

# (Nie)obca młoda mowa. O języku i komunikacji młodego pokolenia.Część 2 – twórcze utrwalenie.

## Wstęp

 „Młoda Mowa – warsztaty i gry słowotwórcze w bibliotekach” to program warsztatów słowotwórczych z udziałem nastolatków (11-14 lat) prowadzonych przez edukatorów i edukatorki z wykorzystaniem przygotowanych w ramach programu materiałów.

Podczas warsztatu pierwszego, który można zrealizować według jednego z dwóch scenariuszy – [*(Nie)obca młoda mowa. O języku i komunikacji młodego pokolenia*](https://nocbibliotek.ceo.org.pl/nieobca-mloda-mowa-o-jezyku-i-komunikacji-mlodego-pokolenia-scenariusz-warsztatu-dla-nastolatkow/)lub [*Po polsku czy po białoszewsku?*](https://nocbibliotek.ceo.org.pl/miron/) (<https://nocbibliotek.ceo.org.pl/miron/>) – uczestniczki i uczestnicy rozwijają swoją świadomość językową, wyobraźnię oraz słowotwórcze talenty, by stworzyć własny neologizm.

Poniższy scenariusz zawiera propozycje działań, które można wykorzystać podczas drugiego warsztatu w tym cyklu. Służy on twórczemu utrwaleniu pracy młodych, czyli ich autorskich słów. Serdecznie zapraszamy do skorzystania z tego zestawu różnorodnych ćwiczeń i realizacji ich w dowolnym układzie. Mamy nadzieję, że zachęcą one do zabawy i (słowo)twórczego eksplorowania młodej polszczyzny!

Autorki: Elżbieta Grab, konsultacja – Weronika Wardzyńska

## Czas trwania:

Minimum 45 min

W zależności od wybranej formy pracy twórczej i możliwości jej pogłębiania, warsztaty mogą trwać od 45 do 120 min lub przybrać kształt dłuższego projektu.

## Poziom nauczania:

IV-VIII klasa szkoły podstawowej

## Cele:

- rozwijanie kreatywności

- rozwijanie świadomości i wyobraźni językowej

- zachęcenie do twórczych działań i zapoznanie z różnorodnymi technikami pracy twórczej

## Metody:

- improwizacja teatralna i zabawy dramowe

- praca plastyczna (plakat, grafika, komiks)

- twórcze pisanie

## Ważne!

Poniższy scenariusz opisuje przebieg drugiego spotkania z warsztatowego cyklu. Uczestniczki i uczestnicy przychodzą na zajęcia z gotowymi autorskimi słowami. Zob. scenariusz do warsztatu pierwszego [*(Nie)obca młoda mowa. O języku i komunikacji młodego pokolenia*](https://nocbibliotek.ceo.org.pl/nieobca-mloda-mowa-o-jezyku-i-komunikacji-mlodego-pokolenia-scenariusz-warsztatu-dla-nastolatkow/) lub [*Po polsku czy po białoszewsku?*](https://nocbibliotek.ceo.org.pl/miron/) dostępne na stronie internetowej akcji Noc bibliotek w zakładce programu „Młoda mowa: <https://nocbibliotek.ceo.org.pl/kategoria/mloda-mowa/materialy-edukacyjne/>.

Jeśli ma być to Wasze pierwsze słowotwórcze spotkanie, uzupełnij je najpierw o wybrane ćwiczenia zawarte w powyższych scenariuszach, aby wszystkie osoby uczestniczące miały swoje językowe wynalazki, z którymi mogą dalej pracować.

Jeśli w ramach pierwszego warsztatu osoby uczestniczące wymyślały swoje słowa w grupach, to mogą kontynuować wspólną pracę również w ramach zadań przewidzianych na drugi warsztat. W czasie ćwiczeń rozgrzewkowych, podczas których pracujemy po części indywidualnie, słowa z grup mogą się powtarzać i być dowolnie interpretowane przez poszczególnych uczestników i uczestniczki.

## Ćwiczenia rozgrzewkowe

Celem ćwiczeń rozgrzewkowych jest przygotowanie grupy do podjęcia twórczych działań, zbudowanie przyjaznej atmosfery, a także ponowne osadzenie uczestniczek i uczestników w temacie słowotwórczych warsztatów.

