjnej wersji Braci Grimm)

Ostatni przykład może być punktem wyjścia do przeczytania tradycyjnej wersji i porównania bohaterki z bardziej współczesnymi wersjami.

- W drugiej części proponujemy obejrzenie wideo „*The danger of a unique story*” (dostępnego online w języku angielskim z hiszpańskimi napisami), w którym nigeryjska pisarka Chimamanda Ngozi Adichie zastanawia się nad skutkami braku reprezentacji w literaturze, którą czytała oraz nad wpływem stereotypów. Można również przeczytać transkrypt jej przemówienia, który jest dostępny w publikacjach lub online. Po obejrzeniu wideo warto omówić w klasie, co autorka proponuje i jak rezonuje to z jej własnymi doświadczeniami.
- W trzeciej części można rozważyć różnicę między stereotypem a archetypem.

Stereotyp

- Stereotyp to coś w rodzaju niesprawiedliwej lub zbyt uproszczonej etykiety, którą przypisujemy osobie lub postaci na podstawie jej przynależności do grupy społecznej.
- Na przykład: jeśli powiemy, że każdy książę z bajki jest odważny, a wszystkie księżniczki muszą być ratowane - to stereotyp.
- Stereotypy nie pozwalają nam zobaczyć, jaka osoba lub postać naprawdę jest. To tak, jakbyśmy zamknęli ją w pudełku i nie pozwolili jej być inną.

Archetyp

- Archetyp to coś w rodzaju wzorca lub ogólnej idei, którą dzieli wiele postaci, ale nie zawsze w ten sam sposób. To jak baza, którą każda postać może następnie uczynić swoją własną.

Na przykład: archetypem może być bohater lub bohaterka: postacie, które dokonują odważnych czynów, ale mogą bardzo się od siebie różnić. Harry Potter jest bohaterem, ale bohaterką jest też Pippi Pończoszanka.

- Innym archetypem może być mentor lub pomocnik, np. wróżka w *Kopciuszku* albo Gandalf w *Władcy Pierścieni*. Oboje pomagają, ale bardzo się od siebie różnią.
- Archetypy pomagają nam zrozumieć role, które postacie pełnią w historii, ale nie ograniczają ich ani nie sprawiają, że zawsze są takie same.

Różnica między stereotypem a archetypem

Stereotyp

- jest jak klatka: widzi tylko część postaci i sprawia, że cała grupa wygląda tak samo.
Archetyp jest jak szablon: daje początkowy pomysł, ale każda postać może być wyjątkowa i niepowtarzalna
- Jeśli powiemy, że wszyscy piraci są źli i noszą opaskę na oku, to będzie to stereotyp. Natomiast, jeśli pomyślimy o archetypie pirata-odkrywcy: może on być zły jak Kapitan Hak z *Piotrusia Pana* albo dobry jak Jack Sparrow z *Piratów z Karaibów* czy Luffy z *One Piece*.
- Jeśli powiemy, że wszystkie babcie w opowieściach są słodkie i pieką ciasteczka, to będzie to stereotyp. Natomiast, jeśli pomyślimy o archetypie mądrości babci, może to być bardzo zróżnicowany obraz babci: jak ta z *Czerwonego Kapturka*, ta z filmu *Coco* czy Gangsterka-Babcia z książki Davida Walliamsa.
- Następnym razem, gdy będziemy czytać opowieść lub oglądać film, postarajmy się zapytać siebie: Czy ta postać tkwi w stereotypie, czy może jest częścią archetypu, który możemy rozpoznać?

Typy archetypów

- Poniżej znajdują się najczęściej występujące archetypy. Sprawdźcie, czy potraficie odnaleźć ich przykłady w znanych wam opowieściach. Oto kilka podpowiedzi:

1. Bohater lub bohaterka

- To postacie, które stawiają czoła wyzwaniom, pokonują swoje lęki i walczą o osiągnięcie celu. Zazwyczaj chcą kogoś uratować, coś odkryć albo zmienić świat.
- Przykłady: Harry Potter, który walczy z Voldemortem, aby ocalić świat czarodziejów. Mulan, która przebiera się za mężczyznę, by chronić swoją rodzinę i kraj. Frodo (*Władca Pierścieni*), który niesie pierścień, aby go zniszczyć i uratować Śródziemie.

2. Mentor lub przewodnik

- Ten archetyp to postać, która uczy, prowadzi lub pomaga bohaterowi/bohaterce osiągnąć cel. Często jest to osoba mądra; może być dorosła lub magiczna.
- Przykłady:
 - Wróżka z *Kopciuszka* (lub ptak w niektórych wersjach), która pomaga bohaterce, dając jej suknię i karocę.
 - Gandalf (*Władca Pierścieni*), który udziela rad i prowadzi Drużynę Pierścienia.
 - Stary mędrzec z lasu w *Zoo Pitusa*, który doradza bohaterom, jak osiągnąć ich cel.

3. Antagonista lub złoczyńca

- To archetyp „złego bohatera” lub głównej przeszkody, którą bohater/bohaterka musi pokonać. Może to być konkretna postać, ale także czynnik, taki jak strach czy czas.
- Przykłady:
 - Maleficent (*Śpiąca Królewna*), która rzuca czar na księżniczkę Aurorę.
 - Lord Voldemort (*Harry Potter*), który dąży do absolutnej władzy.
 - Wilk (*Czerwony Kapturek*), symbolizujący zagrożenie i nieufność.



