

Temat scenariusza zajęć:

Idziemy do muzeum!

Autorka: Martyna Sianko

Czas realizacji: ok. 60 min

Uczestnicy: dzieci w wieku 4 – 6 lat

Cel ogólny: przygotowanie uczestników zajęć do wizyty w muzeum.

Cele szczegółowe:

Cel poznawczy

- Uczestnicy wiedzą, czym jest muzeum.

Cel kształcący

- Uczestnicy ćwiczą swoją spostrzegawczość.

Cele wychowawcze

- Uczestnicy „oswajają” przestrzeń muzealną – muzeum staje się dla nich miejscem przyjaznym.
- Uczestnicy wiedzą, jak należy zachowywać się w muzeum i innych miejscach publicznych.
- Uczestnicy używają zwrotów grzecznościowych.
- Uczestnicy panują nad swoimi emocjami oraz rozwijają cechy swojej osobowości np. cierpliwość.
- Uczestnicy słuchają poleceń prowadzącego zajęcia.

Metody pracy:

- pogadanka,
- pokaz filmu,
- ćwiczenia ruchowe,
- rozwiązywanie zadań z karty pracy,
- praca plastyczna.

Formy pracy:

- indywidualna,
- zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- film animowany *Kot i Wiewiórka – Alarm w muzeum* dostępny pod adresem: www.sztukabezgranic.muzeum.bialystok.pl,
- karty pracy,
- materiały piśmiennicze,
- klej, nożyczki.

Przebieg zajęć:

1. Prowadzący wita uczestników zajęć.
2. Wszystkie obecne osoby siadają w kręgu. Prowadzący w formie pogadanki porusza z dziećmi problematykę zasad dobrego zachowania. W trakcie rozmowy, dzieci dowiadują się, że zasady dobrego zachowania obowiązują we wszystkich miejscach, w których przebywają (przedszkole, dom, sklep, szpital itp.). W dalszej części rozmowy, prowadzący pyta dzieci o to, czy znają „trzy magiczne słowa” – proszę, dziękuję, przepraszam.
3. Prowadzący włącza film animowany lub opowiada dzieciom historię w nim przedstawioną. Bohaterami filmu są: mieszkający w muzeum kot oraz jego sąsiadka – wiewiórka. Wiewiórka po raz pierwszy przychodzi do muzeum. Bohaterka nie wie, jak powinna zachowywać się w nowym miejscu, dlatego łamie zasady obowiązujące w obiekcie – wchodzi do miejsc niedozwolonych, dotyka eksponatów, spożywa orzechy, kruszy i brudzi. Jej działania doprowadzają do włączenia się alarmu.
4. Prowadzący pyta dzieci o to, jakie rady miałyby dla wiewiórki, która po raz pierwszy odwiedza muzeum. W trakcie rozmowy dzieci poznają zasady obowiązujące w takim miejscu – m.in. należy zachowywać się cicho, słuchać poleceń pracowników muzeum, zadawać pytania dopiero po wysłuchaniu osoby mówiącej; nie wolno krzyknąć, dotykać eksponatów ani oddalać się od grupy.
5. Prowadzący rozpoczyna ćwiczenie ruchowe – wyjaśnia uczestnikom, na czym ono polega. Ćwicząc z uczestnikami pojedyncze komendy, zapoznaje z nimi dzieci, dzięki czemu polecenia będą mogły być używane zamiennie.
 - hasło *zwiedzamy sami* – wszystkie dzieci wstają i swobodnie przemieszczają się po sali;
 - hasło *stop – siadamy* – dzieci zatrzymują się i siadają;
 - hasło *zwiedzamy w parach* – dzieci dobierają się w pary;
 - hasło *gąski zwiedzają* – dzieci stają jedno za drugim.Ćwiczenie zostaje zakończone poleceniem *stop – siadamy*.
6. Dzieci otrzymują karty pracy. Prowadzący objaśnia im polecenia do zadań. Pierwsze zadanie poświęcone jest obowiązującym w muzeum zasadom zachowania. Wykonując drugie zadanie, uczestnicy wcielają się w rolę pracowników takiej instytucji. Zadaniem dzieci jest zaprojektowanie wystawy. W tym celu uczestnicy wycinają zdjęcia eksponatów z karty pracy, smarują je klejem i umieszczają na karcie przedstawiającej puste wnętrze muzealnej sali. Zajęcia zakończone są prezentacją wykonanych projektów przez wybranych uczestników zajęć.