W zależności od tego, jakim czasem dysponujesz, a także jaki jest poziom energii grupy, możesz przeprowadzić jedno lub kilka dowolnie wybranych ćwiczeń z poniższego zestawu.

### Na zachętę i na dodanie odwagi – oklaski!

Czas: ok. 5 min

Zaproś uczestniczki i uczestników do ustawienia się w kole. Każda osoba, kolejno wychodzi na środek kręgu i mówi „Nazywam się … i jestem autorem/autorką słowa …”. Zadaniem grupy jest nagrodzenie osoby na środku oklaskami pełnymi uznania. Najbardziej gorącymi, jak tylko dadzą radę!

### Odmiana przez „przypadki”

Czas: 5-10 min

Zaproś uczestniczki i uczestników do nietypowej odmiany ich autorskiego słowa przez „przypadki”.

W pierwszym etapie tego ćwiczenia poproś osoby uczestniczące, by wykonywały twoje polecenia bez używania słów. Poproś, by w ciszy rozeszły się po sali. Każdy niech skupi się przez chwilę na sobie i otaczającej go przestrzeni. Wszyscy mogą poruszać się we własnym tempie, w wybranym przez siebie kierunku, jednak z uwagą, by z nikim się nie zderzyć. Po chwili poproś osoby, by zaczęły się poruszać w nadawany przez ciebie sposób, np. ostatkiem sił przemierzają pustynię, śpieszą się na autobus, idą na spotkanie z przyjacielem/przyjaciółką. Po kilku takich zmianach poproś grupę o zatrzymanie się.

Przechodzimy do drugiego etapu ćwiczenia. Powiedz uczestniczkom i uczestniczkom, że teraz ich zadaniem będzie w trakcie poruszania się po sali odmienianie ich autorskiego słowa przez przypadki, które będziesz podawać. Przygotuj ich jednak, że mogą być to bardzo nietypowe przypadki, więc i ich odmiana może być nietypowa - sytuacyjna. Mogą w jej trakcie wchodzić w interakcje z innymi osobami. Poproś, by ponownie zaczęli poruszać się po sali i pamiętali, że mogą posługiwać się tylko swoim słowem. Zacznij proponować przypadki, np. potknęliście się o próg i wypadła wam kanapka z ręki, na dalekim wyjeździe spotykacie bliską sąsiadkę, wygraliście los na loterii, mucha wpadła wam do szklanki, znaleźliście banknot na chodniku, wybraliście zły numer i dodzwoniliście się do waszego ulubionego piosenkarza…

### Chór słowotwórczych emocji

Czas: 5-10 min

Poproś osoby uczestniczące o zastanowienie się nad tym jakie emocje pasują do wymyślonego przez nie słowa oraz jak można je wyrazić za pomocą gestów, mimiki i dźwięków.

Grupa może poruszać się po sali i ćwiczyć wyrażanie konkretnych emocji wypowiadając swoje słowo.

Po 2-3 minutach zaproś wszystkich do ustawienia się w jednym rzędzie i poproś, aby po kolei zaprezentowali swoje słowa z wyrażeniem wybranej emocji, następnie zrobili to jednocześnie, co druga lub co trzecia osoba, od końca do początku.

Wariant z dyrygentem/dyrygentką:

W kolejnym kroku możesz zamienić się w dyrygenta/dyrygentkę i wskazywać dłonią osobę, której "oddajesz głos".

Staraj się to robić szybko i nie po kolei, aby młodzi pozostawali w skupieniu i oczekiwaniu na swoją kolej przez cały czas trwania zabawy.

### Wyrzeźbione słowa

Czas: ok. 5 min

Zaproś uczestniczki i uczestników, by swobodnie chodzili po sali. Ich zadaniem jest, by na hasło „stop” zatrzymywali się i z własnych ciał tworzyli rzeźby, które będą symbolizowały podawane przez ciebie słowa. Przy każdym temacie, mają 5 sekund, by ustawić się w rzeźbie. Po twoim odliczeniu do 5 nikt się nie rusza, wszyscy zastygają w swoich pozycjach, możesz krótko zwiedzić tę galerię. Na hasło „start” znowu zaczynają poruszać się po sali, aż do kolejnego sygnalizowanego przez ciebie zatrzymania. Możesz zaproponować też wariant, w którym osoby ustawiają się w rzeźby w kilkuosobowych grupach, z osobami, które znalazły się najbliżej nich.