4. Postać pomysłowa/sprytna

- Ta postać jest figlarna, psotna i wprowadza innych w błąd, ale bardzo często robi to po to, by pomóc lub dać innym nauzkę.
- Przykłady:
 - Loki (z mitologii nordyckiej), który oszukuje bogów i ludzi swoimi intrygami i chaosem, lecz często czyni to, by pomóc swoim sojusznikom.
 - Dżin z *Aladyna*, który mimo radosnego i żartobliwego charakteru wprowadza zamieszanie swoimi słowami i życzeniami, ale ostatecznie uczy bohatera ważnych lekcji o autentyczności i miłości.
 - Willy Wonka (*Charlie i fabryka czekolady* Roalda Dahla), który tworzy dziwne i chaotyczne sytuacje w swojej fabryce, jednak jego działania zawsze służą przekazywaniu lekcji na temat zachowania i wartości osobistych.

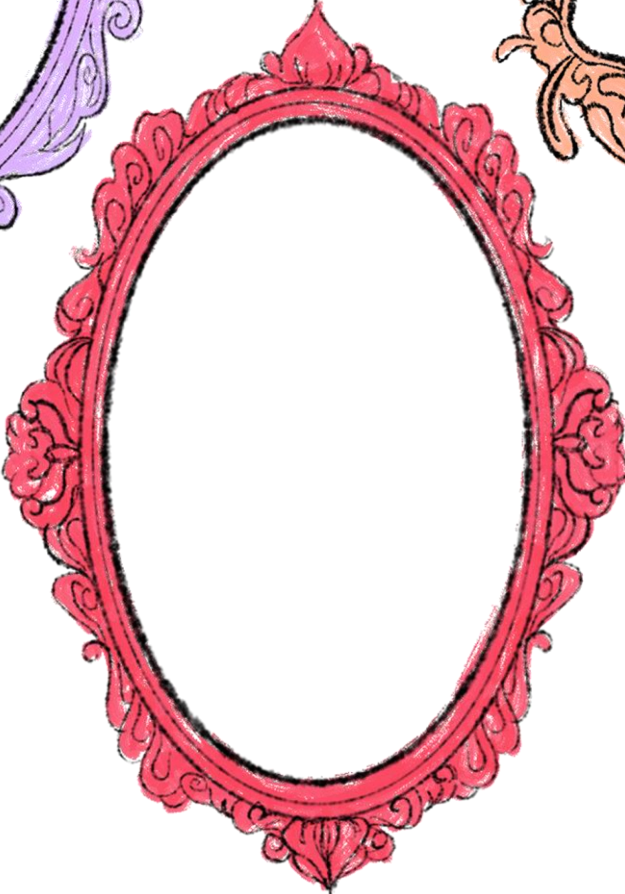
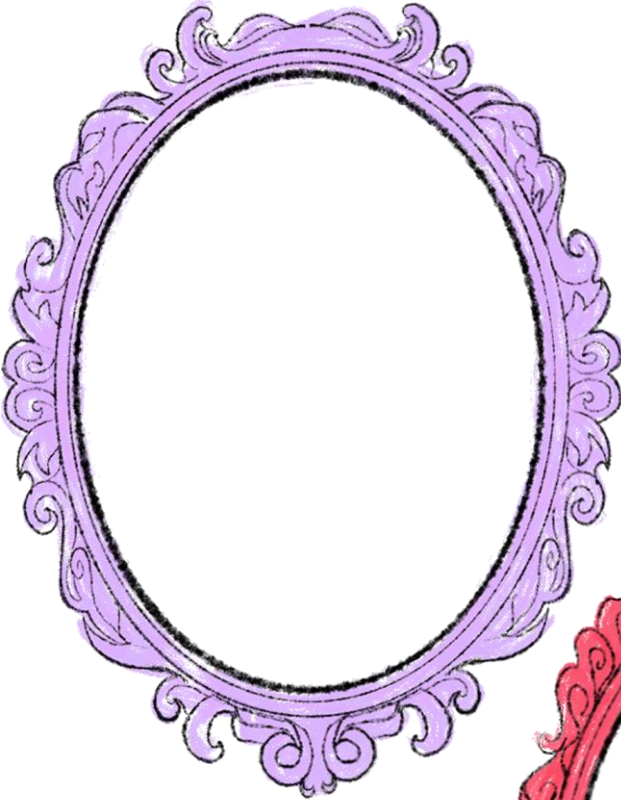
5. Wierny przyjaciel

- Ta postać towarzyszy bohaterowi/bohaterce w jego/jej podróży i okazuje bezwarunkowe wsparcie, często narażając własne bezpieczeństwo, by pomóc.
- Przykłady:
 - Ron i Hermiona, którzy zawsze wspierają Harry'ego Pottera.
 - Grover Underwood, najlepszy przyjaciel Percy'ego Jacksona w jego przygodach z bogami olimpijskimi.
 - Birk, bezwarunkowo oddany przyjaciel Ronji, córki zbójnika z książki Astrid Lindgren.

