



Gra Endera

Reż. Gavin Hood

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELI

SPIS TREŚCI

1. Informacja o filmie Gra Endera (str. 2)
2. Scenariusz lekcji dla gimnazjum lub szkoły ponadgimnazjalnej po obejrzeniu filmu: *Gra Endera* (str. 3)

Temat: *Najtrudniej jest grać w życie*

Możliwe wykorzystanie: godzina wychowawcza, etyka, podstawy przedsiębiorczości, wychowanie do życia w rodzinie, WOS

INFORMACJE O FILMIE

Tytuł: Gra Endera (Ender's Game)

Premiera: 1 listopada 2013

Reżyseria: Gavin Hood (*Tsotsi* – Oscar za najlepszy film obcojęzyczny, *W pustyni i w puszczy* – 2,2 mln widzów w kinach)

Scenariusz: Gavin Hood (na podstawie książki Orsona Scotta Carda *Gra Endera*)

Obsada: Harrison Ford (*Paranoja*, *Indiana Jones*, *Gwiezdne Wojny*), Ben Kingsley (*Iron Man 3*, *Lista Schindlera*, *Gandhi*), Viola Davis (nominowana do Oscara za *Służące*), Abigaile Breslin (*Mała miss*)

Gatunek: science fiction / przygodowy

Produkcja: USA 2013

Muzyka: Steve Jablonsky - zdobywca nagród BMI Film Music Award (*Transformers*) oraz dwukrotny współlaureat nagrody BMI TV Music Award (serial *Gotowe na wszystko*).

Oscarowa obsada i rozmach na miarę GWIEZDNYCH WOJEN.

Ekranizacja pierwszej części kultowej serii książek Orsona Scotta, cieszących się ogromną popularnością również w Polsce. Film dostępny w wersji z napisami lub dubbingiem.

AKCJA FILMU

Jest rok 2070. Ziemskie centrum obrony realizuje tajny plan polegający na rekrutowaniu wyróżniających się dzieci i poddawaniu ich szkoleniu na wypadek inwazji nieprzyjaciela. Najlepszym spośród kadetów jest Andrew Wiggin zwany Enderem, który zostaje wysłany do orbitalnej szkoły bojowej by przygotować się do nadchodzących wyzwań.

WALORY EDUKACYJNE

Film jest doskonałą okazją do otwarcia w stronę cenionej przez młodzież i wykraczającej poza kanony lektur szkolnych – literatury science fiction. *Gra Endera* autorstwa Orsona Scotta Carda zdobyła najważniejsze nagrody w tej dziedzinie – Hugo i Nebulę. W filmie obserwujemy zmagania niezwykle uzdolnionego chłopca w jednostce szkoleniowej, składającej się z wybrańców z całego świata, gdzie główny bohater walczy ze swoimi słabościami, pokonuje trudności. Musi uwierzyć, iż to on został wybrany do uratowania swojej planety.

W finale opowieści Ender wykonuje rozkazy, które wzbudzą u niego wątpliwości natury moralnej.

Andrew Wiggin to pozytywny bohater, z którym można się utożsamić. Jego historia pokazuje, że trzeba ponieść czasem kilka porażek zanim się osiągnie upragniony cel.

NOTA O REŻYSERZE

Gavin Hood (ur. 12 maja 1963 w Johannesburgu) – południowoafrykański reżyser, autor scenariusza i reżyser ekranizacji powieści *W pustyni i w puszczy* z 2001.

W 2005 odebrał Oscara dla najlepszego filmu nieanglojęzycznego *Tsotsi*, którego był reżyserem i współscenarzystą. Reżyserował również film *X-men Geneza – Wolverine*, który został stworzony na podstawie legendarnego komiksu amerykańskiego wydawnictwa Marvel (filii Walt Disney).

NOTA O AUTORZE KSIĄŻKI

Orson Scott Card (ur. 24 sierpnia 1951 w Richland) – amerykański pisarz science fiction i fantasy. Od 2005 roku wykłada na Uniwersytecie Południowej Wirginii. Popularność przyniosła mu powieść *Gra Endera*, za którą otrzymał prestiżowe literackie nagrody: Hugo i Nebulę. Rok później powtórzył te dwa osiągnięcia dzięki kontynuacji wątku w książce *Mówcy Umarłych*. Orson Scott Card jest autorem ponad 53 powieści, 68 opowiadań, 17 dramatów, wielu słuchowisk, esejów, a także sztuk teatralnych. Jego książki przetłumaczono na 16 języków.