Powiedz uczestnikom i uczestniczkom, że zabawa polega na szybkiej, spontanicznej reakcji. Nie muszą długo się zastanawiać, poproś, by ustawiali się i prezentowali ich pierwsze skojarzenie z zadanym tematem.

Jako tematy rzeźb możesz wykorzystać słowa, które pojawiły się na waszym poprzednim warsztacie: przykłady młodomowy (zoomer, zodiakara, essa, gitówa, fleksować) lub neologizmy Mirona Białoszewskiego (np. „idzenie”, „autobusiarnia”, „niechcącości”, „niepotraf”, „wypuklejszość”).

### Spakuj jeszcze to…

Czas: 5-10 min

Poproś uczestniczki i uczestników, by wyobrazili sobie, że ich autorskie słowo jest przedmiotem. Czy ten przedmiot jest mały czy duży? Ciężki czy lekki? Kanciasty, okrągły, gładki kłujący czy może ma jeszcze inne właściwości? Poproś, by zastanowili się, jak ten przedmiot złapać i przenieść.

Następnie powiedz, by zaczęli przemieszczać się po sali wyobrażając sobie, że niosą swoje słowo-przedmiot. Po chwili powiedz, że całą grupą chcą spakować się na wakacje i każdemu zależy na tym, by ich przedmiot został spakowany. Nie mogą go jednak zapakować sami. Ich zadaniem jest przekazanie swojego przedmiotu innej osobie, mówiąc „Spakuj jeszcze to – [autorskie słowo]”. Zadaniem drugiej osoby jest odebranie słowa-przedmiotu i zaniesienie go dalej, w taki sposób, jak zostało jej przekazane i poszukanie kolejnej osoby, której może oddać je do spakowania. Dopiero po przekazaniu takiego pakunku do następnej osoby, można wrócić do swojego słowa-przedmiotu i próbować je komuś wręczyć.

W trakcie tego ćwiczenia najprawdopodobniej nastąpi spore zamieszanie, które jednak może wywołać wiele śmiechu. Po chwili tego grupowego pakowania zatrzymaj wszystkich hasłem „stop”. Możecie sprawdzić, u kogo aktualnie znajdują się dane przedmioty. Na zakończenie poproś, by osoby uczestniczące wyobraziły sobie, że wszystkie przedmioty odkładają na półkę, by następnie każde słowo-przedmiot wróciło do swojego właściciela.

### Pokaż słowo

Czas: ok. 5 min

Podziel grupę na dwa rzędy Ą i Ę, w których uczestnicy i uczestniczki staną naprzeciwko siebie (zwróceni do siebie twarzami) lub zaproponuj ustawienie w kole.

Wariant z rzędami Ą i Ę: pierwsza osoba w rzędzie "Ą" wypowiada swój neologizm, a partner/partnerka po przeciwnej stronie ma za zadanie ruchowo zinterpretować to słowo.

Następnie osoba z rzędu "Ę", która pokazywały słowo, wypowiada swoje, a jej para w rzędzie "Ą" je prezentuje. Osoby mogą zrobić kilka takich wymian, za każdym razem wypowiadając swoje słowo z inną emocją i intensywnością, co powinno znaleźć odzwierciedlenie w ruchu partnera/partnerki.

Wariant w kole: pierwsza osoba wypowiada swoje słowo, kolejna prezentuje do niego ruch. Następnie wypowiada swoje słowo i przekazuje zabawę do kolejnej osoby w kole.

Ćwiczenie trwa tak długo, aż wszystkie osoby powiedzą i pokażą słowa.

## Zadanie główne

Poniżej przedstawiamy zestaw propozycji zadań, które służą twórczemu utrwaleniu neologizmów stworzonych przez młodych w ramach programu. W miarę swoich możliwości czasowych i technicznych, skonsultuj z uczestniczkami i uczestnikami, która forma pracy twórczej najbardziej by ich interesowała.