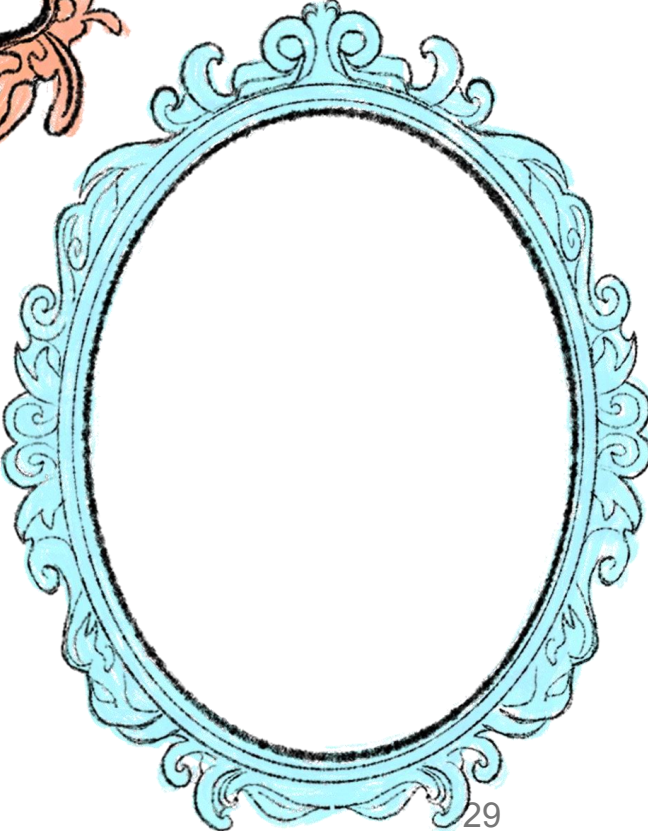
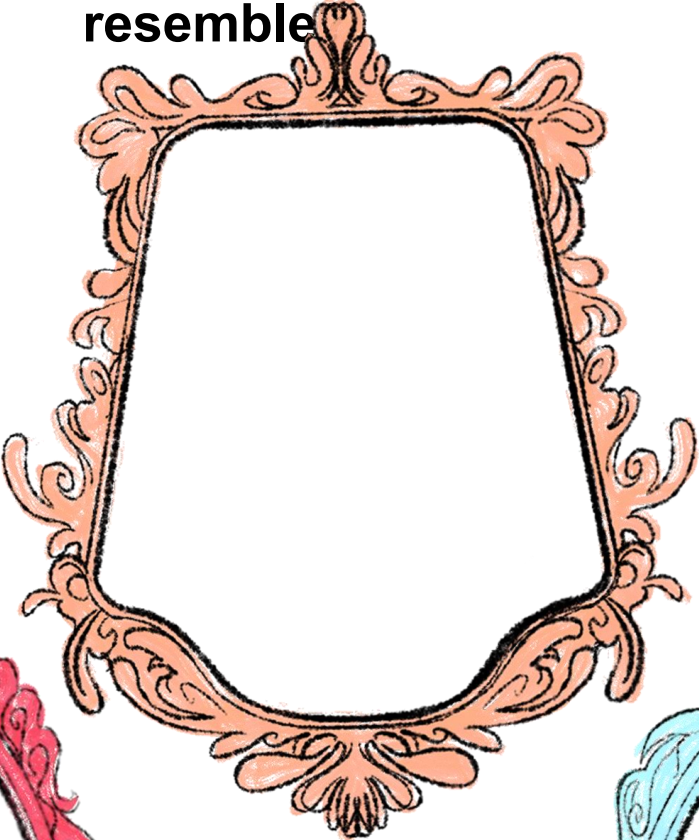
Ćwiczenie 8: Do kogo jesteśmy podobni?

- Cele:
 - Zastanowienie się, czy uczniowie utożsamiają się z bohaterami książek, które czytają.
 - Rozróżnienie między tym, do kogo są podobni, a tym, do kogo chcieliby być podobni.
- Źródło: strony 28 i 29 oraz animacja
- Wskazówki:
 - Wspólnie lub w małych grupach można zacząć od sporządzenia listy bohaterów literatury dziecięcej, których znacie.
 - Na tablicy można zapisać te postacie, tak aby były widoczne przez cały czas trwania aktywności.
 - Następnie można zadać pytania:
 - Do których postaci jesteś podobny/-a?
 - Do kogo chciał(a)byś być podobny/-a?
 - Jakich typów postaci brakuje w książkach, które czytasz?
 - Tę część można zrealizować ustnie, pisemnie lub w formie rysunku; można ją przeprowadzić z całą grupą lub zacząć od chwili pracy indywidualnej albo w małych zespołach, aby zachęcić do głębszej refleksji.
 - Podczas dzielenia się odpowiedziami można zachęcić uczniów do wyjaśnienia, dlaczego uważają, że są podobni do danych postaci lub dlaczego chcieliby być podobni do innych.
 - Trzecie pytanie może posłużyć do wskazania typów postaci, których uczniom brakuje, biorąc pod uwagę takie aspekty jak kolor skóry, typ sylwetki czy ekspresja płci (dziewczynki i chłopcy w niestereotypowych rolach). Może to być punkt wyjścia do poszukiwania książek, w których takie postacie się pojawiają, lub do tworzenia własnych opowieści, w których będą one bohaterami.

Which characters you resemble?