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS GIMNAZJUM LUB SZKOŁY PONADGIMNAZJALNEJ

Opracowanie: Przemysław Staroń – psycholog i kulturoznawca, specjalista w Centrum Rozwoju Jump, nauczyciel i wychowawca w II LO im. Bolesława Chrobrego w Sopocie, pracownik Zakładu Psychologii Wspomagania Rozwoju oraz ekspert w Centrum Prasowym Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie.

Temat: *Najtrudniej jest grać w życie*

Odbiorcy: uczniowie III i IV etapu edukacyjnego (gimnazjum i liceum)

Możliwe wykorzystanie: godzina wychowawcza, etyka, podstawy przedsiębiorczości, wychowanie do życia w rodzinie, wiedza o społeczeństwie

CELE LEKCJI

a) wychowawcze

- poruszenie problemu funkcjonowania człowieka w grupie społecznej
- skonfrontowanie młodzieży z problemem akceptacji jednostki szczególnie uzdolnionej
- wskazanie konsekwencji życia pod presją i poszukanie sposobów radzenia sobie z nią
- skonfrontowanie uczniów z zagadnieniem osiągnięcia celów
- poruszenie zagadnienia przywództwa oraz wskazanie różnic między poszczególnymi typami przywódcy

b) poznawcze

- ćwiczenie umiejętności abstrahowania i myślenia za pomocą analogii
- doskonalenie umiejętności wchodzenia w role i odgrywania ról
- ćwiczenie kompetencji związanych ze współpracą w grupie

FORMY PRACY

- praca grupowa
- praca zbiorowa

METODY

- pokaz multimedialny
- rozmowa kierowana
- ćwiczenie aktywizujące z wykorzystaniem metodyki map myśli (*mind mapping*)
- ćwiczenie aktywizujące z wykorzystaniem metodyki odgrywania ról

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- film *Gra Endera*
- materiały przygotowane przez nauczyciela (wydrukowany załącznik I)
- arkusze białego papieru (preferowany rozmiar: większy niż A4)
- flamastry

CZAS

- 2 godziny lekcyjne
- Lekcja odbywa się po obejrzeniu przez dzieci filmu *Gra Endera*.

PRZEBIEG ZAJĘĆ, LEKCJA I

1. Wprowadzenie

Nauczyciel po projekcji filmu pyta młodzież o wrażenia – czy film się podobał, dlaczego tak / nie

2. Zadania

a)

Nauczyciel dzieli klasę na kilka grup. Każda z nich ma za zadanie wypisanie na arkuszu papieru tych elementów problematyki filmu, które każdy człowiek spotyka w swoim codziennym życiu. Należy wykonać to według metodyki map myśli (*mind mapping*) – narysować w środku „słońce”, czyli koło z napisem „Gra Endera = gra w życie”, a poszczególne elementy nanieść na wzór promieni.

Nauczyciel prosi uczniów o odczytanie swoich propozycji. W rozmowie kierowanej pyta, dlaczego wybrane zostały akurat te elementy; dokonuje ich syntezy oraz wprowadza ewentualnie te, których zabrakło (a które są bezpośrednio powiązane z celami wychowawczymi lekcji - człowiek w grupie społecznej, jednostka szczególnie uzdolniona, stres, presja, realizowanie celów, przywództwo).

b) Następnie nauczyciel rozmawia z całą klasą na temat postawy Endera. W rozmowie powinny zostać poruszone takie zagadnienia, jak zdolności głównego bohatera, jego determinacja w osiągnięciu celu, relacje z innymi, kompetencje przywódcze oraz radzenie sobie ze stresem i presją otoczenia. Nauczyciel stara się rozpoznać, w jakim stopniu postawa Endera wzbudza szacunek i podziw młodzieży. Wspólnie z uczniami dokonuje wartościowania zachowań głównego bohatera.

PRZEBIEG ZAJĘĆ, LEKCJA 2

1. Wprowadzenie

Nauczyciel przypomina uczniom tematykę poprzednich zajęć

2. Zadania

Uczniowie mają za zadanie podzielić się na cztery grupy, a każda z grup musi wybrać lidera.

Nauczyciel wyprowadza liderów za drzwi i tam przekazuje im kartki z instrukcją (patrz: załącznik 1), w jaki typ przywódcy mają się wcielić (liderzy A, C – typ demokratyczny, czyli wspierający i „kolegialny”; liderzy B, D – typ autokratyczny, czyli autorytarny i dyrektywny). Następnie wraca z liderami i rozdaje zadanie każdej z grup.