### Definicja „sytuacyjna”

Czas: 45 min - 1h lub dłuższy projekt

Potrzebne materiały: komputer wraz z rzutnikiem/ekranem do wyświetlenia materiałów, link lub wydruki wybranych przykładów definicji ze *Słownika smutków nieoczywistych* <https://piotrstankiewicz.pl/slownik-nieoczywistych-smutkow/>, arkusze papieru A3 lub flipchart, długopisy/markery, kredki/flamastry; w przypadku dalszej pracy nad komiksami potrzebne będą również: telefony/aparaty, aplikacje do przygotowania komiksów, zgody na użycie wizerunku

Przebieg:

Zadanie realizowane w grupach z poprzedniego spotkania lub indywidualnie.

Zaproś uczestników i uczestniczki do krótkiej dyskusji o tym czy łatwo jest tworzyć objaśnienia/definicje nowych słów. Co takie definicje powinny zawierać? Jeśli przygotowywali je w ramach pierwszego warsztatu, możecie wrócić do ich opracowanych definicji.

Po krótkiej rozmowie opowiedz im o *Słowniku smutków nieoczywistych* Piotra Stankiewicza i zaprezentuj 2-3 definicje stworzone w ramach tego projektu. Oto kilka z nich, choć zachęcamy do własnego przeglądu i wyboru:

**Kenopsia** – niesamowitość miejsca, które jest na ogół pełne ludzi, a teraz jest ciche i puste. Szkolny korytarz wieczorem, opustoszałe biuro w weekend, pusty plac po wyjeździe wesołego miasteczka. Emocjonalny powidok tłumu, który sprawia, że to miejsce nie jest po prostu puste, ale ultra-puste,  jakby nie było tam zwykłe zero, ale ujemna liczba ludzi. Ich nieobecność, która rzuca się w oczy, świeci jaskrawo, jak neon."

**Swish fulfillment** – ukłucie szczęścia po tym jak rzucimy coś przez pokój, a to idealnie trafi w swój cel. Książka na właściwy stosik, zmięta kulka do kosza, klucze w dłoń drugiej osoby. Jednorazowa bezbłędność, wewnętrzna doskonałość tej trajektorii i trafienia, która zaspokaja nas w pełni i która nie daje krzty pokusy ani potrzeby, żeby spróbować raz jeszcze. I która jest lepszym dowodem na sens monogamicznej miłości niż jakakolwiek piosenka kiedykolwiek zaśpiewana pod gitarę.

**Lalalalia** – kiedy mówimy sami do siebie, ale nagle orientujemy się, że ktoś jest obok i że może usłyszeć. I płynnie przechodzimy w to podśpiewywanio-pomrukiwanie pod nosem, robimy tę magiczną sztuczkę, która ma zwieść zmysł słuchu i ustrzec naszą przypadkową widownię przed usłyszeniem tego, co słyszy.  A naszą pewność siebie przed rozmienieniem na drobne.

Linki do *Słownika smutków nieoczywistych*: <https://piotrstankiewicz.pl/slownik-nieoczywistych-smutkow/> oraz <https://piotrstankiewicz.pl/slownik-nieoczywistych-smutkow-ii/>

Poproś młodych, by połączyli się w grupy, w których pracowali na poprzednich warsztatach lub by pracowali indywidualnie.

Zadanie polega na obmyśleniu definicji ich autorskiego słowa w podobny sposób, co definicje zawarte w *Słowniku smutków nieoczywistych*. Są to definicje, które opisują dane pojęcie poprzez odwołanie się do obrazów, konkretnych sytuacji i emocji. Jaka sytuacja najlepiej oddawałaby znaczenie waszego słowa? Co mogą czuć osoby, które się w tej sytuacji znajdują?

Rozdaj uczestniczkom i uczestnikom arkusze papieru oraz materiały plastyczne i poproś o zapisanie definicji i dowolne jej ozdobienie.

