



dział edukacji muzealnej



## Scenariusz lekcji plastyki dla liceum

### Temat: Cóż wiesz o pięknem?

**Cele:** po zakończeniu lekcji uczeń:

- **zna** różnicę pomiędzy opiniami „podoba mi się ten obraz” a „to dobry obraz”, czyli zna różnicę pomiędzy własnym gustem a obiektywną wartością dzieła,
- **potrafi** prowadzić negocjacje, przedstawić własny punkt widzenia, oceniać dzieło sztuki,
- **wie**, jakie kryteria bierze się pod uwagę przy ocenie dzieła sztuki.

**Forma pracy:** zbiorowa i grupowa

**Metody:** poker kryterialny

**Środki dydaktyczne:** karty do gry, plansza do gry

**Czas zajęć:** jedna jednostka lekcyjna

#### Przebieg zajęć:

##### **Wprowadzenie**

Wspólne ustalenie, jakie kryteria mogą być brane pod uwagę przy ocenie dzieła sztuki. Definiowanie i uściślanie każdego pojawiającego się pojęcia. Zwrócenie uwagi na różnicę pomiędzy osobniczym gustem a obiektywną oceną dzieła.

Zapoznanie uczniów z zasadami gry: dwie rozgrywki, w której każdy wyklada karty w zgodzie z własnym odczuciem. Pierwsza rozgrywka dotyczy dzieł sztuki ogólnie, w drugiej będą „rozgrywać” kryteria związane z konkretnymi dziełami.

##### **Rozwinięcie**

Klasa zostaje podzielona na grupy (w każdej cztery, pięć osób). W tych grupach uczniowie będą grać w pokera kryterialnego. Jest to dydaktyczna gra planszowa, do której potrzebne są: karty do gry w jednym zestawie – 20 szt. (materiał pomocniczy nr 1, można ilość kart-kryteriów dowolnie rozszerzyć, 20 to minimalna liczba) oraz plansza do gry (materiał pomocniczy nr 2).

Jeden z uczniów rozdaje karty w swojej grupie. Osoba rozpoczynająca grę wybiera spośród swoich kart jedną z najważniejszych, według niego, zapisem i układa ją na polu z kryteriami pierwszorzędymi, każdy następny uczeń wyklada swoje karty, aż wszystkie pola na planszy zostaną wypełnione.

W czasie gry można wymienić kartę (swoją lub cudzą) na poszczególnych polach pod warunkiem uargumentowania swojej decyzji i zaakceptowania jej przez grupę, karta wycofana z planszy wraca do właściciela. Wygrywa ten uczeń, który najszybciej umieści swoje karty na planszy.

Po zakończeniu gry przedstawiciele poszczególnych grup prezentują wyniki, odczytując te kryteria, które przyjęli za pierwszorzędne. Wyniki można zapisać na tablicy.

## **Zakończenie**

Zestawienie i porównanie wyników gier wszystkich grup: jakie kryteria są pierwszorzędne? Różnice i zbieżności w wynikach. Ewentualnie dalsza dyskusja, aż do wyłonienia czterech kryteriów pierwszorzędnych wspólnych dla całej klasy. Zwrócenie uwagi na kryteria jako znaki czasów (np. mimesis ceniono dawniej, dziś ważniejsza jest oryginalność dzieła).

### *Materiał pomocniczy nr 1*

Na kartkach formatem zbliżonym do kart (najlepiej na twardym papierze typu bristol) wypisać kryteria (w zależności od poziomu grupy albo same hasła z krótkim wyjaśnieniem lub nawet z przykładami; grupy kryteriów można przedstawić w jednym kolorze, tak jak w kartach jest karo, kier itd.):

mimesis

abstrakcja

oryginalność – niepowtarzalność

zgodność z kanonem

kryterium funkcjonalne: szokować

kryterium funkcjonalne: zachęcić do zadumy

kryterium funkcjonalne: uczyć

kryterium funkcjonalne: bawić

kryterium funkcjonalne: wyrazić indywidualny styl i idee artysty

kryterium treściowe: przekazywać ważne treści patriotyczne

kryterium treściowe: przekazywać ważne treści związane z kulturą

kryterium treściowe: przekazywać opinię artysty na temat otaczającego go świata

kryterium treściowe: przekazywać wartości moralne

kryterium warsztatowe: staranność wykonania

kryterium warsztatowe: kolory

kryterium warsztatowe: materiał

kryterium warsztatowe: konstrukcja

kryterium warsztatowe: rysunek

kryterium estetyczne: harmonia

ekspresja

### Przykład rozbudowania kart:

#### **Mimesis**

Mimesis to zasada twórczego naśladownictwa natury bądź dzieł mistrzów, którym udało się tę naturę odtworzyć. Zasada ta powstała w antyku, a później przejął ją renesans. Dla twórców renesansowych najwyższym zadaniem było naśladowanie dzieł starożytnych. Postępowali oni według formuły Horacego, który uważał, że poeta jest jak pszczoła zbierająca nektar z różnych kwiatów i przetwarzająca go na własny, неповtarzalny miód. Największą wartość mają dzieła najbliższe temu, co postrzega ludzkie oko, odtwarzające wręcz z fotograficzną dokładnością wszelkie szczegóły rzeczywistości.

#### Materiał pomocniczy nr 2

Plansza w załączniku

#### Materiał pomocniczy nr 3

*Portret dziewczyny*, Lucas Cranach Starszy, nr inw. Wil. 1537

#### Materiał pomocniczy nr 4

*Kobieta w niebieskiej sukni*. 1941, Pablo Picasso, Collection Philippe Dotremont, Bruksela

#### **Bibliografia:**

Ałpatow M.W., *Historia sztuki*, Warszawa 1974

*Kolekcja Wilanowska*, album zbiorów Wilanowa, Warszawa 2005

Read H., *A concise history of modern painting*, 1954

#### **Webgrafia:**

Poker kryterialny

[http://edukacja.demart.com.pl/demart45/index.jsp?place=Lead07&news\\_cat\\_id=36&news\\_id=888&layout=2&page=text#POKER%20KRYTERIALNY](http://edukacja.demart.com.pl/demart45/index.jsp?place=Lead07&news_cat_id=36&news_id=888&layout=2&page=text#POKER%20KRYTERIALNY)