Grupy liderów A, B otrzymują zadanie X (nieuporządkowane, wymagające swobodnego myślenia, nieposiadające jednego poprawnego rozwiązania), natomiast grupy liderów C, D otrzymują zadanie Y (o wysokim stopniu uporządkowania, z jednym poprawnym rozwiązaniem) – treści zadań są dostępne w załączniku 2. Grupy mają 15 minut na wykonanie zadania.

Po upływie czasu nauczyciel pyta klasę o to, jak się pracowało i czy udało się zrealizować zadanie. Następnie liderzy przyznają się, jakie odgrywali role. Nauczyciel prowadzi rozmowę kierowaną na temat tego, w jakich sytuacjach (typach zadań), który typ przywództwa jest przydatny, jak działa na człowieka presja grupy i jak osiągać zamierzone cele.

3. Podsumowanie

- każdy człowiek żyje w społeczeństwie (warto przypomnieć, że Arystoteles określał człowieka jako „zwierzę społeczne”), co daje każdemu z nas wiele korzyści, ale przysparza także różnych problemów;
- człowiek inaczej funkcjonuje pod presją, przede wszystkim pod presją grupy; są sytuacje, w których warto posłuchać innych, jednakże w innych sytuacjach należy być niewzruszonym – do nas należy ocena, w jakim typie sytuacji się znaleźliśmy;
- posiadanie szczególnych zdolności to nie tylko dar, ale i wielka odpowiedzialność;
- cele są potrzebne każdemu z nas – V. E. Frankl, wybitny psychiatra, mówił nawet: „człowiek znieś każde jak, jeśli ma wyraźne po co”;
- przywództwo nie jest czymś jednoznacznym – potrzebny jest zarówno styl dyrektywny, autorytarny, jak i demokratyczny, kolegialny. Wiele bowiem zależy od typu zadania. Zadanie nieuporządkowane, wymagające przede wszystkim myślenia kreatywnego (nieszablonowego, nieschematycznego, otwartego na wiele rozwiązań), będzie z reguły lepiej wykonywane w przypadku mniej autokratycznego stylu kierowania zespołem. Przywódca powinien być elastyczny i dopasować styl kierowania do typu zadania oraz grupy, z którą pracuje.

Załącznik 1

Instrukcja dla lidera A

Kierujesz grupą, która ma wykonać zadanie w ciągu 15 minut. Pomóż swojemu zespołowi w wyborze najlepszej metody rozwiązania zadania. Zachęć każdego członka grupy do zaangażowania i do czynnego udziału w realizacji zadania.

Instrukcja dla lidera C

Kierujesz grupą, która ma wykonać zadanie w ciągu 15 minut. Pomóż swojemu zespołowi w wyborze najlepszej metody rozwiązania zadania. Zachęć każdego członka grupy do zaangażowania i do czynnego udziału w realizacji zadania.

Instrukcja dla lidera B

Kierujesz grupą, która ma wykonać zadanie w 15 minut. Jesteś odpowiedzialny – jako lider – za szybkie i skuteczne poradzenie sobie z zadaniem. To ty decydujesz o wyborze sposobów realizacji zadania.

Instrukcja dla lidera D

Kierujesz grupą, która ma wykonać zadanie w 15 minut. Jesteś odpowiedzialny – jako lider – za szybkie i skuteczne poradzenie sobie z zadaniem. To ty decydujesz o wyborze sposobów realizacji zadania.

Załącznik 2

Zadanie X

Ender szkoli osiem zespołów. Nazwijcie każdy z nich w ciekawy sposób, zaczynając od początkowego zespołu, a kończąc na najbardziej zaawansowanym. Dopasujcie również odpowiedni okrzyk bojowy do poszczególnych grup.

Zadanie Y

Pole walki Endera wygląda jak szachownica (rozłożenie pól 8 x 8). Jego jedyny żołnierz może poruszać się po nim jak konik szachowy, którego ruch wygląda jak litera „L” - przesuwamy go dwa pola do przodu i jedno w bok albo jedno pole do przodu i dwa w bok. Jaka jest najmniejsza liczba ruchów, które musi wykonać żołnierz (stojący na białym polu w rogu szachownicy), aby obejść wszystkie pola i na każdym z nich stanąć przynajmniej raz?