Jeśli chcecie i macie możliwość kontunuowania pracy z definicjami „sytuacyjnymi” możesz zaprosić grupę do kolejnego zadania. Poproś, by uczestniczki i uczestnicy dobrali się w około pięcioosobowe grupy i wspólnie zdecydowali, którą definicję chcieliby dalej opracowywać. Zadanie polega na tym, by przygotować minimum trzy stopklatki, które prezentowały będą opisywaną w definicji sytuację – co działo się chwilę przed, co w trakcie, a co po niej. Stopklatki tworzy się z własnych ciał – są to zatrzymane sceny danego zdarzenia. Następnie osoby uczestniczące mogą wykonać fotografie przygotowanych stopklatek i za ich pomocą stworzyć komiks opowiadający sytuację reprezentującą ich autorskie słowo.

Jeśli planujecie upowszechnienie wykonanych komiksów z fotografiami osób, pamiętaj, by, zadbać o zebranie zgód na wykorzystanie wizerunku osób uczestniczących.

Wskazówki, jak pracować z komiksem i z jakich aplikacji do graficznej obróbki warto skorzystać, znajdziesz w materiałach Centrum Edukacji Obywatelskiej:

<https://biblioteka.ceo.org.pl/jak-ozywic-historie-narzedziownik-grafika-komiks-animacja/>

<https://biblioteka.ceo.org.pl/komiks-na-lekcji-dobre-praktyki/>

### Plakaty Słowostworów

Czas: 30-60 min

Potrzebne materiały: duże arkusze szarego papieru, taśma malarska, markery, lampy biurkowe (dobrze mieć ich kilka, by usprawnić pracę), farby plakatowe (najlepiej w dużych butelkach w barwach podstawowych oraz czarna i biała), pędzle, podkładki do mieszania kolorów, pojemniki na wodę; zamiast farb można też wykorzystać pastele i pracować na formacie A3

Przebieg:

Zadanie realizowane początkowo w parach, następnie indywidualnie.

Słowostwory od dawna znane są Nocy Bibliotek! Zaproś uczestniczki i uczestników, by nadali swoim autorskim słowom postać i je namalowali. Na początek poproś, by dobrali się w pary, w których pomogą sobie nawzajem odrysować cienie.

Poproś, by każda osoba wyobraziła sobie, że ich słowo przybiera postać stwora. Jaką ten stwór ma postać? Jaka pozycja najbardziej oddaje jego charakter? Niech spróbują staną w tej figurze. Daj chwilę na odnalezienie właściwego ustawienia.

Następnie osoby w parach odrysowują cienie słowostworów. W tym celu duży arkusz papieru należy przyczepić do ściany i odpowiednio ustawić światło biurkowej lampki. Osoba w wymyślonej przez siebie pozie staje pomiędzy lampką a ścianą, tak by rzucała cień na arkusz papieru, a jej partner/partnerka odrysowuje krawędzie cienia.

Po wykonaniu tej części zadania, osoby pracują już indywidualnie. Każdy i każda maluje swojego słowostwora według własnego pomysłu. Może domalowywać mu wymyślone elementy lub dowolnie wypełnić jego wnętrze barwami. Zaproś uczestniczki i uczestników do wykorzystania farb plakatowych i własnego mieszania kolorów.

Wariant: arkusze papieru leżą na podłodze, pierwsza osoba kładzie się na arkuszu w wymyślonej pozycji, a druga osoba z pary odrysowuje jej kształt. Tak wykonanie postacie wyjdą mniej precyzyjne, jednak wariant ten zajmuje zdecydowanie mniej czasu i nie wymaga ustawienia dodatkowego światła.

Wariant w formacie A3: im większy format papieru, tym swobodniej uczestniczki i uczestnicy będą mogli się wyrazić w twórczym działaniu. Jeśli jednak nie dysponujesz odpowiednio dużą przestrzenią lub potrzebnymi materiałami plastycznymi, możesz poprosić młodych o wykonanie tego zadania na kartkach formatu A3 z wykorzystaniem kredek, flamastrów, pasteli. W tej sytuacji poproś, by osoby układały swoje stwory wykorzystując cienie swoich dłoni czy innej części ciała.

Poproś uczestniczki i uczestników, by pamiętali by podpisać słowostwory i ich słowotworami.