Which characters would you like to resemble



Ćwiczenie 9: Uzpełnij luki

- Cel:
 - Obserwacja tego, jak ludzie interpretują ten sam tekst na różne sposoby.
- Źródło: strony od 22 do 27 i animacja 1.
- Wskazówki:
 - Można zacząć od wyjaśnienia, że czytanie to nie tylko rozumienie słów: to wyobraźnia. Każda osoba może interpretować rzeczy inaczej, nawet gdy czyta ten sam tekst.
 - Aktywność można rozpocząć od głośnego czytania w klasie lub indywidualnie przez każdą osobę tekstu poniżej (oferujemy dwie wersje o różnym stopniu trudności).
 - Następnie można zadać pytania dotyczące tekstu, dostosowując je do grupy. Na przykład:
 - Jak wyobraziłeś/-aś sobie głównego bohatera?
 - **Czym Twoim zdaniem jest opisywany przedmiot?**
 - **Co to za szept, który słyszysz?**
 - **Jakie rady zapamiętałeś/aś?**
 - **Kto jej udzielił?**
 - **Jak myślisz, jaką decyzję Twoim zdaniem podejmuje bohater na końcu?**
 - Na pytania można odpowiadać ustnie lub zapisywać odpowiedzi indywidualnie, a następnie porównać odpowiedzi. Dzięki temu będzie widoczne, jak każdy stworzył inną interpretację tekstu podczas czytania.

Tajemnica lasu

Las był pełen mgły. Wszystko było bardzo ciche. Słyszał tylko szelest liści pod stopami.

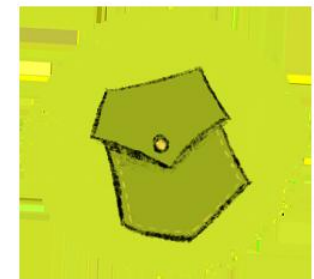
Nagle - hałas! Coś poruszyło się za drzewami. Ale... co to było? Nie mógł tego dostrzec.

Serce biło mu szybko. Włożył rękę do kieszeni i wyciągnął coś bardzo wyjątkowego. Był pewien, że to pomoże. Zamknął oczy, wziął głęboki oddech i użył tego.

Mgła zaczęła znikać. Wszystko się uspokoiło. W końcu zobaczył drogę! Zrobił krok do przodu, ale zauważył cień. Odwrócił się... Nic tam nie było, czy może jednak było? Usłyszał cichy szept pod sobą. Co powinien zrobić? Uciekać? Odwrócić się? Wtedy przypomniał sobie dobrą radę i wiedział, co zrobić.



- Jak myślisz, jaki jest główny bohater?



- Co główny bohater nosi w kieszeni?



- Co może być tym dźwiękiem, który słyszy bohater?



- Co bohater robi na końcu?

Ćwiczenie 10: Stwórz swoją postać

- Cele:
 - Stworzenie postaci intertekstualnej (opartej na odniesieniach z różnych opowieści).
 - Stworzenie postaci, które przełamują stereotypy.
- Źródło: pages 24 to 27, and animation 1.
- Wskazówki:
 - Z postaciami z ćwiczenia 1 oraz wycinankami, które znajdują się na następnej stronie (odnoszącymi się do postaci z innych książek), uczniowie mają stworzyć własne kreacje w oparciu o technikę kolażu. Istnieją dwa sposoby rozpoczęcia tej aktywności:
 - Pierwszy sposób polega na wskazaniu, że mają zbudować postacie bez dodatkowych wytycznych (co może sprawić, że postacie będą głównie normatywne). Gdy to zostanie wykonane, można podać wskazówkę, aby stworzyli drugą postać jak najbardziej szaloną, przełamującą stereotypy.
 - Druga opcja to stwierdzenie (od razu), że celem jest stworzenie postaci, która przełamuje oczekiwania.
 - Stworzona postać jest przyklejana do ramki (zobacz kartę pracy poniżej) i nadawane jest jej imię. Kreacje uczniów można powiesić w klasie jako wystawę, aby wszyscy mogli zobaczyć efekty.
 - Ustnie lub pisemnie można opisać charakter postaci. Dodatkowo można zaproponować, aby uczniowie wymyślili historię z udziałem postaci lub aby dwie osoby wymyśliły historię, w której pojawiają się ich postacie razem.
 - Na zakończenie można zachęcić do debaty na temat tego, jakie aspekty stereotypów stworzone postacie wzmocniły, a jakie przełamały.