Po zakończeniu pracy przygotujcie wystawę wykonanych plakatów i zwiedźcie własną galerię słowostworów.

Inne propozycje plastycznego opracowania słów znajdziesz w publikacji *DoMowy. Rodzinne historie o słowach* – <https://biblioteka.ceo.org.pl/domowy-rodzinne-historie-o-slowach/>.

### Flirt słowotwórczy / Pogawędka słowotwórcza

Czas: 30-60 min

Potrzebne materiały: komputer wraz z rzutnikiem/ekranem do wyświetlenia flirtów literackich lub karty z ich wydrukowaną wersją, kartki A4, materiały do pisania, kredki, flamastry.

Przebieg:

Zadanie realizowane w kilkuosobowych grupach lub całym zespołem.

Poproś uczestniczki i uczestników o dobranie się w kilkuosobowe grupy. W przypadku tego zadania dobrze, aby w każdym zespole były osoby z innym neologizmem. Jeśli na poprzednich warsztatach pracowaliście w grupach, poproś by osoby z tym samym słowem w miarę możliwości rozdzieliły się.

Jako inspirację do działania pokaż osobom uczestniczącym przykłady flirtów literackich i wyjaśnij zasady działania tej gry. W ramach akcji Noc Bibliotek powstało już kilka zestawów kart – m.in. z cytatami z Bolesława Leśmiana czy Marka Hłaski. Są one do pobrania na stronie Nocy Bibliotek: <https://nocbibliotek.ceo.org.pl/flirty/>.

Następnie zaproś młodych do stworzenia swoich zestawów kart „Flirtów słowotwórczych”. Rozdaj grupom kartki A4 – minimum tyle, ile jest osób w grupie. Na każdej karcie powinno znaleźć się dziesięć zdań ułożonych z wykorzystaniem ich neologizmów. Im więcej kart, tym lepiej. Niech wśród przykładów znajdą się zarówno pytania, jak i odpowiedzi, wykrzyknienia, zdumienia, smutki i radości!

Jeśli obawiasz się w swojej grupie reakcji na słowo „flirt”, że może zniechęcić ono osoby do zabawy lub wzbudzić zbyt dużo emocji, możesz użyć określenia „Pogawędka słowotwórcza”. Zdania na kartach mogą mieć charakter towarzyskiej rozmowy, niekoniecznie flirtu czy randki.

Jeżeli macie czas, możesz też poprosić grupy o plastyczne uatrakcyjnienie kart – ozdobienie ilustracjami czy użycie kolorów.

Połączcie siły, z kart poszczególnych grup ułóżcie jeden wspólny zestaw, losujcie karty i grajcie!

### Alfabet

Czas: 30 min

Potrzebne materiały: kartki A4 z wydrukowanym alfabetem lub flipcharty z papierem w większym formacie, jeśli praca będzie przebiegać w grupach

Przebieg:

Zadanie realizowane w grupach z poprzedniego spotkania lub indywidualnie.

Poproś uczestniczki i uczestników o połączenie się w grupy, w których pracowali poprzednio i każdej z grup rozdaj duży arkusz papieru (najlepiej flipchart) z zapisanym pionowo alfabetem (bez polskich znaków).

Jeśli na poprzednich warsztatach osoby pracowały indywidualnie, teraz też kontynuują ten sposób. W tym przypadku możesz rozdać każdej osobie kartkę A4 z pionowo zapisanym alfabetem.

Każda z grup/osób ma za zadanie stworzyć wiersz/zdanie, w którym pierwsze litery kolejnych słów zaczynają się od kolejnych liter alfabetu. Przy właściwiej literze powinno się znaleźć ich autorskie słowo.

Daj grupie czas na przygotowanie tekstów i, o ile będzie na to otwartość twórców i twórczyń, zachęć do zaprezentowania efektów pracy reszcie grupy.

### Obrazy z liter

Czas: 45 min - 1h

Potrzebne materiały: dostęp do komputerów (program Word lub inne programy/aplikacje do edycji tekstu)

Przebieg:

Zadanie realizowane w grupach z poprzedniego spotkania lub indywidualnie.

Do przeprowadzenia w ramach zajęć lub jako dodatkowe zadanie domowe.

Literami można zapisywać słowa i myśli. Literami można też rysować! Zaproś grupę do stworzenia wizualnej reprezentacji wymyślonych przez nich neologizmów z wykorzystaniem liter, które się w nich znajdują.

Jako inspirację przedstaw im kilka przykładów tego rodzaju ilustracji. Jednym z nich są portrety raperów stworzone z wykorzystaniem słów, które pojawiają się w ich tekstach – <https://www.sawka.pro/ranking/>.

Zadanie polega na stworzeniu ilustracji ich autorskich słów. W zależności od tego jak pracowaliście podczas poprzedniego warsztatu poproś, aby uczestniczki i uczestnicy w grupach lub indywidualnie zastanowili się, jak w formie ilustracji chcieliby zaprezentować swój wyraz. Utrudnienie polega na tym, że mogą tę ilustrację stworzyć jedynie za pomocą liter, które znajdują się w ich słowie. Litery mogą układać w dowolnej kolejności i liczbie powtórzeń, nie muszą za każdym razem zapisywać całego słowa, jednak ważne, by zadbali też o to, aby ich neologizm był w którejś części ilustracji czytelny. Jednocześnie podkreśl, że nie chodzi wyłącznie o odtworzenie samego napisu, a o stworzenie projektu grafiki, w której wszystko narysowane jest literami. W tym celu można eksperymentować z rodzajami czcionek, jej wielkościami, pogrubieniem, kursywą, kolorami.

Osoby wykonują zadanie na komputerach, w dostępnym programie do pisania. Podpowiedz, że w razie potrzeby mogą zmienić układ strony na poziomy. Poproś, by gotowe ilustracje zapisać w formacie pdf lub jako zrzut ekranu, by utrwalić pracę.

### Piosenka hiphopowa

Czas: 1-1,5h lub dłużej, jeżeli planujecie nagranie piosenki

Potrzebne materiały: komputer wraz z rzutnikiem/ekranem do wyświetlenia materiałów audiowizualnych, wydrukowane karty pracy, materiały do pisania

Przebieg:

Zadanie realizowane w grupach z poprzedniego spotkania lub indywidualnie.

Jeśli dysponujesz większą ilością czasu i wiesz, że w twojej grupie są osoby z tekściarskim zacięciem i muzycznymi umiejętnościami, możesz zaprosić uczestników i uczestniczki do napisania i nagrania hiphopowych piosenek, które będę opowiadały znaczenie stworzonych wcześniej słów.

Wspólnie zastanówcie się nad warsztatem hiphopowych twórców i twórczyń. Jak stworzone przez grupę neologizmy mogłyby zaistnieć w piosence?

Różnorodne materiały opisane w scenariuszu *Słowa w trybach przetrwania i kreowania* pozwolą na głębszą refleksję nad wieloma aspektami procesu twórczego.

Pomocne będzie, między innymi, przygotowanie zestawu rymów, które mogłyby się znaleźć w nowym utworze, jak również namysł nad strukturą opowiadanej historii.

Całość opisana w scenariuszu *Słowa w trybach przetrwania i kreowania,* który zawarty jest w publikacji *DoMowy. Rodzinne historie o słowach,* s. 67-81. Proces układania tekstu piosenki opisuje zwłaszcza *Ćwiczenie 7. Hip-hopowy domowy*.

Link do całej publikacji: <https://biblioteka.ceo.org.pl/domowy-rodzinne-historie-o-slowach/>

## Prezentacja

Czas: 10-30 min w zależności od wybranej formy i liczby prac

Prezentacja prac to ważny element twórczego procesu, czas na podzielenie się efektami i wrażeniami oraz docenienie twórczego działania. Nie pomijaj go, ale też nie zmuszaj, jeśli osoba nie chce zaprezentować swojej pracy.

W zależności od tego, jaką formę zadania głównego wybrałaś/wybrałeś zaplanuj odpowiednią prezentację. Może to być wspólne oglądanie nagrań filmowych czy dźwiękowych, czytanie tekstów lub tymczasowa, a może i trwająca dłużej, poza warsztatami, wystawa prac.