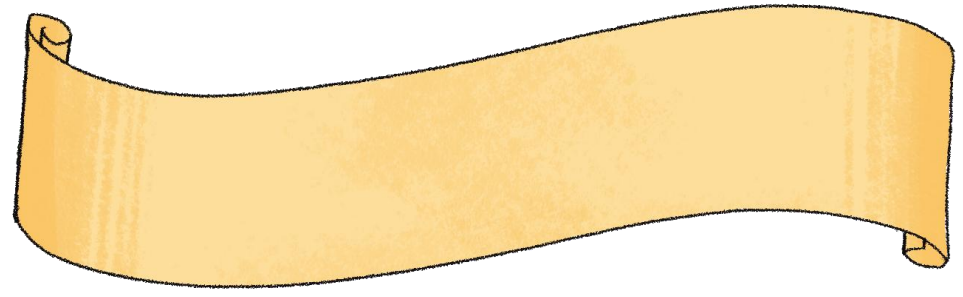
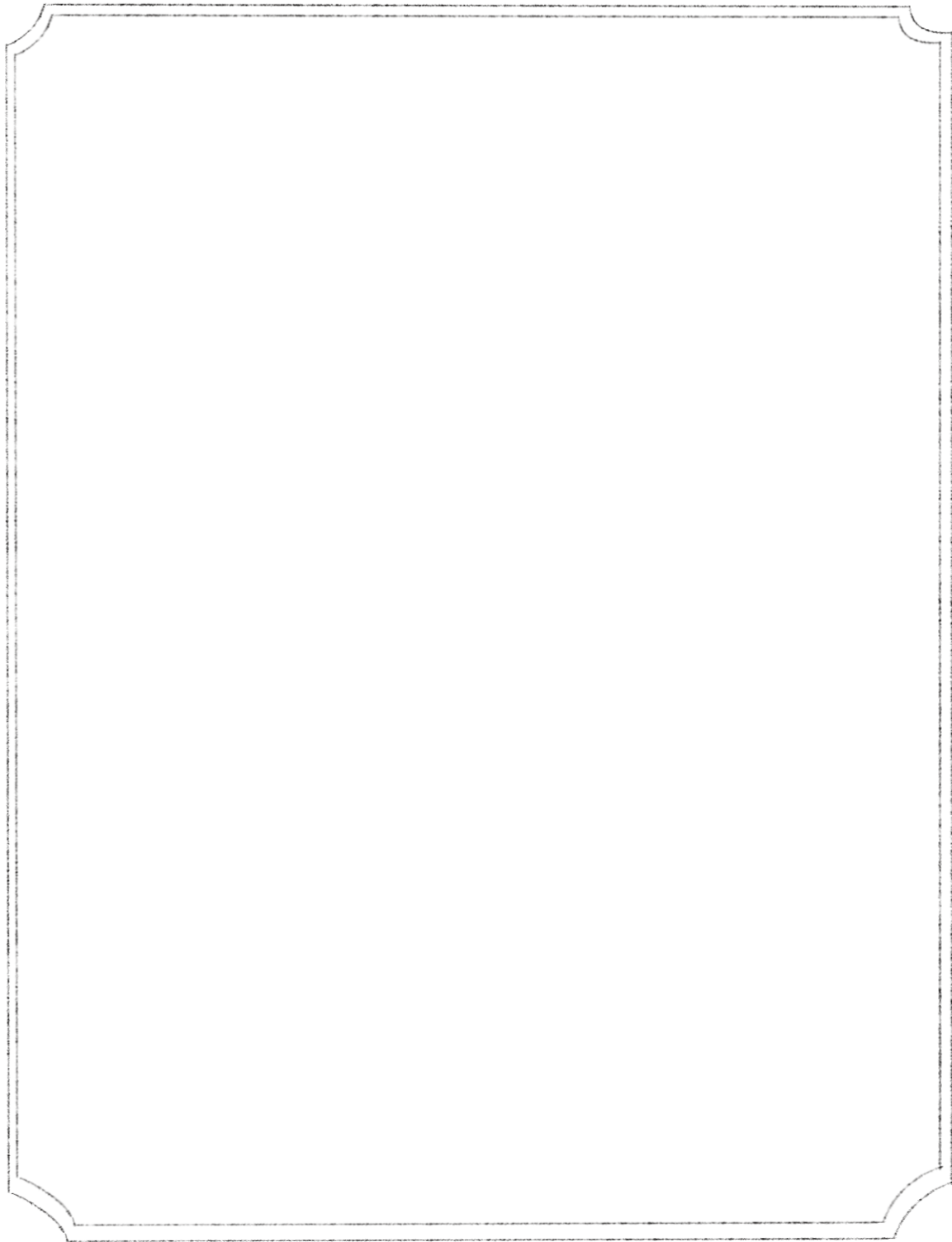