Daj czas na zapoznanie się ze wszystkimi dziełami, a następnie zaproś uczestniczki i uczestników do wspólnego omówienia, zatrzymując się na chwilę przy każdej z prac. Zaproponuj, by najpierw pracę zinterpretowała „widownia”. Możesz pomóc osobom uczestniczącym, zadając dodatkowe pytania. Np.:

- O czym według Was opowiada ta praca?

- Spróbujcie ją opisać wymieniają najpierw tylko to, co na pewno w niej widać/w niej słychać?

- Jak ją interpretujecie?

- Jakie uczucia się u Was pojawiają, kiedy ją oglądacie/jej słuchacie?

- Z czym Was się kojarzy? Czy wywołuje w Was jakieś kolejne obrazy?

- Czy jest coś, o co chcielibyście dopytać autora/autorkę?

Następnie autor/autorka/autorzy mogą się odnieść do tego co usłyszeli i uzupełnić interpretację kolegów i koleżanek o swoje zamierzenia, co chciał/chciała/chcieli wyrazić.

Omówcie i zinterpretujcie, choćby krótko, wszystkie zaprezentowane prace.

## Polecane materiały

### Wymienione w scenariuszu

1. Scenariusz [zajęć *(Nie)obca młoda mowa. O języku i komunikacji młodego pokolenia*](https://nocbibliotek.ceo.org.pl/nieobca-mloda-mowa-o-jezyku-i-komunikacji-mlodego-pokolenia-scenariusz-warsztatu-dla-nastolatkow/)
2. Scenariusz zajęć *Po polsku czy po białoszewsku?* <https://nocbibliotek.ceo.org.pl/miron/>
3. *Słownik smutków nieoczywistych* <https://piotrstankiewicz.pl/slownik-nieoczywistych-smutkow/> oraz <https://piotrstankiewicz.pl/slownik-nieoczywistych-smutkow-ii/>
4. Narzędziownik *Jak ożywić historię – grafika komiks, animacja* <https://biblioteka.ceo.org.pl/jak-ozywic-historie-narzedziownik-grafika-komiks-animacja/>
5. Artykuł *Komiks na lekcji – dobre praktyki* <https://biblioteka.ceo.org.pl/komiks-na-lekcji-dobre-praktyki/>
6. Publikacjia *DoMowy. Rodzinne historie o słowach* <https://biblioteka.ceo.org.pl/domowy-rodzinne-historie-o-slowach/>
7. Flirty literackie Nocy Bibliotek <https://nocbibliotek.ceo.org.pl/flirty/>
8. Strona internetowa *Słownictwo polskich raperów* <https://www.sawka.pro/ranking/>
9. Scenariusz zajęć *Słowa w trybach przetrwania i kreowania,* w: *DoMowy. Rodzinne historie o słowach,* s. 67-81 <https://biblioteka.ceo.org.pl/domowy-rodzinne-historie-o-slowach/>

### Dodatkowe

1. Materiały programu „Młoda Mowa” <https://nocbibliotek.ceo.org.pl/kategoria/mloda-mowa/materialy-edukacyjne/>
2. Poradnik dla bibliotekarek i bibliotekarzy *Mała książka na Noc Bibliotek* <https://biblioteka.ceo.org.pl/mala-ksiazka-na-noc-bibliotek/>
3. Wybór narzędzi cyfrowych *Jak ożywić historię, czyli obiekt muzealny a nowe technologie* <https://biblioteka.ceo.org.pl/jak-ozywic-historie-czyli-obiekt-muzealny-a-nowe-technologie/>
4. Narzędziownik *Jak ożywić historię – prezentacja, podcast, gra*  <https://biblioteka.ceo.org.pl/jak-ozywic-historie-narzedziownik-prezentacja-podcast-gra/>
5. Publikacja *Przybornik animatora kultury* <https://biblioteka.ceo.org.pl/przybornik-animatora-kultury/>
6. Publikacja *Otwarte zasoby w internecie* <https://biblioteka.ceo.org.pl/otwarte-zasoby-w-internecie/>
7. Webinar *Otwarte zasoby w internecie* <https://biblioteka.ceo.org.pl/otwarte-zasoby-w-internecie-2/>