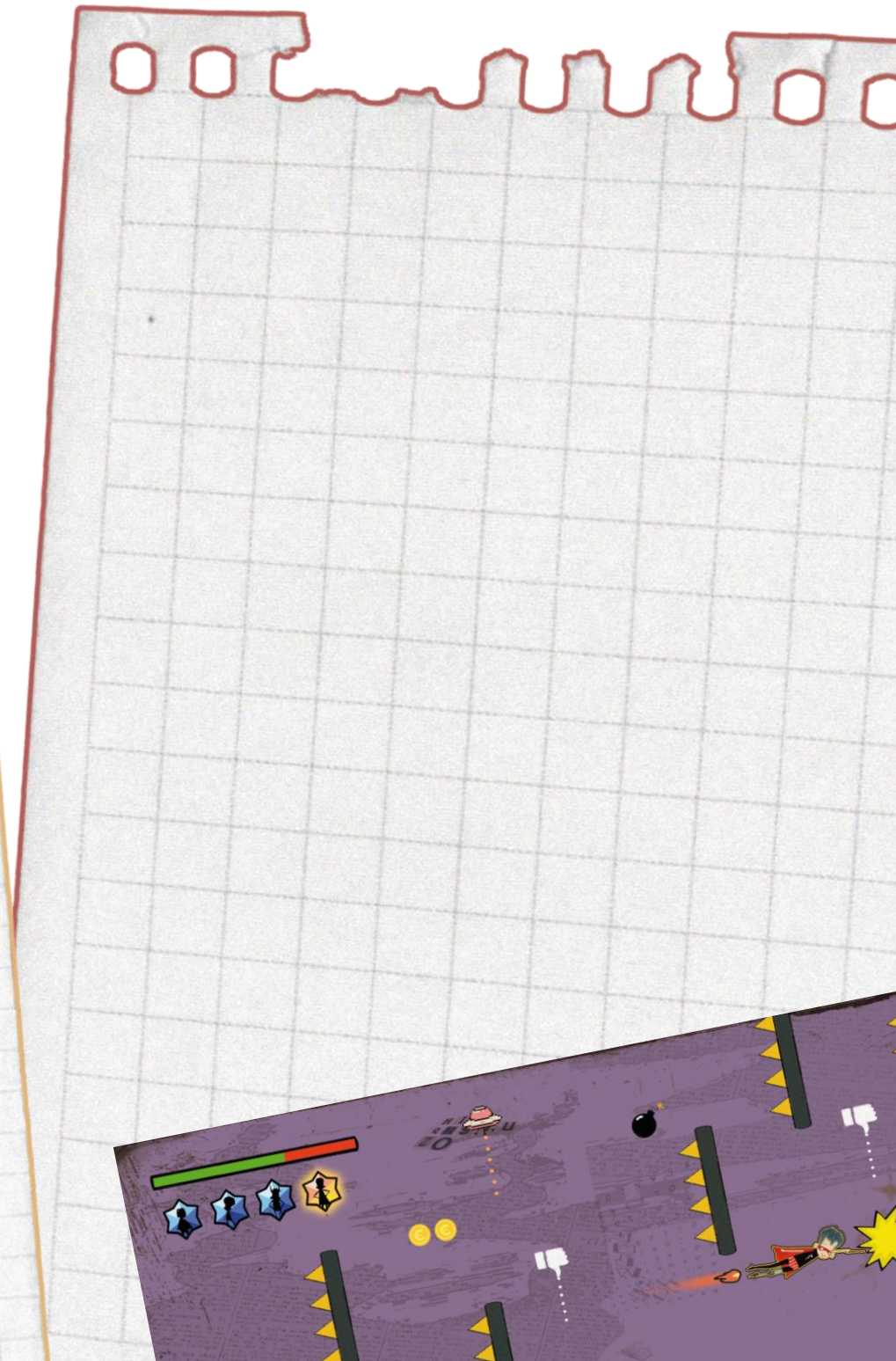






Ćwiczenie 11: Możesz to zrobić...lub nie

- Cele:
 - Krytyczne zastanowienie się nad ograniczeniami ludzkiego działania.
 - Zidentyfikowanie nierówności, które ułatwiają lub utrudniają niektórym ludziom osiągnięcie tego, czego pragną.
- Źródło: strony od 36 do 45 oraz animacja 2.
- Wskazówki:
 - Ćwiczenie przeznaczone dla uczniów w wieku 11–12 lat.
 - Można zacząć od refleksji, że w wielu reklamach, filmach, serialach, piosenkach itd. mówi się nam, że możemy osiągnąć wszystko, co sobie zaplanujemy, że wszystko zależy tylko od nas. Można zapytać, czy przychodzą im na myśl jakieś przykłady i zaproponować własne. Można też zachęcić do dyskusji klasowej na ten temat.
 - Następnie można poprosić uczniów o sporządzenie dwóch list: jednej z rzeczami, których nie da się osiągnąć, bez względu na to, jak bardzo byśmy chcieli oraz drugiej z rzeczami, które można osiągnąć, ale nie każdy ma takie same możliwości, aby je zdobyć.
 - Listy mogą być sporządzone w formie rysunków lub pisemnie. Można je także przerobić na grę, w której poprzez kalambury reszta klasy musi odgadnąć różne elementy.



Ćwiczenie 12: Codzienne nierówności

- Cel:
 - Zidentyfikowanie nierówności w codziennym życiu.
- Źródło: strony od 42 do 45 i animacja 2.
- Wskazówki:
 - Ćwiczenie przeznaczone dla uczniów w wieku 11–12 lat.
 - Można zacząć od wyjaśnienia, że nierówności społeczne pojawiają się, gdy niektórzy ludzie mają więcej możliwości niż inni ze względu na takie aspekty jak miejsce zamieszkania, umiejętności czy pieniądze, które posiada ich rodzina.
 - Nierówności społeczne nie zawsze są łatwe do zauważenia. Można wprowadzić to zagadnienie odwołując się do samej książki, animacji 2, filmu „*Passos*” lub serii filmów „*When books speak to you*”.
 - Można podkreślić, że nierówności wpływają na nasze codzienne życie i sprawiają, że niektórym osobom łatwiej lub trudniej jest osiągnąć to, co sobie zaplanują.
 - Po obejrzeniu jednego z filmów lub przeczytaniu odpowiednich stron książki uczniowie mogą odpowiedzieć (indywidualnie na kartce lub wspólnie na tablicy) na następujące pytania:
 - Jakie przykłady nierówności się pojawiają? Jak wpływają na codzienne życie?
 - Jakie inne przykłady nierówności dostrzegasz w swoim otoczeniu (w klasie, w domu, w mieście lub wsi)?



Jakie przykłady nierówności się pojawiają? Jak wpływają na codzienne życie?

Jakie inne przykłady nierówności dostrzegasz w swoim otoczeniu (w klasie, w domu, w mieście lub wsi)?

Ćwiczenie 13: Mapka tożsamości

- Cele:
 - Zastanowienie się nad elementami, które kształtują nasze doświadczenia.
 - Podejście do kwestii tożsamości jako czegoś złożonego i wielowymiarowego.
- Źródła: strony 46 i 47 oraz animacja 2.
- Wskazówki:
 - “Mapka tożsamości” to narzędzie graficzne, które wizualnie przedstawia różne aspekty rzeczywistości danej osoby, takie jak cechy osobiste, społeczne i kulturowe.
 - Mapy można wykorzystywać, gdy chcemy lepiej poznać uczniów, wspierać więzi oparte na zrozumieniu i empatii oraz wzbudzać refleksję nad sobą.
- Ta aktywność jest inspirowana materiałem „Identity Web” stworzonym przez Sarę K. Ahmed, który prezentuje w książce *Being the Change: Lessons and Strategies to Teach Social Comprehension* (2018).



Przykład mapy Sary K. Ahmed



- Etapy:

- 1. Prezentacja

- Możesz zacząć od przedstawienia własnej mapy, aby krótko omówić aktywność i pokazać, że ludzka tożsamość jest złożona.
- Możesz również pokazać strony 46 i 47 książki lub animację 2, które dostarczają kontekstu dla aktywności i zawierają odniesienia do map.
- Wyjaśnij, że każdy uczestnik stworzy mapę, która będzie przedstawiać kim jest, pokazując pustą mapę (przez wyświetlenie na tablicy lub wersję wydrukowaną).
- Następnie podziel się przykładami „map tożsamości” z postaciami, które znają uczniowie (zobacz przykłady poniżej), zachęcając ich do udziału w dyskusji.

- 2. Wspólne tworzenie Mapy tożsamości

- Pokaż na tablicy „Mapę tożsamości” (rysując ją lub wyświetlając) i odczytaj na głos tekst referencyjny. Zaleca się, aby był to tekst trwający około 10 minut, w którym postać jest przedstawiona w wyczerpujący i dokładny sposób. Proponujemy czytanie książek takich jak *Pippi Pończoszanka*, *Charlie i fabryka czekolady*, *Matylda*, *Mały Książę*, *Agus i potwory* czy *Niekończąca się opowieść*.
- Wspólnie uzupełnijcie mapę tożsamości przedstawionej postaci.

- 3. Uczniowie tworzą własne mapy tożsamości
 - Każdy uczeń otrzymuje swój szablon (w formacie A4 lub A3) i zaczyna tworzyć swoją mapę indywidualnie, łącząc rysunki i słowa. Zaleca się rozpoczęcie od pytań otwartych, ale można też udzielać wskazówek i podsuwać pomysły, jeśli uczniowie nie wiedzą, co uwzględnić, np.:
 - Kim jestem?
 - Ile masz lat?
 - Jak wyglądasz? (np. kolor skóry, włosy, sylwetka)
 - Jakie masz cechy? (np. nieśmiały, przyjazny, mądry)
 - Czy urodziłeś się w innym kraju?
 - Jaka jest Twoja płeć?
 - Jak żyję?
 - Gdzie mieszkasz? Czy od zawsze mieszkasz w tym samym miejscu?
 - Mieszkasz w domu czy mieszkaniu?
 - Z kim mieszkasz?
 - Jaka wygląda Twoja rodzina (np. Rodzice, rodzeństwo)?
 - Czy część Twojej rodziny mieszka gdzieś indziej (np. W innym mieście czy kraju)?
 - Czy masz zwierzęta?



- Co lubię?

- Jakie aktywności lubisz Wykonywać (np. zajęcia pozaszkolne, hobby, sport)?
- Jakie gry i zabawy lubisz?
- Kim są Twoi ulubieni bohaterowie z opowiadań?
- Które postacie z filmów i seriali najbardziej lubisz?
- Jakie są Twoje ulubione zajęcia szkolne?
- Jakie są Twoje ulubione zwierzęta?
- Jakie kolory lubisz najbardziej?
- Co sprawia, że się śmiejesz?
- Jakie są Twoje ulubione miejsca?
- Jakie dania najbardziej lubisz jeść?

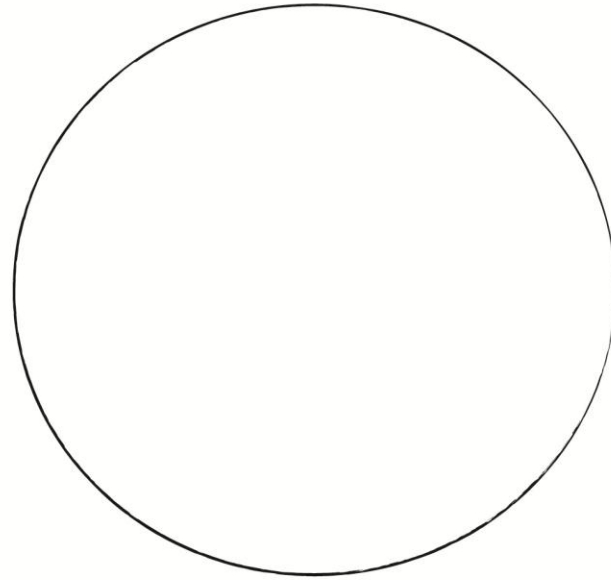
- Czego nie lubię?

- Odwróć pytania z kategorii „co lubię” i dodaj rzeczy, które ich przerażają, złością itp.

- Uczniowie mogą podzielić się swoimi wypełnionymi mapami z resztą klasy.
- Po aktywności skupiającej się na tym, kim są, można przeprowadzić ćwiczenie 8, aby zastanowić się, czy uważają, że ich cechy są odzwierciedlone w postaciach książek, które czytają.

HOW I LIVE

WHO I AM



WHAT I DON'T LIKE

WHAT I LIKE

HOW I LIVE



With my mum



Kind

Free

Rebel



The fight



Meet friends



WHAT I DON'T LIKE

WHAT I LIKE

HOW I LIVE



WHO I AM

Alone?

LONDON

A MUGGLE?

- YOU ARE A WIZARD,
HARRY.

I'm a boy



Cupboard under the stairs
with my UNCLEs



ORPHAN

11 years old

The boy who lived

LEARNING MAGIC

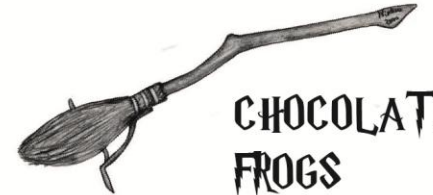


GREEN EYES, LIKE MY MUM

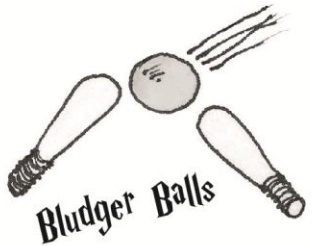


HARRY POTTER

defense against
dark arts class



CHOCOLATE
FROGS



Bludger Balls

PROFESSOR SNAPE

DRACO MALFOY



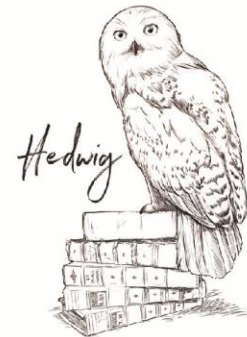
The DUDLEY'S

LORD VOLDEMORT
(He who must not be named)

potions class

Beattie Boops
Beens

My friends
RON AND HERMIONE



Hedwig

HAGRID



QUIDDITCH

WHAT I DON'T LIKE

WHAT I LIKE

Ćwiczenie 14: **Postacie, które przełamują schematy**

- Cel:
 - Refleksja nad zwalczaniem stereotypów.
 - Źródło: strony 48 i 49 oraz animacja 2.
- Wskazówki:
 - Możesz poprosić uczniów, aby wskazali trzy postacie w książce, które nie postępują zgodnie z oczekiwaniami i łamią stereotypy.
 - Mogą zrobić ich portret i wyjaśnić, dlaczego tak się dzieje, ustnie lub pisemnie (ostatnia strona dokumentu).
- Przykłady postaci:
 - *Elmer* (David McKee) – kolorowy słoń, który łamie stereotypy związane z konformizmem i uczy dzieci znaczenia różnorodności oraz akceptacji siebie.
 - *Pippi Longstockings* (Astrid Lindgren) – niezależna, silna i buntownicza dziewczynka, która mieszka sama i sprzeciwia się zasadom narzuconym przez dorosłych.
 - *Matilda Wormwood* (Roald Dahl) – niezwykle inteligentna dziewczynka, która używa swojego sprytu i wiedzy, aby stawić czoła rodzinie i tyranicznej dyrektorce szkoły.

- *Dom babci* (Meritxell Martí i Xavier Salomó) – Główna bohaterka nie jest typową, słodką i bierną babcią: mieszka w domu pełnym tajemnic z nutą terroru i przygody, pokazując, że starsi ludzie mogą być aktywni, zabawni i zaskakujący.
- *Momo* (Michael Ende) – Dziewczyna, która żyje na marginesie społeczeństwa i przeciwstawia się szybkiemu światu, udowadniając, że empatia i umiejętność słuchania to supermoce.
- *Geronimo Stilton* (Elisabetta Dami) – Męski bohater, który nie jest odważny ani lekkomyślny, ale bojaźliwy i intelektualny, pokazuje, że nie trzeba być tradycyjnym bohaterem, by przeżywać przygody.
- *Mafalda* (Quino) – Ciekawa i krytyczna wobec społeczeństwa dziewczynka, która łamie tradycyjny obraz posłusznych i biernych dziewczyn.
- *The Three Bandits* (Tomi Ungerer) – Straszni złodzieje, którzy zamiast podążać za swoim losem jako złoczyńcy, postanawiają pomóc osieroconym dzieciom.
- *La Minimoni* (Rocio Bonilla) – Dziewczynka, która zadaje głębokie pytania o miłość, życie i wolność, pokazując, że dziewczynki mogą być filozoficzne, kreatywne i niezależne.
- *Billy i Mini-Piranhas* (Roald Dahl) – Chłopiec, który odbiega od tradycyjnych wzorców odwagi i siły fizycznej.
- *Ada Twist* (by Andrea Beaty) – Dziewczynka, która pasjonuje się nauką i eksperymentowaniem, łamiąc stereotyp o tym, że ta dziedzina jest tylko dla chłopców.



